

EN, DE, ES, FR, NL, SK, RU, HU, PL, CZ



DER LEUCHTTURM
EL FARO
LE PHARE
DE VUURTOREN
MAJÁK
МАЯК
VILÁGÍTÓTORONY
LATARNIA
MAJÁK



www.marbushka.com

THE LIGHTHOUSE

The lonely lighthouse guard was sailing home to his lookout packed with food when a massive storm blew-in. The raging sea was too much for the sailboat, and it went to the bottom of the sea. Luckily, he escaped and could swim to a single rock. Four sailboats set out after him, competing with each other to hurry to his aid and get him back to the isle of the lighthouse as soon as possible.

For 2-4 players above 5 years of age
Duration of the game: app. 15 minutes

The goal of the game: the player who first docks at the isle of the lighthouse with the guard sitting in his or her boat, wins.

Preparing the game: assemble the parts of the gameboard so the appropriate boards match each other. Place the lighthouse on the isle, and place a sailboat for each player in the dock on the other end of the board. Mix the six wind strength discs (which mark the steps), and place them face down at one end of the board. Place the shipwrecked guard on the rock at the (seventh) marked field.

Starting the game: the youngest player starts! Face up any of the wind strength discs. Take as many steps as shown on the disc. After everyone has looked at the disc, turn it back over immediately.

- The total number of steps on the disc have to be taken.
- You can step forwards or backwards, but only in one direction at a time, you can't change direction while in motion!

Now, it's the next player's turn to face up a disc and take the steps. *Important:* try to remember the numbers on the discs and their placement so you can turn over a disc with which you can step on a field where the guard or the ship transporting him stands.

The guard

If you step on the field where the lighthouse guard got shipwrecked, you have to place him in your boat and continue the trip with him (since the aim is to reach the goal together with him)! If you placed him in the boat, you have to mix the wind strength discs at once, before the next player's turn. This makes the game harder, since the discs memorized so far change their places. The goal is still to arrive on the field where the guard or the ship transporting the guard is standing.

- If you step on a field where there is a ship in which the guard is sitting, the other player has to hand over the guard to you, so he can continue his trip in your boat.
- If someone is third or fourth to arrive on the same field, then the guard will ultimately be sitting in the boat of the player who arrived last.
- If you have the guard and you step on a field where there is another player, unfortunately, you have to hand over your passenger to this player.
- If you step on a field where multiple players are standing, then the guard stays with you.

Don't forget to mix the discs every time the guard changes boats!

Important! There are two fields from which you can't step backwards: the dock (start field), and the isle of the light house (goal field). If you arrive at the goal with the steps on the disc and the guard is not sitting in your boat yet, then rather go backwards! Good luck!

Contents of the game: 4 sailboats, 1 lighthouse guard, 6 discs, 1 gameboard (3 parts), 1 lighthouse

Als der einsame Bewohner des Leuchtturms mit Proviant beladen zu seinem Posten mit einem Schiff zurückgefahren ist, ist ein alles verzehrender Sturm aufgekommen. Die rasenden Wellen haben sich sein Schiff und seine Ladung einverleibt. Er ist zum Glück davongekommen und hat auf einem einzelnen Felsen den Sturm überstanden. Vier Segelschiffe haben sich auf den Weg gemacht und sind seiner Spur gefolgt, um ihm miteinander konkurriert zu Hilfe zu eilen. Das Ziel ist, ihn so schnell wie möglich auf die Insel des Leuchtturms zurückzubringen.

Alter: 5+, für 2-4 Spieler, Spieldauer: Ungefähr 15 Minuten

Ziel des Spiels: an der Insel des Leuchtturms als Erster so anzulegen, dass der Wachposten in deinem Schiff sitzt.

Spielvorbereitungen: stellt die Teile des Spielbrettes so zusammen, dass die entsprechenden Teile zusammenpassen. Setzt den Leuchtturm auf die Insel bzw. so viele Segelschiffe in den Hafen an den anderen Rand des Brettes, wie viele Spieler mitmachen wollen. Mischt die 6 Scheiben, welche die Schritte (und die Windstärke) bezeichnen, miteinander und setzt sie übergesetzt an einen Rand vom Brett. Stellt den Wachposten des Leuchtturms, der Schiffbruch erlitten hat, auf den Felsen, auf das siebte markierte Feld.

Spielverlauf: der jüngste Spieler soll beginnen! Er muss eine beliebige Scheibe aus den „Windstärke-Scheiben“ umdrehen. So viele Schritte müssen gemacht werden, wie viele Nummer die Scheibe zeigt. Nachdem sich alle die Scheibe angeschaut haben, braucht sie der Spieler gleich zurückzuzuwenden.

- die Anzahl der Schritte, welche die Scheibe zeigt, muss voll und ganz abgeschrieben werden.
- sowohl rückwärts als auch vorwärts kann man schreiten, aber gleichzeitig bloß in eine Richtung; während der Bewegung lässt sich die Richtung nicht wechseln.

Wenn der nächste Spieler an die Reihe kommt, muss er eine Scheibe umdrehen und schreiten. Es ist wichtig, die auf den Scheiben stehenden Zahlen bzw. die Position der Scheiben gut einzuprägen, um eine Zahl umzudrehen, womit du dann auf so ein Feld treten kannst, wo der Wachposten oder das Schiff steht, was ihn transportiert.

Der Schiffbruchige

Falls du das Feld betrittst, wo der Wachposten des Leuchtturms Schiffbruch erlitten hat, musst du ihn in dein Schiff setzen und mit ihm die Reise fortfahren (denn das Ziel des Spiels ist, mit ihm das Zielfeld zu erreichen). Wenn du ihn eingesetzt hast, dann müssen die „Windstärke-Scheiben“ zusammengemischt werden, bevor ein nächster Spieler an die Reihe kommt. So wird das Spiel immer schwerer, denn die bis jetzt eingepprägten Scheiben ändern ihre Position. Aber das Ziel ist im Weiteren auch, zu dem Feld zu gelangen, auf dem der Wachposten oder sein Schiff steht.

- Wenn du auf so ein Feld trittst, wo das Schiff steht, in dem der Wachposten ist, dann hat der andere Spieler dir den Wachposten zu übergeben, damit er seinen Weg in deinem Schiff fortsetzt.
- Falls jemand als Dritter oder als Vierter auf demselben Feld eintrifft, muss der Wachposten ins Schiff von demjenigen Spieler hineingesetzt werden, der als Letzter auf dem Feld angekommen ist.
- In dem Fall, wenn der Wachposten bei dir ist und auf solchem Feld eintrifft, was schon von einem anderen Spieler besetzt ist, brauchst du ihm leider deinen Fahrgast zu übergeben.
- Wenn du solches Feld betrittst, wo schon mehr sind, dann bleibt der Wachposten bei dir. Vergesst nicht, die Scheiben alle Male zusammenzumischen, falls der Wachposten Schiff wechselt!

Vorsicht! Es gibt zwei Felder, woraus du nicht rückwärts schreiten kannst: den Hafen (Startfeld) und die Insel des Leuchtturms (Zielfeld). Wenn es dazu kommt, dass du gerade mit den von der Scheibe aufgeführten Schritten am Ziel eintriffst, aber der Wachposten nicht in deinem Schiff ist, dann setz' dich lieber rückwärts ins Fahrt. Wir wünschen dir guten Wind und angenehmes Segeln!

Spielinhalt: 4 Segelschiffe, 1 Wachposten, 6 Scheiben, 1 Leuchtturm

El habitante del faro estaba volviendo solo de su puesto de observación cuando empezó una terrible tormenta. Las furiosas olas se tragaron el barco y toda su carga. Por suerte, el farero logró salvarse y alcanzar una roca. Cuatro barcos están dispuestos a competir para ayudarlo. El objetivo es llevarle de nuevo a la isla del faro lo antes posible.

De 2 a 4 jugadores, A partir de 5 años, 15 minutos

Objetivo del juego: gana el jugador que logra llegar primero a la isla del faro con el farero sentado en el barco.

Preparación del juego: monta el tablero para que las diferentes partes queden bien ubicadas. Pon el faro en la isla y coloca un barco en el muelle del otro lado del tablero. Mezcla los discos que indican la fuerza del viento (que marcan las etapas), y ponlos boca abajo al final del tablero. Coloca el farero, náufrago desde la tormenta, en la séptima casilla.

Cómo empezar el juego: el jugador más joven empieza. Da la vuelta a uno de los discos, el que prefieras. Avanza el barco según el número de casillas indicado por el disco. Después de que todos los jugadores hayan visto el disco, escóndelo de nuevo.

- Tienes que avanzar tu barco el número exacto de casillas indicado por el disco.
- Puedes ir en el sentido que quieras, pero siguiendo la misma dirección. No puedes cambiar de dirección en una misma vuelta.

Cuando le toque al jugador siguiente, tiene que dar la vuelta a un disco y avanzar su barco en consecuencia. Es necesario que te acuerdes de los números de cada disco para que al final puedas elegir aquel que contiene el número que coincide con el número de casillas que faltan para llegar al farero.

El náufrago

Si te paras en la casilla donde está el farero, tienes que colocarlo en tu barco y seguir el camino con él (sabiendo que el objetivo es alcanzar la salida con él). Cuando lo hayas ubicado en el barco, tienes que mezclar los discos con las fuerzas del viento antes de que le toque al próximo.

- Así, el juego queda más complicado, porque ya no sabes qué disco lleva qué número. Pero el objetivo sigue siendo llegar a la casilla donde está el farero o el barco que lo lleva.
- Si estás en la casilla del barco que lleva ahora el farero, el otro jugador tiene que pasarte el farero, así sigues el camino con él.
- Si varios jugadores llegan a la misma casilla a la vez, es el último que ha llegado quien se lleva el farero.
- Si llevas el farero y te paras en una casilla con otro jugador, tienes que pasárselo. Pero si llegas a una casilla con varios jugadores, lo guardas.

No olvides mezclar los discos cuando el farero cambie de barco.

¡Atención! Hay dos partes desde las cuales no puedes volver atrás: el muelle (inicio) y la isla con el faro (llegada). Si llegas sin el farero a la línea de llegada, tendrás que volver atrás. ¡Que tengas buen viento y buena navegación!

Contenido del juego: 4 barcos, 1 farero, 6 discos, 1 tablero (4 partes), 1 faro

Le gardien du phare, toujours tout seul, s'en retournait chez lui, avec ses provisions, quand un terrible orage éclata, dévastant tout sur son passage. Les vagues démontées détruisirent le bateau et son chargement. Heureusement, le gardien fut sauvé, rejeté par la mer déchaînée sur un rocher. Quatre navires partent à son secours. Le but du jeu est d'être le premier navire à le ramener sain et sauf sur l'île du Phare.

Pour 2-4 joueurs, à partir de 5 ans. Durée du jeu: environ 15 minutes

But du jeu: le premier joueur qui accoste sur l'Île du Phare, avec le gardien à son bord, a gagné.

Préparation du jeu: assemblez les trois parties du plateau de jeu. Mettez le phare à sa place sur l'île, et un bateau pour chaque joueur dans le port à l'opposé. Mélangez les six disques "force du vent" (qui marquent les étapes), et placez-les, face cachée, à une extrémité du plateau. Installez le gardien du phare qui a fait naufrage sur son rocher (numéro 7).

Début du jeu: le joueur le plus jeune commence. Retournez l'un des disques de la force du vent. Quand tout le monde a vu le chiffre marqué sur ce disque, remettez-le face cachée. Il faudra s'en souvenir. Avancez d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le disque, exactement. Vous pouvez avancer ou reculer, mais vous ne pouvez pas changer de direction pendant votre tour.

Déroulement de la partie: Chacun des joueurs, à son tour, retourne un disque, puis le remet face cachée, et avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le disque. Il est important de se souvenir des chiffres marqués sur les disques, comme cela vous pourrez choisir un disque qui vous permet d'atteindre l'endroit où se trouve le gardien de phare, ou le bateau à bord duquel il se trouve.

- Si vous atteignez le point où se trouve le gardien de phare naufragé, vous pouvez le mettre dans votre bateau et continuer le voyage avec lui. (Puisque le but du jeu est de le ramener sur l'île du Phare). Quand vous l'aurez mis dans votre bateau, mélangez à nouveau tous les disques "force du vent".
- C'est ce qui rend le jeu difficile, car à chaque fois que le gardien de phare monte sur un bateau, on mélange les disques, et il faut essayer de faire travailler sa mémoire à nouveau pour trouver le disque qui permet d'atteindre l'endroit où se trouve le bateau qui a recueilli naufragé.
- Si votre bateau arrive là où se trouve le bateau qui a recueilli le gardien du phare naufragé, le naufragé change de bateau, et passe sur le vôtre, pour continuer son voyage avec vous.
- Si un troisième ou un quatrième bateau arrive au même endroit, avant que vous ayez pu reprendre la mer, alors le naufragé passe sur le troisième bateau, ou sur le quatrième. Le dernier bateau arrivé recueille le naufragé. Lorsque le naufragé est sur votre bateau et que vous arrivez à un endroit où se trouve un autre bateau, dommage, vous devez laisser le naufragé changer de bateau. Mais si il y a plusieurs bateaux à cet endroit, vous gardez le naufragé avec vous.

N'oubliez pas de mélanger les disques à chaque fois que le naufragé change de bateau.

Attention ! Il y a deux lieux dans lesquels vous ne pouvez pas aller en reculant : le port du départ et l'île du Phare. Et si jamais votre bateau arrive sur l'île du Phare sans le naufragé, vous devez repartir en arrière. Bon vent et bon voyage !

Contenu: 4 bateaux, 1 gardien de phare, 6 disques en carton, 1 plateau de jeu (en 3 parties), 1 phare.

De eenzame vuurtorenwachter zeilde terug naar zijn uitkijkpost met voedselvoorraad toen een enorme storm opstak. De woeste zee veroorzaakte zijn schipbreuk en de zeilboot zonk naar de bodem van de zee. Gelukkig overleefde de eenzame vuurtorenwachter door naar een kleine rots te zwemmen. Vier zeilboten zetten de redding in, strijdend met elkaar om hem te helpen en op te halen om hem zo snel mogelijk terug naar het vuurtoreneiland te brengen.

Voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar • Duur van het spel: ca. 15 minuten

Het doel van het spel: de speler die als eerste aanlegt op vuurtoreneiland met de vuurtorenwachter op zijn of haar boot, wint.

Vorbereiding van het spel: leg het spelbord aan elkaar. Plaats de vuurtoren op het eiland waar 'welcome' staat en plaats een zeilboot voor elke speler in de haven aan het begin van het bord. Schud de zes windkracht-schijven (die tevens de stappen markeren) en plaats ze omgekeerd aan het uiteinde van het bord. Plaats de vuurtorenwachter, op de kleine rots in de woeste zee! (zevende veld).

Kies wie mag beginnen. Draai een windkrachtkaartje naar keuze om. Verplaats zoveel vakken als het kaartje aangeeft. Nadat iedereen het kaartje heeft gezien, draai het weer om en leg terug.

- Verplaats zoveel vakken als het windkrachtkaartje aangeeft.
- Je kunt voorwaarts of achteruit zeilen, maar altijd één richting per keer. Terwijl je aan zet bent kun je dus niet van richting veranderen!

Als de volgende speler aan de beurt is, draait de speler een windkrachtkaartje om zeilt zoveel vakken als het kaartje aangeeft. Let op: het is belangrijk dat je de nummers op de kaartjes en hun plek probeert te onthouden, zodat je strategisch het juist windkrachtkaartje kunt omdraaien naar een veld waar de vuurtorenwachter van zeilboot kan/mag wisselen.

De vuurtorenwachter

Als je op het veld komt waar de vuurtorenwachter schipbreuk leed, moet je hem in de boot hijsen en met hem verder varen. (het doel is om samen met hem op vuurtoreneiland aan te leggen)! Als je hem in de boot hebt gehesen, moet je de windkrachtkaarten allemaal door elkaar mengen, voor de volgende speler aan de beurt is. Dit maakt het spel moeilijker, omdat de tot nu toe onthouden nummers van plaats veranderen. Het doel is ook nog steeds om aan te komen op het veld waar de vuurtorenwachter, of de boot waar de vuurtorenwachter op meevaart, ligt.

- Als je op een veld komt met een schip waar de vuurtorenwachter op meevaart, moet de andere speler de vuurtorenwachter op jouw boot plaatsen, zodat hij zijn reis in jouw boot kan voortzetten.
- Als iemand als derde of vierde op hetzelfde veld komt, dan blijft de bewaker uiteindelijk in de boot van de speler die het laatst is aangekomen.
- Als je de vuurtorenwachter in jouw boot meevaart en je zeilt naar een veld waar een andere boot ligt, moet je helaas de vuurtorenwachter aan deze speler overhandigen.
- Als je op een veld komt waar meerdere boten liggen, dan blijft de vuurtorenwachter bij je.

Vergeet niet om de windkrachtkaarten door elkaar te doen, steeds wanneer de bewaker van boot verandert!

Belangrijk! Er zijn twee velden waar je niet terug kunt varen: de haven (het startveld) en het vuurtoreneiland (doel). Als je bij het doel aankomt met het nummer van het windkrachtkaartje, en de bewaker zit nog niet in je boot, dan ga liever achteruit! Succes!

Inhoud: 4 zeilboten, 1 vuurtorenwachter, 6 windkrachtkaarten, 1 spelboard in 3 stukken, een vuurtoren

Osamelý strážca majáku sa práve vracal na svoju rozhladňu zásobovaný jedlom, keď sa spustila ukrutná búrka. Rozzúrené more poslalo jachtu bez milosti ku dnu. Muž z majáka našťastie prežil a zachránil si život tým, že doplával k malej skale a vyšplhal sa na ňu. Štyri jachty prišli mužovi na pomoc a pretekali, ktorá z nich bude prvá a dopraví ho späť na jeho ostrov s majákom.

Hra je určená pre 2 - 4 hráčov nad 5 rokov

Ciel hry: Zakotviť ako prvý so strážcom majáku na palube pri ostrove s majákom.

Príprava hry: Zložte diely hracej dosky tak, aby k sebe pasovali. Maják položte na ostrov a jachtu každého hráča k mólu na druhý koniec dosky. Šesť veterných diskov zamiešajte (tieto disky znázorňujú počet krokov) a položte ich číslami dole na jednu stranu hracej dosky. Teraz položte stroskotaného strážnika na kameň k ohníku (na siedme pole).

Ako začať hru: Hru začína najmladší hráč. Otočte akýkoľvek veterný disk. Ťahajte o toľko polí, koľko je na disku znázornených, a potom čo sa všetci pozrú, disk ihneď otočte naspäť.

- Počet krokov na disku musí byť dodržaný celý.
- Ťahať môžete dopredu alebo dozadu, ale v rámci jedného ťahu len jedným smerom. Počas ťahu nemožno meniť smer!

Keď je na ťahu ďalší hráč, otočí veterný disk a postúpi o dané políčko. Skúste si zapamätať, kde ktorý veterný disk leží (akú má ktorý disk hodnotu), aby ste mohli otočiť disk s hodnotou, ktorú práve potrebujete k prebraniu stroskotanca protihráčom alebo na predbiehanie protihráčov.

Stroskotanec

Ak šliapnete na políčko, kde stroskotal strážca majáku, musíte ho dať na loď a pokračovať s ním v ceste - vyhráva ten, kto príde k majáku so stroskotancom na lodi. Ak ste strážnika naložili na loď, skôr než príde na rad ďalší hráč, musíte zamiešať disky veterných síl. Tento postup robí hru zložitejšou, pretože zapamätané disky zmenia svoju polohu. Cieľom zostáva prísť na políčko, kde stojí stroskotaný strážca či loď, ktorá ho práve preváža.

- Ak sa postavíte na políčko, kde sa nachádza loď so strážcom majáka na palube, musí vám hráč strážcu odovzdať. Teraz sa snažíte strážnika k majáku priviezt' vy.
- Ak niekto príde na políčko so strážcom ako tretí alebo štvrtý, strážca si sadne na loď hráča, ktorý prišiel ako posledný.
- Ak máte strážcu a ocitnete sa na políčku, kde stojí iný hráč, bohužiaľ musíte odovzdať vášho pasažiera danému hráčovi.
- Ak vstúpite na políčko, kde sa nachádza viac hráčov, strážca zostáva s vami.

Nezabudnite premiešať disky zakaždým, keď strážca zmení loď!

Dôležité! V tejto hre sú dve políčka, z ktorých sa nedá vracat' späť. Jedno z nich je prístav (začínajúce políčko) a druhé je ostrov, na ktorom sa nachádza maják (cieľové políčko). Ak prídete na cieľové políčko a budú vám stále zostávať kroky, ktoré podľa disku máte urobiť a nemáte na palube strážcu, musíte sa vrátiť späť. Veľa šťastia!

Obsah balenia: 4 námorné lode, 1 figúrka strážcu, 6 diskov, 1 trojdielna hracia doska, 1 maják

Одинокий смотритель маяка возвращался к своему посту, как вдруг начался свирепый шторм. Бушующие волны потопили его корабль с припасами. К счастью, смотритель маяка чудом остался жив, добрался до небольшой скалы, выступающей из моря. Четыре шлюпки отправились ему на помощь, соревнуясь между собой. Цель доставить смотрителя как можно быстрее обратно на остров с маяком.

Игра для 2-4 игроков от 5 лет • Продолжительность игры: приблизительно 15 минут

Цель игры: Выигрывает тот игрок, чья шлюпка со смотрителем маяка, причалит к острову первой.

Подготовка к игре: Соберите игровое поле, совместив правильно все части. Поместите маяк на остров. Расставьте все шлюпки игроков у причала на противоположной стороне игрового поля. Перемешайте 6 круглых фишек, обозначающих силу ветра (количество шагов) и положите их лицом вниз на один конец игрового поля. Поставьте смотрителя маяка на скалу.

Начало игры: Первым начинает ходить самый младший игрок! Переверните любую из шести круглых фишек и передвиньте свою шлюпку на количество шагов, указанных на фишке. После того, как все игроки увидели число, указанное на фишке, сразу же переверните ее обратно лицом вниз.

- Шлюпка должна передвигаться на количество шагов, указанных на фишке.
- Можно передвигать шлюпку вперед или назад, но только в одном направлении за один ход. Нельзя менять направление во время движения!

Теперь очередь переходит к другому игроку! Он также должен открыть любую из шести фишек и передвинуть свою шлюпку на соответствующее количество шагов.

Важно: Старайтесь запоминать числа на открывающихся дисках и их местоположение, чтобы потом вы смогли открыть диск с нужным вам количеством шагов и добраться до скалы смотрителем или до острова с маяком.

Смотритель маяка

Если вы попали на поле, где корабль смотрителя маяка потерпел крушение, вы должны посадить его в свою шлюпку и продолжить свой путь вместе с ним (так как цель игры доставить его на остров к маяку)! После того как вы посадили смотрителя в свою шлюпку, перемешайте круглые фишки перед ходом следующего игрока. Это усложняет игру: фишки уже запомнены, поэтому их стоит хорошенько перемешать. Цель остается неизменной – добраться до скалы со смотрителем или до корабля, потерпевшего крушение.

- Если вы попадаете на поле со шлюпкой другого игрока, в которой находится смотритель, то тот игрок должен пересадить смотрителя в вашу шлюпку.
- Если третий или четвертый игрок попадает на то же поле, то смотритель пересаживается в шлюпку, которая попала на поле последней по счету.
- Если ваша шлюпка со смотрителем попадает на поле со шлюпкой другого игрока, то, к сожалению, вы должны пересадить смотрителя в шлюпку этого игрока.
- Если ваша шлюпка со смотрителем оказывается на поле с несколькими шлюпками, то смотритель остается у вас.

Не забывайте перемешивать фишки каждый раз, когда смотритель пересаживается в другую шлюпку!

Важно! На игровом поле есть два поля, попав на которые, вы не можете сходить в обратном направлении: причал (старт) и остров с маяком (финиш). Если вы приблизились к финишу, передвинув свою пустую шлюпку (без смотрителя) на выпавшее количество шагов, лучше возвращайтесь обратно! Удачи!

В комплект игры входит: 4 шлюпки, 1 смотритель маяка, 6 круглых фишек, 1 игровое поле (3 части), 1 маяк

A világítótorony magányos lakója élelemmel megrakodva hajózott visszafelé őrhelyére, amikor hatalmas, mindent elemészto vihar támadt. A dühöngő hullámok bekebelezték a hajóját és rakományát is. Ő szerencsére megmenekült és egy magányos sziklán vészelté át a vihart. Négy vitorlás kelt útra a nyomában, hogy egymással versengve siessenek segítségére. A cél, hogy minél gyorsabban visszajuttassák őt a világítótorony szigetére.

5 év felett 2-4 játékos részére. A játék időtartama: kb. 15 perc

A játék célja: az nyer aki elsőként köt ki a világítótorony szigetén úgy, hogy az őt a hajójában ül.

A játék előkészülete: állítsátok össze a játéktábla részeit úgy, hogy a megfelelő részekilleszkedjenek egymáshoz. Tegyétek a szigetre a világítótornyot, a tábla másik végén lévő kikötőbe pedig helyezzetek el annyi vitorlást ahányan játszani szeretnétek. A hat szélerősség korongot (amik a lépéseket jelölik) keverjétek össze és lefordítva tegyétek a tábla egyik végébe. A világítótorony őrét, aki hajótörést szenvedett, helyezétek sziklára, a (hetedik) megjelölt mezőre.

A játék kezdete: a legfiatalabb játékos kezdjen! Fordítson fel egy tetszőleges korongot a szélerősség korongok közül. Lépjen annyit amennyit a korong mutat. Miután mindenki megnézte a korongot a játékos azonnal fordítsa vissza.

- a korongon lévő számot teljes egészében le kell lépni.
- előre és hátra is lehet lépni, de egyszerre csak egy irányban, mozgás közben nem lehet irányt váltani!

Amikor rá kerül a sor a következő játékos forgasson fel egy korongot és lépjen. Fontos, hogy igyekezz megjegyezni a korongokon látható számokat és a korongok helyzetét, hogy olyan számot forgass fel, amivel arra a mezőre tudsz lépni, ahol az őt áll vagy az a hajó amelyikben őt szállítja.

A hajótörött

Ha arra a mezőre lépsz, ahol a torony őre hajótörést szenvedett, be kell tenned őt a hajódba és vele folytatni az utazást! (mert az a cél, hogy vele együtt éj célba.) Ha beültetted, utána azonnal meg kell keverni a szélerősség korongokat, mielőtt a következő játékos kerülne sorra.

Így nehezedik a játék, mert az eddig megjegyzett korongok elvándorolnak a helyükről. De a cél továbbra is az, hogy ugyanarra a mezőre érkezz, amelyiken az őt vagy az a hajó áll, amelyiken az őt utazik.

- Ha olyan mezőre lépsz ahol olyan hajó áll, amelyekben az őt ül, a másik játékosnak át kell adnia neked az őt, hogy a te hajódban folytassa az útját.
- Ha valaki harmadiknak vagy negyediknek érkezik ugyanarra a mezőre akkor az őt a legutolsónak érkező hajójában fog ülni végül.
- Ha nálad van az őt és olyan mezőre lépsz, ahol egy valaki áll, sajnos át kell neki adnod az utasodat.
- Ha olyan mezőre lépsz, ahol többen állnak már, akkor az őt nálad marad.

Ne felejtsetek el megkeverni a korongokat minden alkalommal amikor az őt hajót vált!

Fontos! Két mező van, ahonnan nem léphetsz visszafelé: a kikötő (start mező) és a világítótorony szigete (cél mező). Ezért ha pont beérnél a célba a korongon lévő lépésekkel és még nem a te hajódban ül az őt, akkor inkább visszafelé indulj! Jó szélet és kellemes vitorlázást kívánunk!

A játék tartalma: 4 vitorlášajó, 1 őt figura, 6 korong, 3 részes játéktábla, 1 világítótorony

Samotny latarnik wracał do domu łodzią wyładowaną zapasami żywności. Wtedy to nagle rozpętał się straszliwy sztorm. Statek zatonął wraz z ładunkiem, ale szczęśliwie naszemu bohaterowi udało się wydostać na jedną ze skał. Bez latarnika żaden żeglarz w okolicy nie czuł się bezpiecznie. Cztery załogi wyruszyły więc na poszukiwanie rozbitka. Trzeba go odnaleźć i jak najszybciej dostarczyć do latarni.

Gra dla 2 – 4 osób w wieku powyżej 5 lat. Czas rozgrywki wynosi 15 minut.

Cel gry: zwycięża gracz, którego łódź z latarnikiem na pokładzie jako pierwsza zacumuje do wyspy z latarnią.

Przygotowania do gry: ziół planszę do gry tak, aby właściwe jej elementy pasowały do siebie. Umieść latarnię na wyspie, a łodzi każdego z graczy zacumuj na drugim końcu planszy. Potasuj 6 krążków siły wiatru i umieść je obrazem do dołu na krawędzi planszy. Latarnika postaw na skale na (siódmym) oznaczonym polu.

Rozpoczęcie rozgrywki: rozpoczyna najmłodszy z graczy. Wybiera jeden z krążków siły wiatru, odwraca go i pokazuje pozostałym graczom. Następnie natychmiast odkłada go na miejsce, po czym wykonuje ruchy zgodnie ze wskazówkami na dysku. Ruch może odbywać się do przodu lub do tyłu, ale tylko w jednym kierunku w obrębie danej tury. Kolejny z graczy wybiera następnie jeden z krążków i przemieszcza swoją łódź. Istotne jest to, by pamiętać, gdzie odłożone są dyski z umożliwiające w danej turze dotarcie tam, gdzie znajduje się latarnik bądź transportujący go statek.

Rozbitek

Jeśli staniesz na polu, gdzie na skałę został wyrzucony latarnik, umieść go w swojej łodzi i wspólnie kontynuuj podróż. Każdy gracz, który tego dokona musi szybko potasować krążki siły wiatru, przed kolejną kolejnego gracza. Gra staje się w ten sposób trudniejsza, gdyż nauka, gdzie znajdują się konkretne krążki rozpoczyna się od nowa. Celem pozostałych graczy będzie dotarcie na pole, na którym w danej chwili znajduje się latarnik bądź też statek go przewożący.

W momencie, gdy to Ci się uda, latarnik trafia na pokład Twojej łodzi - dalszą podróż odbędziecie wspólnie. Jeśli pozostali gracze również dotrą na to pole w tym samej turze, latarnika na pokład zabierze ten z uczestników rozgrywki, który dotarł tam jako ostatni. Jeśli podróżując z latarnikiem staniesz na polu, na którym znajduje się już inny z graczy, musisz mu odstąpić swojego pasażera. Jeśli jednak znajduje się na nim wielu graczy, latarnik pozostanie na Twojej łodzi.

Za każdym razem, gdy latarnik trafia na pokład nowego statku należy potasować krążki siły wiatru.

Ważne! Do pól, z których nie możesz cofać się do tyłu, należą doki (pole startowe) i wyspa z latarnią (pole mety). Jeśli jednak dotrzesz do wyspy bez latarnika na pokładzie, musisz oczywiście cofnąć się i go odszukać. Pomyślnych wiatrów!

Zawartość: 4 statki, 1 latarnik, 6 krążków, 1 plansza (4 elementy), 1 latarnia

Osamělý hlídač majáku se právě vracel na svoji rozhlednu, zásobován jídlem, když se spustila ukrutná bouře. Rozzuřené moře poslalo jachtu bez milosti ke dnu. Muž z majáku naštěstí přežil a zachránil si život tím, že doplaval k malé skále a vyšplhal na ni. Čtyři jachty přispěchaly muži na pomoc a závodily o to, která z nich bude první a dopraví ho zpět na jeho ostrov s majákem.

Hra je určena pro 2 - 4 hráče nad 5 let

Cíl hry: Zakotvit jako první s hlídačem na palubě u ostrova s majákem.

Příprava hry: Složte díly hrací desky tak, aby k sobě pasovaly. Maják položte na ostrov a jachtu každého hráče k molu na druhý konec desky. Šest větrných disků zamíchejte (tyto disky znázorňují počet kroků) a položte je čísla dolů k jednomu konci hrací desky. Nyní položte ztroskotaného hlídače na kámen k ohýnku (na sedmé pole).

Jak začít hru: Hru začíná nejmladší hráč. Otočte jakýkoliv větrný disk. Popojed'te o tolik polí, kolik je na disku znázorněno, a poté co se všichni podívají, disk ihned otočte zpět.

Počet kroků na disku musí být dodržen celý.

Popojed'te dopředu nebo dozadu, ale v rámci jednoho tahu pouze jedním směrem. Během tahu nelze měnit směr!

Když je na tahu další hráč, otočí větrný disk a postoupí o daná políčka. Zkuste si zapamatovat, kde který větrný disk leží (jakou má který disk hodnotu), abyste mohli otočit disk o hodnotě, kterou zrovna potřebujete k přebrání trosečníka protihráči nebo k předehnaní protihráčů.

Trosečník

Pokud šlápnete na políčko, kde ztroskotal hlídač majáku, musíte ho dát do lodě a pokračovat s ním v cestě – vyhrává ten, kdo dojde k majáku s trosečníkem na lodi. Pokud jste hlídače naložili do lodě, předtím než přijde na řadu další hráč, musíte zamíchat disky větrných sil. Tento postup činí hru složitější, protože zapamatované disky změni svou polohu. Cílem zůstává přijet na políčko, kde stojí ztroskotaný hlídač či loď, která ho zrovna převáží.

- Pokud stoupnete na políčko, kde se nachází loď s hlídačem majáku na palubě, musí vám hráč hlídače předat. Nyní se snažte hlídače k majáku přivést vy.
- Pokud někdo přijede na políčko s hlídačem jako třetí nebo čtvrtý, hlídač si sedne do lodě hráče, který přijel jako poslední.
- Pokud máte hlídače a ocitnete se na políčku, kde stojí jiný hráč, bohužel musíte předat vašeho pasažéra dotyčnému hráči.
- Pokud vstoupíte na políčko, kde se nachází více hráčů, hlídač zůstává s vámi.

Nezapomeňte promíchat disky pokaždé, když hlídač změní loď!

Důležité! V této hře jsou dvě políčka, z kterých se nelze vracet zpět. Jedno z nich je přístaviště (začínající políčko) a druhé je ostrov, na kterém se nachází maják (cílové políčko). Pokud přijedete na cílové políčko a budou vám stále zbývat kroky, které podle disku máte udělat a nemáte na palubě hlídače, musíte se vrátit zpět. Hodně štěstí!

Obsah balení: 4 námořní lodě, 1 figurka hlídače, 6 disků, 1 hrací deska (3 dílná), 1 maják

Šťastnou plavbu Vám přeji,
Marbushka a Hračkotéka

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2013

©bohony