

# Philos – Swing the Ring party játék (18471)

## 1. A játék célja

A játékosok megpróbálják minél többször ráakasztani a karikát a kampóra.

## 2. A játék előkészítése

A két játékos szembe helyezkedik egymással, a játékot az asztal közepére helyezik, úgy, hogy mindketten kényelmesen elérjék. A karikák a játékosok felé néznek. Ha elkészültek a farudak, amin 5 karika látható párhuzamosan a játék mellé helyezik, majd a fa hengert a közepére állítják.

## 3. A játék szabályai

Mindkét játékos megpróbálja a karikát a horgira akasztani, ami csak akkor fog sikerülni, ha éppen a megfelelő energiával lökik meg. Minden alkalommal, amikor a karika fennakad a horgon a játékos, akinek ez sikerült egy lépéssel a másik játékos irányába helyezi a hengert. Az első játékosnak, aki eléri az utolsó lépést (a vele szemközti oldalon található utolsó hely) még egyszer kampóra kell akasztania a karikát, hogy nyerhessen. Ha ez sikerül a henger lelép a farúdról és a játék befejeződik.

Az összeszereléshez csavarhúzó szükséges (a készlet nem tartalmazza). Szerelje össze az alábbi ábrának megfelelően:

