

Pin Pon!



3 ans years
años Jahre
-10

Pin Pon!

Zawartość



x 1



x 1



x 12



x 1



x 7



x 7



3 do 10 lat



2 do 4 graczy



15 min

Dźwięk alarmu! Syrena zaczęła właśnie wyć w remizie - zgłoszono pożar! Czy możesz pomóc strażakom dotrzeć na czas, aby ugasić pożar i uratować dom?

Zawartość: 12 dwustronnych kart samochodów / pustych ulic, 1 remiza, 1 dom, 7 żetonów ognia, 1 wóz strażacki, 1 kostka.

Pomysł: "Pin Pon!" jest grą na współpracę. Wszyscy gracze muszą współpracować, żeby odwrócić karty pokazujące ruch uliczny z samochodami na stronę z pustą ulicą, aby oczyścić drogę dla przejazdu wozu strażackiego. Przy każdym rzucie kostką gracze będą mogli wybrać kolorową kartę do odwrócenia, aby pomóc wozowi strażackiemu w dotarciu na miejsce, albo będą musieli rozniecić płomień w domu...

Przygotowanie: Połóż remizę strażacką z jednej strony stołu a dom z drugiej. Ułóż losowo 12 kart stroną z samochodami skierowaną do góry, aby stworzyć pomiędzy budynkami 2 pasy drogi z ruchem ulicznym. Umieść żeton ognia na domu, a pozostałe 6 z boku. Połóż wóz strażacki na remizie a kostkę obok.



Przebieg gry:

Gra toczy się wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy gracz. Gracze po kolei rzucają kostką i wykonują działanie jakie wypadnie na kostce:

- **Kolor:** Gracz wybiera kartę samochodu w kolorze wskazanym na kostce i odwraca ją na stronę z pustą ulicą (samochód dwukolorowy może zostać odwrócony, jeśli na kostce wypadnie jeden z jego kolorów).
- **Płomień:** Gracz kładzie na domu żeton ognia.
- **Dzwonek:** Ding dong! Gracz odwraca wybraną przez siebie kartę samochodu na stronę z pustą ulicą.

Na koniec swojej kolejki, jeśli droga przed wozem strażackim jest wolna, gracz przesuwa go do przodu tak daleko, jak to możliwe..

Jeśli jest miejsce, wóz strażacki może poruszać się między pasami, aby ominąć samochody, które przeszkadzają..



Następnie rundę rozpoczyna kolejny gracz rzucając kostką.

Uwaga: To gra polegająca na współpracy, więc gracze mogą ze sobą rozmawiać, które karty samochodów odwrócić, ale decyzja ostateczna należy do tego gracza, którego jest kolej.

Koniec gry:

Kiedy wóz strażacki dotrze do domu, może ugasić pożar! Wygrywacie grę – wszyscy jesteście bohaterami, dobra robota!

Jeśli jednak wszystkie 7 żetonów ognia pokryło dom płomieniami, ogień rozprzestrzenił się zbyt daleko i wóz strażacki nic nie może zrobić... przegrywasz grę!

Autor gry: Julie Bregott

Pin Pon !



DJ08571



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

Ostrzeżenie - małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia.