

RO Racheta

Contine:

24 cartonase cu traiectoria rachetelor, 6 cartonase cu rachete, 6 cartonase cu rampe de lansare, 1 roata ruleta

Pregatirea jocului:

- Fiecare jucator alege un cartonase colorat cu o rampa de lansare.
- Cartonasele cu traiectorii si cu rachete se raspandesc pe masa cu fata in jos.

Obiectiv:

Sa fii jucatorul cu cele mai multe bucle aeriene la finele traiectoriei rachetei.

Jocul:

- Cel mai tanar jucator incepe jocul invartind roata si alegand un cartonase de pe masa. Cartonasele se intoarce si, daca este un cartonase cu traiectoria rachetei, este adaugat la cartonasele sau cu rampa de lansare. Urmeaza randul urmatorului jucator.
- Daca un jucator intoarce un cartonase ilustrand o racheta, care este potrivit rampei de lansare a altui jucator, cartonasele este returnat pe masa cu fata in jos. Jucatorul amesteca apoi cartonasele strigand "Space shuffle".
- Daca, in timpul jocului, un jucator intoarce un cartonase ilustrand o racheta de aceeasi culoare ca a rampei sale de lansare, el plaseaza racheta in varful traiectoriei si nu mai poate adauga alte cartonase cu traiectorie. Jucatorul poate totusi sa intoarca cartonase cand ii vine din nou randul, dar el trebuie sa le plaseze deoparte, in afara jocului, pentru a preveni ca alti jucatori sa le foloseasca.
- Observatie: Daca un jucator intoarce un cartonase cu racheta care se potriveste rampei sale de lansare inainte de a avea cartonase cu traiectorie, jucatorul il poate returna pe masa cu fata in jos. El amesteca apoi cartonasele strigand "Space shuffle". Apoi asteapta turul urmator pentru a putea lua un alt cartonase.
- Daca un jucator intoarce un cartonase ilustrand o racheta care se potriveste rampei de lansare a altui jucator si el a adaugat deja racheta in varful traiectoriei sale, el poate plasa racheta in varful traiectoriei acelui jucator. Celalalt jucator este astfel impiedicat sa adauge alte cartonase cu traiectorie la traiectoria sa.
- Daca roata se opreste la un simbol si nu mai sunt cartonase disponibile pe masa, urmeaza randul urmatorului jucator.
- Jocul continua pana ce toti jucatorii au rachetele potrivite rampelor lor de lansare la varful traiectoriei lor.
- Fiecare jucator numara apoi cate bucle aeriene are, iar jucatorul cu cele mai multe este castigatorul.

Castigatorul:

Castigatorul este jucatorul cu cele mai multe bucle aeriene in traiectoria rachetei.



Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 029 Realizat in Anglia
Va rugam sa pastrati aceste instructiuni pentru consultare ulterioara.