Monza 20 éves jubileumi kiadás

HABA-305849

Taktikai autóverseny 2–4 játékos részére 5 éves kortól

Játékidő: kb. 15 perc

Minden idők legnagyobb autóversenyzői sorakoznak a rajtvonalon, és bőgetik motorjaikat. Ki nyeri a Monza Grand Prix-t?
Csak az reménykedhet a győztes trófea megszerzésében, aki a kockadobásokat okosan kombinálja.

A játék tartalma

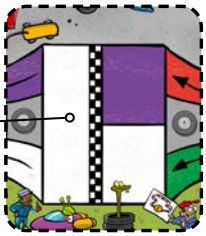
4 versenyautó, 6 színkocka, 1 kétoldalas játéktábla,
33 lapka (24 gyorsító-lapka 6 színben, 4 extra-dobás lapka, 4 trófea-lapka,
1 kezdő játékos lapka)

Döntsétek el, melyik pályán szeretnétek játszani. Kezdő versenyzőknek vagy egy gyorsabb játékhoz az ovális pályát ajánljuk. Ennek a pályának a szabályait a játékszabály első szakasza ismerteti. A hosszabb pálya szabályait a Profi Versenyzők Variációja magyarázza el, amelyet a játékszabály később említ.

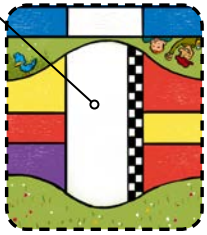
Előkészületek

- Helyezzétek a játéktáblát és a 6 színkockát az asztal közepére, mindenki számára könnyen elérhetően.
- Minden játékos válasszon egy versenyautót és helyezze a nagy fehér mezőre (startvonal). Négynél kevesebb játékos esetén az extra autókat tegyétek vissza a dobozba.
- Helyezzetek ki annyi trófeát a játéktábla mellé, mint ahány játékos játszik.
- A legfiatalabb játékos kezdhet. Vegye el a kezdő játékos lapkát.
- Tegyétek vissza a fennmaradó lapkákat a dobozba, hacsak nem a Profi Versenyzők Variációját játsszátok.

Első pálya



Profi pálya



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A kezdő játékos lapkával rendelkező játékos lép először. Dobjon egyszerre mind a hat kockával.

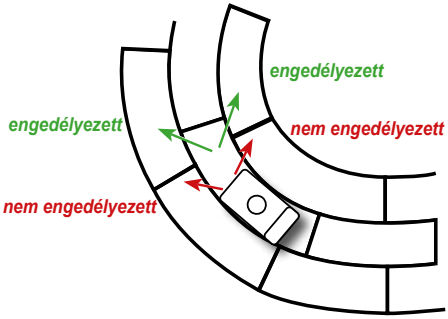
Tipp: A legegyszerűbb, ha két kézzel dobjátok a kockákat.

Hasonlítsd össze a kockákkal kidobott színeket az autód előtt lévő mezők színeivel. Megegyeznek a színek? Vagy csak a többség, és azok is csak később?

Gondold át a felhasználni kívánt dobókockák sorrendjét, és a kitalált sorrendnek megfelelően lépj végig az autóddal a kockák színének megfelelő mezőkön. Minden lépés után vedd ki a dobott kockák közül a lépéssel felhasznált színű dobókockát.

További versenyszabályok

- Az autóddal mindig csak előre léphetsz.
- Csak olyan mezőkre léphetsz, amelyek érintik azt a mezőt, amelyiken az autód áll.
- Sávváltás megengedett abban az esetben, ha a megfelelő színű, másik sávban lévő mező széle megelőzi azt a mezőt, amelyiken az autód áll.

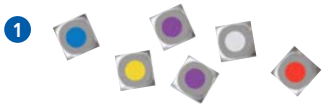


Megjegyzés: A startvonalról bármelyik szomszédos mezőre át lehet lépni.

- A szürke mezők, amelyeken gumiabroncs található, el vannak zárva. Nem léphetsz rájuk.
- Amíg az autóddal előre haladsz, átléphetsz olyan mezőkön is, amelyeken egy játékostársad autója áll. Ha olyan mezőn fejezed be a lépésedet, amelyen már egy másik autó áll, akkor azt az autót a legközelebbi szabad mezőre vissza kell léptetned. Figyelem: Nem lehet visszaléptetni egy elzárt mezőre vagy egy olyan mezőre, ahol már egy másik autó áll. Ebben az esetben vissza kell léptetni a sáv következő szabad mezőjére.

Tipp: Ha szerencséd van, és ügyesen taktikázol, egy dobással akár hat mezőt is előre tudsz lépni.

Ha már nem tudsz több kockát felhasználni, vagy mert mindet felhasználtad, vagy mert nincs több megfelelő mező, úgy lépj az autóddal az utolsó mezőre, ahová a kockád felhasználtad.
Megjegyzés: néha előfordulhat, hogy nem tudod felhasználni a hat dobott kocka egyikét sem, ebben az esetben autód ott marad, ahol van. A kör számodra véget ér.
Gyűjtsd össze az összes kockát, és add át a sorban következő játékosnak.



Bernát következik, aki a piros versenyautót vezeti. A kék, sárga, lila, lila, fehér és piros színeket dobta (1). Először a fehér kockát teszi autója elé (2), majd sávot vált és egy lila kockát helyez Feri autója által elfoglalt helyre (3). Ezután elhelyezi a sárga kockát (4) és a kék kockát (5) a megfelelő szabad helyekre. Végül egy lila kockát (6) Kata autója által elfoglalt helyre (6) tesz. Még marad egy piros kockája (7), de nem tudja felhasználni.

Miután Bernát befejezte lépését Kata mezőjén (8), Kata autóját visszalépteti a pálya következő szabad helyére. Az autója mögött az első mező egy elzárt mező (9), a mögötte lévő mezőt pedig már Szandra autója (10) foglalja el. Karin zöld autója ezért így három pozícióval visszahúzódik, Szandra autója mögötti szabad kék mezőre (11).

A játék vége

Amint valamelyik játékos elsőként ér el a két célmező valamelyikére, megkezdődik az utolsó kör. Ebben a körben a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy lépésükhöz hány dobókockát használtak fel.

Tipp:
Ha nem tudod megjegyezni, hány dobókockát használtál fel, úgy vegyél ki egy gyorsító-lapkát a dobozból, amelyik zászlóján a megfelelő szám áll.

Ha az utolsó kör végére is csak egy versenyautó jutott be a célba, ő nyeri a játékot.
Abban az esetben, ha az utolsó kör végére több autó is célba ér, akkor az a játékos nyer, aki ehhez a legkevesebb dobókockát használta fel. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

Jutalomként a győztes(ek) egy trófea-lapkát vehetnek át. A következő versenyig ők Monza regnáló bajnokai!

Profi Versenyzők Variációja

Ehhez a játékváltozathoz használja a játéktáblának azt az oldalát, amelyen a hosszabb pálya van.
Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék.

Maradnak az alapjáték szabályai változatlanul, a következő kiegészítésekkel:

Előkészületek

A játék kezdetekor minden játékos kap:
1 extra-dobás lapkát és 6 különböző színű gyorsító-lapkát.

További játékszabályok

Extra-dobás és gyorsító lapkák
Egy körön belül tetszőleges számú lapka felhasználható.

Használd az extra-dobás lapkád a kockák eldobása után, de még mielőtt bármelyik kockát felhasználnád.
Ez esélyt ad arra, hogy annyi kockát dobj újra, amennyit csak akarsz. Miután felhasználtad, tedd vissza a lapkát a dobozba.

A gyorsító-lapkákból 6 különböző színben kapsz.
Ezeket úgy használhatod a körödben, mint egy megfelelő színű kockát.
A köröd végén a felhasznált lapkákat tedd vissza a dobozba.

Turbo Roll
Ha sikerült felhasználnod mind a 6 kockát a körödben, akkor kapsz egy Turbo Roll-t.

Megjegyzés:
A felhasznált gyorsító-lapkák nem számítanak.

Csak akkor szerzel Turbo Roll-t, ha fel tudtad használni mind a hat kockád.

Először lépj az autóddal arra a mezőre, amelyre az utolsó kockát vagy gyorsító-lapkát helyezted. Ezután vedd le az összes kockát és a gyorsító-lapkákat a játéktábláról, majd dobj újra két kockával. Ha olyan színegyezést találsz az autód előtt, amellyel az egyik vagy mindkét kockát felhasználhatod, akkor a versenyszabályok szerint lépj az autóddal. Ezután a köröd véget ér.

Fontos:
Autód csak akkor foglalja el a végső helyét a körben, miután befejezted a Turbo Roll-ot.

Bernát a kék, kék, zöld, lila, lila és a fehér színeket dobta (1). De ahhoz, hogy túllépjen a közvetlenül előtte lévő mezőn, pirosra van szüksége (2). Mivel nincs piros gyorsító-lapkája, Bernát úgy dönt, hogy az extra-dobás lapkáját (3) használja, és ezzel a lila és az egyik kék kockáját (4) újradobja. Ez a két kocka így piros és kék színű lesz (5),

amely lehetővé teszi Bernát számára a fehér mező elérését (6). Mivel Bernát egy Turbo Roll-ra is kvalifikálni akar, a lila gyorsító-lapkát a lila mezőre helyezi (7), amely lehetővé teszi számára, hogy a hatodik kockát az utána lévő kék mezőhöz felhasználja (8).

Most, hogy felhasználta mind a 6 kockát, megcsinálhat egy Turbo Roll-t még 2 kockával. Bernát autójával a kék mezőre lép (9), majd újra dob két kockával. Az eredmény sárga és lila. A sárga kocka lehetővé teszi számára, hogy autójával egy mezővel még előrébb lépjen a középső sáv hosszú sárga mezőjére (10).

Bónuszlépés játékvariáció

Ezt a kiegészítő szabályt használhatja mind az alapjátékban, mind a Profi Versenyzők Variációjában.

Minden forduló végén annak a játékosnak, akinek az autója színe megegyezik az utoljára felhasznált kocka vagy gyorsító-lapka színével, lehetősége van egy mezővel előre lépnie, feltéve, hogy a mező nem foglalt. Megengedett a sávváltás egy szomszédos, üresen álló mezőre is.

Fontos: Mindig meg kell várni a Turbo Roll-t is a Bónuszlépés előtt!

Példa: Bernát vezeti a piros autót. Két pirosat, három sárgát és egy zöldet dobott. Ebben a sorrendben használja őket a lépéshez: piros, sárga, piros, zöld. Bernát nem tudja felhasználni a két megmaradt sárga kockát. Az utolsó szín ebben a sorrendben zöld, vagyis autója zöld mezőn állt meg. Ez lehetővé teszi Kata számára, hogy egy mezővel zöld autójával előre lépjen.

Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek