

Pompon



5 *ans years*
años Jahre
-10



Pompon

ZAWARTOŚĆ:



x10



x2



x17



x1



Zawartość: 1 plansza do gry z obracającą się karuzelą, 17 pionków z postaciami dzieci, 10 żetonów "pomponów", 2 kostki do gry.

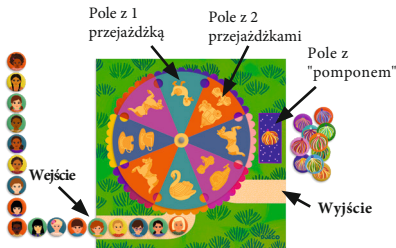
Przebieg gry: Dzieci kochają karuzele, ale w tej grze najbardziej marzą o złapaniu pomponu. Każde dziecko jedno po drugim, będzie miało szansę na przejażdżkę. W swojej rundzie gracz rzuca 2 kostkami i wybiera jedną z wylosowanych liczb. Wybrana cyfra to liczba pól, o którą trzeba przesunąć karuzelę. Należy wybrać tak, aby dziecko wylądowało naprzeciwko pola z pomponem.

Cel gry: Złapać jak najwięcej pomponów.

Przygotowanie: Umieść planszę na środku stołu. Upewnij się, że koło przedstawiające karuzelę jest dobrze ustawione względem pól z przejażdżkami. Umieść żetony "pompony" na kupce obok pola "pompon" znajdujących się na planszy. Połóż obok 2 kostki.

Każdy z graczy zabiera określoną liczbę pionków z postaciami dzieci. Wszystkie pionki danego gracza muszą posiadać ten sam kolor tła. W grze 4-osobowej każdy z graczy zabiera 3 pionki. W grze 3-osobowej - 4 pionki, 2-osobowej - 5 pionków.

Należy potasować wszystkie pionki twarzami dzieci do dołu, a następnie ustawić je w kolejce do wejścia na karuzelę. Następnie należy je odwrócić twarzami dzieci do góry.



Koło jest ustawione poprawnie: pole z przejażdżką na labedziu jest dobrze wycentrowane względem pomarańczowego pola.



Koło jest ustawione niepoprawnie: pole z przejażdżką na labedziu nie jest dobrze wycentrowane względem pomarańczowego pola.

Jak grać:

Zaczyna gracz, którego urodziny są najbliższe. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej rundzie gracz wykonuje następujące akcje:

1) Sadza dziecko na karuzeli

- Jeśli obok wejścia znajduje się 1 wolne miejsce, gracz sadza tam pierwsze dziecko w kolejce
- Jeśli na tym polu znajdują się 2 wolne miejsca, gracz sadza na karuzeli dwoje pierwszych dzieci z kolejki. Pierwsze dziecko w kolejce siada z tyłu pola.



Następnie wszystkie pionki stojące w kolejce należy przesunąć w kierunku wejścia.

2) Obracanie karuzeli

Gracz rzuca 2 kostkami, a następnie obraca karuzelę. Karuzela kręci się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz wybiera jedną z wylosowanych cyfr i obraca karuzelę o wskazaną liczbę pól.



Pozycja startowa: Gracz wyrzucił 2 i 3 oczka na kostce.



= 2



= 3



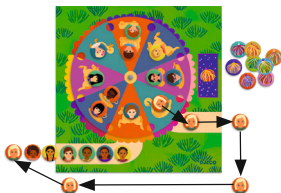
Gracz wybrał cyfrę 2 i obrócił karuzelę o 2 pola.



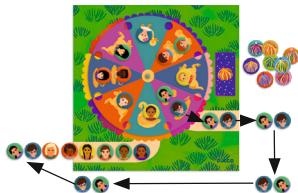
Gracz wybrał cyfrę 3 i obrócił karuzelę o 3 pola.

Po obrocie karuzelą gracze sprawdzają, czy udało się zdobyć żeton z pomponem i czy któreś dziecko nie musi zejść z karuzeli.

Wysiadanie z karuzeli



- Jeśli 1 dziecko znalazło się obok wyjścia, musi zejść z karuzeli i dołączyć do końca kolejki, aby móc ponownie wejść na karuzelę.

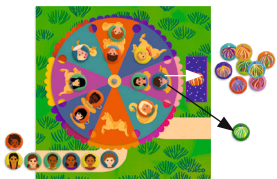


- Jeśli 2 dzieci znalazło się obok wyjścia, muszą oboje opuścić karuzelę i dołączyć do końca kolejki, aby móc ponownie wejść na karuzelę. Dziecko które jest bliżej zewnętrznej krawędzi karuzeli, musi wysiąść jako pierwsze.

Wygrywanie pomponów



- Gracz którego dziecko znajdzie się na polu z pomponem, zdobywa żeton.



- Jeśli 2 dzieci znajdzie się na polu z pomponem, dwoje graczy do których należą dzieci muszą rozegrać rundę w papier, kamień, nożyce. Zwycięzca dostaje żeton z pomponem.

Gracz z niebieskimi pionkami wygrał rundę w papier, kamień, nożyce. Ten gracz otrzymuje żeton z pomponem.

- Jeśli rozgrywka w papier, kamień, nożyce zakończy się remisem, gracze grają ponownie, aż do wyłonienia zwycięzcy.
 - Nie ma potrzeby grać w papier, kamień, nożyce, jeśli dwoje dzieci na polu należy do jednego gracza. Gracz ten wygrywa żeton.
- Gracz, który zdobył żeton kładzie go przed sobą.

Koniec gry: Gra kończy się, kiedy któryś z graczy zdobędzie ostatni żeton z pomponem. Wygrywa gracz z największą liczbą żetonów.

Autor gry: *Christian Roullier*



UWAGA! Małe elementy!

DJ00804



3, rue des Grands Augustins 75006
- Paris - France www.djeco.com



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr