



OR123 Egyszarvú móka Unicorn Fun

Három játék egy dobozban! Válassz egyet a fantasztikus egyszarvú témájú játékok közül! A játékos tábla fehér oldalával akár egyedül is játszatsz!

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig

A doboz tartalma:

1 db négy darabból álló játéktábla, 4 db kétoldalas egyszarvú játéktábla, 4 db egyszarvú játékfigura, 16 db varázskellék kártya, 1 db 3D-s szivárvány felhő alappal, 1 pörgető tábla, 1 kétrészes pörgető nyíl (nyomjátok ki a műanyag nyilat a kartonlapból, és rögzítsétek a pörgető táblához), 4 tartó állvány, 1 dobókocka

A termék leírása:

A gyerekek a játékon keresztül tanulnak. Az Orchard Toys játékok azért ilyen nagyszerűek, mert képesek tökéletes egyensúlyt teremteni az oktatás és a szórakozás között, hogy a gyerekek játszva tanulhassanak. Segíts az egyszarvúknak eljutni a mágikus buliba ebben a kalandos társasjátékban, vagy játssz egy Egyszarvú "Kígyók és létrák" játékot, csak fordítsd meg hozzá a táblát! Vagy egyszerűen használd a játéktáblát ahhoz, hogy megalkothasd a saját egyszarvúdat. A 4-8 éves korosztály számára készült "Egyszarvú Móka" tökéletes egyensúlyt kínál a tanulás és a szórakozás között, és fantasztikus varázslatos élményt kínál 3 játékkal az 1-ben!

Játékszabályok:

Játék 1: Egyszarvú Parti

Öltöztess fel az egyszarvúdat, hogy készen álljon a mágikus partira! Csak pörgesd a pörgető táblát, suhanj át a 3D-s szivárványon, hogy még időben elérj a partira!

Előkészület:

Rakjátok össze a játéktáblát, a „parti” oldalával felfelé. Tegyétek a szivárvány felhő alapzatait a tábla réseibe. Minden játékos válasszon egy egyszarvú játékfigurát, amit összeilleszt a tartó állvánnyal, és ráhelyezi a játéktáblára, az adott egyszarvúnak kijelölt helyére. Minden játékos vegye el a saját színének megfelelő játéktáblát. Helyezzétek el az összes varázskellék kártyát, a képpel felfelé a játéktábla körül. Rakjátok össze a pörgető táblát, és a dobókockával együtt helyezétek el

oda, ahol mindenkinek könnyen elérhető.

1 Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezd. Dobj a kockával, és mozogj a figurával a dobott értéknek megfelelően előre, az óramutató járásának megegyezően.

2 Ha egy csillagra szállsz: Ha egy csillagon landolsz, akkor gyűjthetsz egy varázstárgyat az egyszarvúdnak. Válassz egy varázskellék kártyát az asztalról, ami egyezik az egyszarvú tábládon lévő tárgyak egyikével. Ezek közül választhatsz: • Parti sapka • Lófarok • Szárnyak • Piknikkosár.

Ezután a következő játékoson a sor.

3 Ha egy szívre szállsz: Ha egy szívre szállsz, akkor jószívű leszel! Válassz egy másik játékost, és adj nekik egy varázskelléket, amire szüksége lehet, az egyszarvú játéktábládról.

Ezután a következő játékoson a sor.

4 Ha egy ogre mezőre landolsz: Ha egy ogre mezőre tévedsz, akkor elveszik az egyik varázskelléked! Ha van varázskelléked az egyszarvú tábládon, rakj vissza egyet az asztalra, képpel felfelé. Ezután a következő játékoson a sor.

5 Ha kész az egyszarvú játéktáblád: Miután összegyűjtöted a szükséges varázskellékeket a táblára, repítsd az egyszarvúdat egyenesen a szivárvány mezőre (két felhő látható rajta). A következő körben pörgesd meg a pörgető táblát. Ha a pörgettyű egy a boldog felhőre mutat, akkor szállj előre egyet a szivárványon, az egyszarvúd kampós részével tudsz kapaszkodni a szivárványon. Ha a pörgettyű egy szomorú felhőre mutat, akkor nem szállhatsz tovább a szivárványon, és ott maradsz, ahol éppen vagy. Ezután a következő játékoson a sor. Ez addig folytatódik, míg el nem éred a tábla közepén a csillagképes egyszarvú mezőt.

6 A győztes: A győztes az első játékos, aki először összegyűjti a varázskellékeket a táblájára és átkel a szivárványon a mágikus partira.

Egyszarvú Parti Haladó változat: Használjátok az egyszarvú tábla fehér oldalát, és a varázskellékeket a tábla köré képpel lefelé szórjátok szét. Bármelyik kellék kártyát választhatod, aminek a száma egyezik a tábládon szereplő számmal.

Játék 2: Boldog felhő, bús felhő

Versenyezz a varázssúton, fel vagy épp leereszkedve a szivárványon ebben az egyszarvú Kígyók és létrák játékban!

Előkészület:

Használjátok a tábla varázs utas, kék oldalát ehhez a játékhoz.

Megjegyzés: Az Egyszarvú játéktáblák, varázskellék kártyák, pörgető tábla és a 3D-s szivárvány nem szerepelnek ebben a játékváltozatban!

Rakjátok az egyszarvú játékgurákat a tábla fehér nyilához.

1 Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezd. Dobj a kockával, és mozogj a figurával a dobott értéknek megfelelően előre.

2 Ha egy felhőre szállsz: Ha egy boldog felhőn landolsz, akkor kövesd a szivárványt, ami előreépít az utadon.

Ha egy bús felhőn landolsz, akkor kövesd a szivárványt, ami visszarepít az utadon.

3 A győztes: A játék addig folytatódik, amíg valaki el nem ér a játéktábla utolsó mezőjét!

Játék 3: Építs egyszarvút

Dobj a kockával, hogy megalkothasd a saját egyszarvúdat. Dobj hatost, hogy szabadon választhass egy varázskellék kártyát, de vigyázz, mert ha 5-öst dobsz, akkor elvesz egy kártyád!

Előkészület:

Mindenki válasszon egy egyszarvú játéktáblát, a fehér oldalával felfelé.

Szétszórtan rakjátok ki az összes varázskellék kártyát az asztalra, a számos oldalával felfelé. Rakjátok a dobókockát oda, ahol mindenki könnyen eléri.

Megjegyzés: A nagy játéktábla, a pörgető tábla, az egyszarvú játékgurák, és a 3D-s szivárvány nem szerepel ebben a játékban.

1 Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezd. Dobj a kockával.

2 Ha 1-től 4-ig dobtál: Vegyél el olyan számos varázskellék kártyát, ami megegyezik a dobott értékkel, és rakd az egyszarvú játéktáblára, képpel felfelé.

3 Ha 6-ost dobsz: Válassz kártyát kedved szerint! Bármilyen számú varázskellék kártyát választhatsz az asztalról, amint a játéktáblához rakhatsz.

4 Ha 5-öst dobsz: Vissza kell raknod egy varázskellék kártyát az asztalra, számos oldalával felfelé.

5 A győztes: A játék addig folytatódik, amíg valaki ki nem tölti teljesen az egyszarvú játéktábláját. Akinek először sikerül minden varázskellék kártyát összegyűjteni, megnyeri a játékot! Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**

Tel.: 06-1-462-23-88

E-mail: rendeles@katica.hu

Web: www.katica.hu