



ANGRY BIRDS SPACE

SPACE RACE KIMBLE



5+
2-4
Familienspiel

Endlich haben die Vögel ihre Eier in Sicherheit gebracht. Doch plötzlich greift ein langer Roboterarm aus einer anderen Dimension zu und entführt die Eier! Die Angry Birds stehen jetzt erneut vor der Aufgabe, ihre Eier zurückzuholen – doch dieses Mal sind sie mit neuen Kräften ausgestattet!

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält alle vier Angry Birds einer Farbe. Diese werden auf die entsprechend farblichen Heimatfelder auf dem Spielplan gestellt, direkt unterhalb des Feldes mit der Schleuder. Reihum drücken die Spieler den Würfelplaneten in der Spielplanmitte. Der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat, beginnt.

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler an der Reihe drückt den Würfelplaneten. Würfelt er eine Sechs, darf er einen seiner Angry Birds auf das Feld mit der Schleuder stellen.

Danach würfelt er ein weiteres Mal und bumm! Der Vogel wird sofort in die Umlaufbahn geschossen – er wird so viele Felder auf dem Spielplan weitergezogen, wie die Augen auf dem Würfel zeigen.

Werden die Vögel im Orbit bewegt, wird dabei jedes Feld gezählt, auch jene, auf denen bereits ein anderer Vogel steht.



Es muss eine Sechs gewürfelt werden, um einen Vogel auf das Feld mit der Schleuder stellen zu dürfen.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine Drei und landet mit seinem Angry Bird genau auf einem Feld, das von einem anderen Vogel besetzt ist (Abbildung 1) – tja, Pech gehabt! Der Vogel, der dort stand, wird zurück auf eines seiner Heimatfelder gesetzt.

Immer wenn ein Spieler eine Sechs würfelt, kann er entscheiden, ob er einen bereits im Orbit kreisenden Vogel bewegt, oder ob er einen weiteren Vogel in die Umlaufbahn schießt. Gleich danach darf er noch einmal würfeln.

Hat der Spieler keine Sechs gewürfelt und auch keinen Vogel im Orbit, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler mit einem seiner Vögel den Planeten in der Spielplanmitte ein Mal umkreist, darf er auf ein freies, grünes Schwein im Zielbereich seiner Farbe gezogen werden. Dabei muss der Spieler das freie Schweinefeld exakt mit der gewürfelten Augenzahl erreichen.

Spielende und Gewinner:

Der Spieler, der es als Erster schafft, mit allen seinen vier Angry Birds einmal den Planeten in der Spielplanmitte zu umrunden und dann mit jedem seiner Vögel auf einem der grünen Schweine in seinem Zielbereich zu landen, gewinnt das Spiel (Abbildung 2).

Wer wird sich in diesem epischen Kampf im Weltall durchsetzen? Findet es heraus

Inhalt: 1 Spielplan mit integriertem Würfelplaneten, 16 Angry Birds Spielfiguren (4 Sets mit je 4 Vögeln), 1 Spielregel

Vertrieb: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Platnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A - 1140 Wien
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!



Abbildung 1



Abbildung 2



ANGRY BIRDS SPACE

SPACE RACE KIMBLE



5+



Családi társasjáték

Épp amikor a Madarak azt gondolhatták volna, hogy a tojásaik biztonságba kerültek, akkor egy hosszú robotkar nyúlt át egy másik dimenzióból és elragadta azokat.

A Mérges Madarak új képességekkel megerősödvé erednek újra a tojások nyomába!

A játék előkészítése:

Válassz egy szint és állítsd a Madarakat a nekik megfelelő színű négy mezőre az egyik Csúzli mögött. A tábla közepén lévő kocka feletti műanyagburát egymás után lenyomva, minden játékos dobjon egyet. Aki a legnagyobbat dobta már kezdheti is a játékot!

Játékmenet:

A kezdőjátékos dob a kockával. A Csúzli startmezőkre való kilépéshez hatos dobás szükséges. Ha a játékos dobása nem hatos, akkor a következő játékos kerül sorra. Akinek sikerül hatost dobnia az kirepíti egy Madarát a Csúzli mezőre és újra dob, majd Madarával a dobásnak megfelelően lép.

A későbbiekben, nem hatos dobások esetén a pályán lévő



A Csúzli startmezőkre való kilépéshez hatos dobás szükséges.

Madaraikkal léphetnek a játékosok. A lépéseknél minden mezőt -a foglaltakat is- számolni kell. Ha egy Madár lépése egy foglalt mezőn ér véget, akkor az ott álló Madarat vissza kell repíteni a fészkébe. (1. Ábra) Onnan majd hatos dobással kerülhet újra játékba. Hatos dobás esetén a soron levő játékos lépése megtétele után játék közben is új dobáshoz jut. A hatos dobás használható kezdőlépésre vagy már a pályán lévő madár léptetésére is.

A játék vége és a Győztes:

A játékos aki elsőként kerüli meg mind a négy Madarával a bolygót és landol pontos dobással a célterületen álló Malacokon, véget vet a játéknak és megnyeri azt. (2. Ábra).

Kik lesznek sikeresek ebben az izgalmas űrversenyben? Próbáljuk ki...

Tartalom: 1 Játéktábla beépített dobókockával, 16 Angry Birds játékfigura (4-4 darab 4 színben), 1 Játékszabály

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122 email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



I. Ábra



2. Ábra