

Djeco kooperációs társasjáték – Pin Pon!



Cikkszám: **DJ08571**

Ajánlott életkor: 3-10 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játékidő: 15 perc

Segítség! A tűzoltóságon megszólalt a sziréna, mert tűz ütött ki valahol! Tudtok segíteni a tűzoltóautónak, hogy időben érkezen a tüzet eloltani és a ház megmeneküljön?

A játék tartalma: 12 kétoldalas kártyalap: autó/szabad út, 1 tűzoltóság, 1 ház, 1 dobókocka, 7 „láng” korong, 1 tűzoltóautó

Játékleírás: A „Pin Pon!” egy kooperatív társasjáték. A játékosoknak együtt kell a dugóban ácsorgó autókat az „üres út” oldalukra fordítani, hogy az út szabad legyen a tűzoltónak. Dobások segítségével lehet az autókártyákat megfordítani, és az égő házhoz egyre közelebb kerülni – miközben sajnos a lángok is egyre nőnek.

Előkészületek: A tűzoltóságot és a házat az asztal két oldalára tesszük, ezek közé helyezzük a 12 autót tetszőleges sorrendben. Rendezzük 2 sorba őket feles eltolással, egy zsúfolt, dugós utat képezve ezáltal a két épület között! Helyezzünk egy „láng” korongot a házra, a többi 6-ot pedig tegyük a ház mellé! Foglalja el a helyét a tűzoltóautó az állomáson, a dobókockát is vegyük elő!



A játék menete: A játékot órajárás szerint játszuk. A legfiatalabb játékos kezd, dob a kockával. Amennyiben a dobás:

- szín: a játékos választ egy – a dobott színnek megfelelő – autót, és megfordítja, hogy a kártyán az „üres út” legyen látható. (2 színű autót akkor lehet megfordítani, ha az egyik színt dobta a 2 közül).
- láng: a játékos egy „láng” korongot helyez a házra
- harang: Hurrá! A játékos tetszőleges autókártyát fordíthat meg.

Ha az akció befejeztével szabadult fel útszakasz a tűzoltóautó előtt, a játékos előrébb „gurulhat” a járgánnyal. A tűzoltó sávot is válthat egy akadály kikerülése érdekében, ha arra szabad az út.



Ezután a következő játékos dob.

Megjegyzés: a játék kooperatív, tehát a játékosok megbeszélhetik, hogy melyik autót érdemes megfordítani. A végleges döntést azonban a soron lévő játékos hozza meg.

A játék vége: ha a tűzoltóautó megérkezik a házhoz, kezdődhet a tűzoltás! A játékot megnyerték, gratuláció a hősöknek! Sajnos azonban, ha már „7 lángra gyúlt” a ház, a tűzoltóknak nincs mit tenni, elvesztették a játékot...

Julie Bregéot játéka

Djeco kooperációs társasjáték – Pin Pon!



Cikkszám: **DJ08571**

Ajánlott életkor: 3-10 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játékidő: 15 perc

Segítség! A tűzoltóságon megszólalt a sziréna, mert tűz ütött ki valahol! Tudtok segíteni a tűzoltóautónak, hogy időben érkezen a tüzet eloltani és a ház megmeneküljön?

A játék tartalma: 12 kétoldalas kártyalap: autó/szabad út, 1 tűzoltóság, 1 ház, 1 dobókocka, 7 „láng” korong, 1 tűzoltóautó

Játékleírás: A „Pin Pon!” egy kooperatív társasjáték. A játékosoknak együtt kell a dugóban ácsorgó autókat az „üres út” oldalukra fordítani, hogy az út szabad legyen a tűzoltónak. Dobások segítségével lehet az autókártyákat megfordítani, és az égő házhoz egyre közelebb kerülni – miközben sajnos a lángok is egyre nőnek.

Előkészületek: A tűzoltóságot és a házat az asztal két oldalára tesszük, ezek közé helyezzük a 12 autót tetszőleges sorrendben. Rendezzük 2 sorba őket feles eltolással, egy zsúfolt, dugós utat képezve ezáltal a két épület között! Helyezzünk egy „láng” korongot a házra, a többi 6-ot pedig tegyük a ház mellé! Foglalja el a helyét a tűzoltóautó az állomáson, a dobókockát is vegyük elő!



A játék menete: A játékot órajárás szerint játszuk. A legfiatalabb játékos kezd, dob a kockával. Amennyiben a dobás:

- szín: a játékos választ egy – a dobott színnek megfelelő – autót, és megfordítja, hogy a kártyán az „üres út” legyen látható. (2 színű autót akkor lehet megfordítani, ha az egyik színt dobta a 2 közül).
- láng: a játékos egy „láng” korongot helyez a házra
- harang: Hurrá! A játékos tetszőleges autókártyát fordíthat meg.

Ha az akció befejeztével szabadult fel útszakasz a tűzoltóautó előtt, a játékos előrébb „gurulhat” a járgánnyal. A tűzoltó sávot is válthat egy akadály kikerülése érdekében, ha arra szabad az út.



Ezután a következő játékos dob.

Megjegyzés: a játék kooperatív, tehát a játékosok megbeszélhetik, hogy melyik autót érdemes megfordítani. A végleges döntést azonban a soron lévő játékos hozza meg.

A játék vége: ha a tűzoltóautó megérkezik a házhoz, kezdődhet a tűzoltás! A játékot megnyerték, gratuláció a hősöknek! Sajnos azonban, ha már „7 lángra gyúlt” a ház, a tűzoltóknak nincs mit tenni, elvesztették a játékot...

Julie Bregéot játéka