



April April

Ein kooperatives Pustespiel von 7Bazis

Der freche Kobold April April macht was er will! Und deshalb hat er die Jahreszeiten komplett durcheinandergebracht. Jetzt fallen plötzlich Schneeflocken im Sommer, buntes Laub segelt bereits im Frühling von den Bäumen, im Winter reifen die Birnen und erst im Herbst treiben die ersten Knospen und Blüten aus. Was für ein Chaos! Zusammen allerdings könnt ihr es schaffen, wieder Ordnung in den Jahreszeitenrhythmus zu bringen. Doch gebt dabei Acht, dass euch nicht die Puste ausgeht!

SPIELINHALT

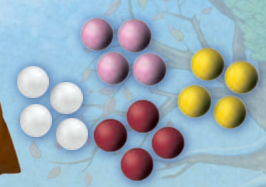
1 im Schachtel-
unterteil
integrierter
Spielplan mit den
4 Jahreszeiten

1 integrierte
Hürde
zwischen den
Jahreszeiten

1 Spielanleitung



20 Jahreszeiten-Chips,
davon 4 mit dem Kobold April April



1 Stoffbeutel und 16 Jahreszeiten-Bällchen:
je 4 in verschiedenen Farben, die den Jahres-
zeiten entsprechen



piatnik.com

SPIELZIEL

Euer Ziel ist es, die bunten Jahreszeiten-Bällchen mit viel Gefühl über die Hürden hinweg in die richtigen Jahreszeiten zu pusten, bevor der Kobold *April April* erscheint und alles wieder durcheinanderbringt.



SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird im Schachtelunterteil gespielt. Die auf dem Spielplan abgebildeten vier Jahreszeiten sind durch eine Hürde voneinander getrennt, die fix in der Schachtel montiert ist. Stellt die Schachtel auf den Tisch. Mischt die Jahreszeiten-Chips und verteilt sie verdeckt auf dem Tisch. Achtet dabei darauf, dass sich die Chips nicht überlappen.

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und gebt die entsprechende Anzahl Jahreszeiten-Bällchen in den Stoffbeutel (überzählige Bällchen kommen aus dem Spiel):

Anfänger:

Fortgeschrittene:

Profis:

je 2 Bällchen pro Farbe

je 3 Bällchen pro Farbe

alle 16 Bällchen

Schüttelt danach den Stoffbeutel kräftig, um die Jahreszeiten-Bällchen gut zu mischen. Wählt eine Person, die nun die Bällchen auf dem Spielplan verteilt. Dazu zieht sie blind je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad entweder 2, 3 oder 4 Bällchen aus dem Beutel und legt diese als erstes in den Frühling. Dieser Schritt wird mit den anderen Jahreszeiten wiederholt, bis alle Bällchen aus dem Beutel gleichmäßig verteilt sind.



SPIELABLAUF

Wer am jüngsten ist, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, drehst du einen beliebigen Jahreszeiten-Chip um. Auf diesem ist ein Motiv abgebildet, das zu einer bestimmten Jahreszeit gehört, der eine bestimmte Bällchen-Farbe entspricht:



Nachdem du den Chip umgedreht hast, nimmst du die Schachtel in beide Hände und drehst sie so, dass die Jahreszeit, die deinem aufgedeckten Symbol entspricht, zu dir zeigt. Nun versuchst du, alle Bällchen in den Farben, die **nicht** in diese Jahreszeit gehören, mit viel Gefühl über die Hürde hinweg in die nächste Jahreszeit zu pusten. Dabei gilt:

- Du hast nur einen einzigen Atemzug zur Verfügung, um Bällchen über die Hürde zu pusten.
- Du darfst Bällchen immer nur in die Jahreszeit pusten, die gegen den Uhrzeigersinn als nächste kommt!
- Du darfst die Schachtel leicht kippen, um die Bällchen in eine für dich passendere Position zum Pusten zu bringen.

- Pustest du zu heftig und Bällchen landen außerhalb der Schachtel oder in einer anderen Jahreszeit als der nächsten, musst du diese wieder zurück in die Jahreszeit legen, von der du losgepustet hast. *Beachte:* Merkst du während dem Pusten, dass dir die Luft ausgeht, beende deinen Zug besser, bevor du dich anstrengst und so aus Versehen vielleicht ein eigentlich passendes Bällchen in die nächste Jahreszeit pustest.
- Sollst du von einer Jahreszeit lospusten, in der nur Bällchen in der Farbe liegen, die auch zur Jahreszeit gehören, oder es befinden sich dort überhaupt keine Bällchen, darfst du dir eine beliebige andere Jahreszeit aussuchen, und von dort aus dein Glück versuchen.



Jahreszeiten-Chip mit dem Kobold *April April*

Auf jeweils einem Chip pro Jahreszeit ist zusätzlich noch der freche Kobold *April April* abgebildet. Deckst du einen solchen Chip auf, passiert zunächst nichts. Du spielst wie zuvor beschrieben weiter und pustest von der Jahreszeit los, deren Motiv auf dem Chip abgebildet ist. Sobald jedoch der vierte Jahreszeiten-Chip mit einem Kobold aufgedeckt wird, endet das Spiel (siehe *Spielende*).





Anschließend ist die nächste Person an der Reihe, deckt einen Chip auf und so weiter.

Beispiel:

Daniel deckt einen gelben Chip mit Birnen auf. Er nimmt die Schachtel so in die Hände, dass der Sommer zu ihm zeigt und pustet nun vorsichtig alle Bällchen, die nicht gelb sind, gegen den Uhrzeigersinn in den Herbst. Danach ist Marlene an der Reihe. Sie deckt einen Chip mit rosa Blüten und dem Kobold *April April* auf. Das ist der erste Chip mit einem Kobold, daher passiert nichts weiter. Ausgehend vom Frühling pustet sie so kräftig, dass ein braunes Bällchen im Herbst landet, obwohl es eigentlich zuerst in den Sommer muss. Ein gelbes Bällchen landet sogar außerhalb der Schachtel. Beide Bällchen muss sie zurück in den Frühling legen. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

SPIELEND E

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

1. Ihr schafft es, alle Bällchen in die richtigen Jahreszeiten zu pusten, bevor der vierte Chip mit einem Kobold aufgedeckt wird.
Glückwunsch, ihr habt gewonnen!
2. Der vierte Chip mit einem Kobold wird aufgedeckt. Wer gerade an der Reihe ist, darf seinen Zug noch beenden. Befinden sich danach nicht alle Bällchen in den richtigen Jahreszeiten, hat leider der freche Kobold gewonnen. Aber keine Sorge – nach einer kurzen Atempause könnt ihr gleich noch einmal gegen *April April* antreten!

Solo-Variante:

Du kannst *April, April* auch alleine spielen, indem du den Regeln wie zuvor beschrieben folgst. Schaffst du es, alle Bällchen in die richtigen Jahreszeiten zu pusten, bevor du den vierten Chip mit *April April* aufdeckst?



Wenn du zu „April, April“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:



facebook.com/PiatnikSpiele



instagram.com/piatnik_spiele/



April, April

Un jeu coopératif à bout de souffle par 7Bazis

April, le lutin effronté, fait ce qu'il veut ! Il a complètement chamboulé les saisons ! Des flocons de neige tombent en plein été, les feuilles colorées des arbres chutent dès le printemps, les poires mûrissent en hiver et en automne bourgeonnent les premières, fleurs. Quel chaos ! En vous unissant tous ensemble vous devriez réussir à tout remettre en ordre... Grâce à votre souffle !

CONTENU DU JEU

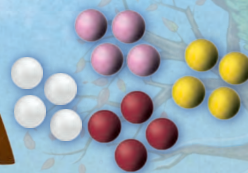
1 plateau de jeu intégré avec les 4 saisons

1 haie intégrée entre les saisons

1 règle du jeu



20 jetons-saisons, dont 4 comportant le lutin April



1 sac en tissu et 16 petites balles correspondant aux saisons : pour chaque saison, 4 balles d'une couleur correspondante



piatnik.com

BUT DU JEU

Ton but est de faire passer adroitement les balles colorées par-dessus la haie dans la bonne saison, et ce en soufflant dessus avant que le lutin April ne le découvre et n'interchange tout à nouveau.



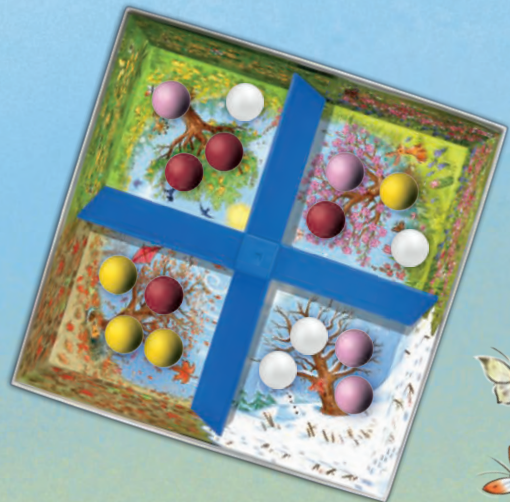
PRÉPARATION DU JEU

Le jeu se joue dans une partie de la boîte. Les quatre saisons représentées sur le plateau sont séparées les unes des autres par une haie fixée dans la boîte. Place la boîte au centre de la table. Mélange les jetons-saisons ensemble et répartis-les face cachée autour de la boîte sur la table.

Choisis un niveau de difficulté et pioche alors selon ton choix le nombre de balles-saisons correspondant. Les autres balles seront retirées du jeu.

- Facile :** 2 balles de chaque couleur
Intermédiaire : 3 balles de chaque couleur
Difficile : les 16 balles

Ensuite, secoue bien le sac afin de mélanger les balles entre elles. Choisis un joueur qui répartit les balles sur le plateau de jeu. Pour cela, il tire à l'aveugle selon le niveau de difficulté choisie, 2 (niveau facile), 3 (niveau intermédiaire) ou 4 balles (niveau difficile) du sac et les places sur la saison printemps. On répète la même démarche avec les autres saisons jusqu'à ce que toutes les balles du sac aient été équitablement placées.



DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à ton tour, tire le jeton-saison de ton choix. Sur ce jeton est représenté un motif qui appartient à une saison particulière, qui elle-même correspond à la couleur d'une balle :



Une fois que tu as tiré le jeton, prends la boîte de jeu dans tes deux mains et place-la de sorte à avoir la saison que le motif du jeton représente devant toi. Une fois cela fait, tu dois tenter de souffler avec finesse sur toutes les balles dont la couleur **ne correspond pas** à la saison en question vers la saison suivante. Pour cela, les règles sont les suivantes :

- Tu n'as le droit qu'à une seule inspiration pour réussir à faire passer une balle par-dessus la haie.
- Tu dois toujours souffler sur les balles pour les déplacer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Tu peux légèrement pencher la boîte pour placer les balles dans une position qui t'est plus stratégique.

- Si tu souffles trop fort et que des balles atterrissent hors de la boîte ou dans une saison qui n'est pas celle qui suit celle d'où elles partent, replace-les dans la saison de laquelle tu devais les retirer.

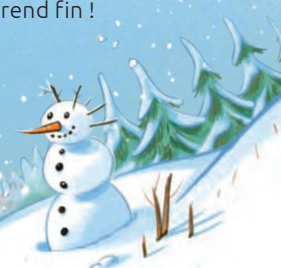
Fais attention : si tu remarques pendant que tu souffles que tu n'as plus assez d'air, finis ton tour avant de te fatiguer et de faire passer par mégarde une balle qui est peut-être à la bonne place dans la saison suivante.

- Si tu tombes sur une saison où ne se trouvent que des balles qui correspondent à cette saison ou bien s'il n'y a aucune balle dans cette partie du plateau, tu peux choisir une autre saison de ton choix et y tenter ta chance.



Les jetons du lutin April

Sur un jeton de chaque motif se trouve en plus April, le lutin effronté. Si tu tires un jeton April, il ne passe rien ensuite. Joue comme décrit précédemment et souffle sur les balles de la saison correspondant au motif tiré. Mais dès que les quatre jetons-lutins sont tirés, la partie prend fin ! (cf. fin du jeu)





Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il tire un jeton, etc.

Exemple :

Daniel tire un jeton-poire. Il prend dans ses mains la boîte de sorte à avoir l'été en face de lui et souffle prudemment sur les balles qui ne sont pas jaunes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire vers le printemps. Ensuite, c'est au tour de Marlene. Elle tire un jeton-fleur où est dessiné le lutin April. C'est le premier jeton-lutin, donc il ne se passe rien. Elle part du printemps et souffle un peu trop fort : une balle marron se retrouve à l'automne alors qu'elle devait d'abord passer par l'été. Une balle jaune atterrit également hors du plateau : on replace alors les deux balles à nouveau au printemps. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

Il existe deux possibilités pour que la partie prenne fin :

1. Vous réussissez à faire passer toutes les balles dans les bonnes saisons avant de tirer le quatrième jeton-lutin.
Félicitations, vous avez gagné !
2. On tire le quatrième jeton-lutin. Le joueur dont c'est le tour peut encore le finir. Si après cela, les balles ne sont pas toutes au bon endroit, le lutin effronté gagne malheureusement la partie. Mais ne vous en faites pas : après un peu de repos, vous pourrez de nouveau vous mesurer à lui !

Variante en solo :

Tu peux jouer à *April April* seul en suivant les règles expliquées précédemment. Réussiras-tu à faire passer toutes les balles dans les bonnes saisons avant de tirer le quatrième jeton d'April?

Si tu as encore des questions ou des remarques à propos de «April, April », adresse toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien info@piatnik.com

Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse

Retrouve nous sur



facebook.com/Piantikjeux et sur



instagram.com/piatnik_spiele/



April, April

Kooperatív játék a 7Bazis-tól

A szemtelen kis kobold April April azt csinál az évszakokkal, amit csak akar. Jól össze is keverte őket! Hópelyhek esnek nyáron, tavasszal színes falevelek potyognak a fákról, a körte télen érik, az első rügyek és virágok pedig ősszel sarjadnak. Micsoda összevisszaság! Segítsetek rendbe hozni az évszakok ritmusát! Legyetek nagyon ügyesek, mert egy lélegzettel nem lehet mindent a helyére fűjni.

A JÁTÉK TARTALMA

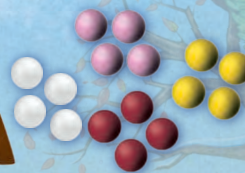
1 beépített játéktábla a 4 évszakkal

1 beépített akadály az évszakok között

1 játékszabály



20 évszakkorong, ebből 4 April April kobolddal



1 vászonzsák és 16 évszakkagolyó, 4 különböző színben, az évszakoknak megfelelően

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a színes golyókat ügyesen átfűjjátok az akadályokon úgy, hogy a megfelelő évszakokban landoljanak, mielőtt megjelenik April April a kobold, és mindent újra összezavar.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játéktáblát a doboz alja adja. A játéktáblán a négy évszak mezőit egy akadály választja el egymástól. Tegyétek a dobozt az asztal közepére. Keverjétek össze az évszakkorongokat, és tegyétek őket lefordítva az asztalra.

Válasszátok ki a nehézségi szintet, majd tegyétek a következő számú évszaggolyókat a vászonzsákba (a felesleges golyókat tegyétek félre):

Kezdők: 2 golyó minden színből
Haladók: 3 golyó minden színből
Profik: mind a 16 golyó

Ezután erőteljesen rázzátok meg a vászonzsákot, hogy az évszaggolyók jól összekeveredjenek. Válasszatok egy játékost, aki elosztja a golyókat a táblán. A golyókat elosztó játékos becsukja a szemeit, és „vakon” húz a vászonzsákból a kiválasztott nehézségi szintnek megfelelően 2, 3 vagy 4 golyót amiket letesz a tavasz mezőre. Ezt a lépést megismétli a következő évszagnál, majd a többi évszagnál is, amíg a vászonzsák kiürül.



A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra.

Amikor rajtad a sor, akkor fordítsd fel az egyik évszakkorongot. Ezen egy olyan motívum van, ami egy bizonyos évszakhoz köthető, amely megfelel egy bizonyos golyó színének:



Az évszakkorong megfordítása után vedd a két kezedbe a dobozt, majd fordítsd úgy, hogy a szimbólumoknak megfelelő évszak feléd nézzen. Most próbáld meg az összes olyan színű golyót, amelyek **nem** az évszakodhoz tartozik (nagyon óvatosan) átfújni az akadály túloldalára a következő évszakra. Az alábbi szabályokat be kell tartanod:

- Csak egy nagy lélegzetet használhatsz arra, hogy a golyókat átfújd az akadály fölött.
- Csak abba az évszakba fújhatod át a golyókat, amelyek az óramutató járásával ellentétes irányban következnek!
- Kissé megdöntheted a dobozt, hogy a golyók a számodra kényelmes helyzetben kerüljenek a fújáshoz.

- Ha túl erősen fújsz, és egy vagy több golyó a dobozon kívülre kerül, vagy nem abba az évszakban landol, ahová kellett volna, akkor vissza kell tenned azt/azokat abba az évszakba, ahonnan kifújtad. *Javaslat:* ha fújás közben érzed, hogy lassan elfogy a levegőd, akkor inkább állj meg, és ne fújj tovább, mintsem egy erőteljesebb fújással véletlenül egy olyan golyót fújj át az akadályon, amit nem akartál.
- Ha olyan évszaktól fújsz amelyikben csak olyan színű golyók vannak, amelyen ahhoz az évszakhoz tartoznak, vagy ha egyáltalán nincsenek golyók azon az évszakon, akkor bármelyik másik évszaktól kiválaszthatod, és onnan próbálhatsz szerencsét.



Évszakkorong April April kobolddal

Minden évszakkorong motívumként van egy korong April April kobolddal. Amikor ilyen korongot fordítasz fel, akkor először nem történik semmi. A fent leírtak szerint folytatod a játékot, attól az évszaktól fújsz, amelynek a motívumát a korongon látod. Amint azonban a negyedik April April koboldot fordítjátok fel, a játék véget ér (lásd a játék végét).



A JÁTÉK VÉGE

Kétféleképpen zárulhat le a játék:

1. Sikerül minden labdát átfújni a megfelelő évszakra, mielőtt felfordítjátok a 4. koboldot.

Gratulálunk, megnyertétek a játékot!

2. Felfordítjátok a 4. koboldot. Az a játékos, aki éppen soron van, még megcsinálhatja a lépését. Ha a lépése befejezése után minden golyó a neki megfelelő évszakon van, akkor megnyertétek a játékot. Viszont ha még ekkor sincsen minden golyó a neki megfelelő évszakon, akkor veszítettek.

Szóló változat:

Az *April April* játékot egyedül is játszhatod a fent leírt szabályok betartásával. Vajon neked sikerül az összes golyót a megfelelő évszakokba fújnod mielőtt a negyedik kobold feltűnik?



Ezután a következő játékoson a sor, hogy felfordítson egy korongot, és így tovább.

Példa:

Daniel felfedett egy olyan korongot, amelyiken egy körte van. Kezébe vette a dobozt úgy, hogy a nyár felé nézzen, és óvatosan átfújta az összes nem odavaló golyót (az óramutató járásával ellentétes irányban) az őszre. Ezután Mariann került a sorra. Ő egy virágos korongot fordított fel, egy kobolddal. Ez az első koboldos korong, így semmi nem történik. Mariann tavasznál kezd a fújást, de olyan erősen fújja a golyókat, hogy egy barna golyó az ősz területén landol, bár valójában a nyárra kellett volna jutnia, egy sárga golyó pedig a dobozon kívülre kerül. Ezt a két golyót vissza kell tennie a tavaszra. Ezek után a következő játékoson a sor.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a



facebook.com/PiatnikBudapest



instagram.com/piatnikhungary/



April, April

Kooperativní foukací hra od 7Bazis

Drzý skřítek April si dělá, co chce! A proto úplně zpřeházal roční období. Teď v létě najednou padají sněhové vločky, barevné listy padají ze stromů už na jaře, hrušky dozrávají v zimě a teprve na podzim raší první pupeny a rozkvétají květy. To je chaos! Společně se vám však podaří v rytmu ročních období obnovit pořádek. Ale dávejte pozor, aby vám při tom nedošel dech!

OBSAH HRY

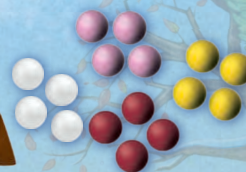
*1 zabudovaný
herní plán
(4 roční období)*

*1 zabudovaná
přepážka mezi
ročními obdobími*

1 pravidla hry



*20 žetonů s ročními obdobími,
z toho 4 se skřítkem April*



*1 látkový sáček
16 míčků s ročními obdobími: po 4 v různých
barvách, které odpovídají ročním obdobím*



piatnik.com

CÍL HRY

Cílem hry je opatrně přefouknout barevné míčky přes přepážku do správných ročních období, než se objeví skřítek Apríl a všechno zase poplete.



PŘÍPRAVA HRY

Hra se hraje na spodním dílu krabice. Čtyři roční období zázorněná na herním plánu jsou od sebe oddělena přepážkou, která je napevno přidělaná ke krabici. Krabici postavte doprostřed stolu. Zamíchejte žetony s ročními obdobími a rozložte je zakryté lícovou stranou směrem dolů na stůl kolem krabice. Ujistěte se, že se žetony nepřekrývají.

Zvolte si obtížnost hry a do látkového sáčku dejte následující počet míčků s ročními obdobími (přebytečné míčky ze hry vyjměte):

- Začátečníci:** po 2 míčkách od každé barvy
- Pokročilí:** po 3 míčkách od každé barvy
- Profesionálové:** všech 16 míčků

Poté látkový sáček důkladně protřepejte, aby se míčky dobře promíchaly. Vyberte hráče, který nyní rozmístí míčky na herním plánu. Tento hráč si poslepu vytáhne ze sáčku, v závislosti na zvolené obtížnosti hry buď, 2, 3 nebo 4 míčky a položí je nejprve do políčka „jaro“. Takto pokračuje u dalších ročních období, dokud nejsou všechny míčky ze sáčku rovnoměrně rozděleny.



PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, otočí jeden libovolný žeton s ročními obdobími. Je na něm znázorněn symbol, který patří k určitému ročnímu období a kterému odpovídá příslušná barva míčku:

Jaro:



Léto:



Podzim:



Zima:



Poté, co hráč otočí žeton, uchopí krabici do obou rukou a otočí ji k sobě stranou s ročním obdobím, které odpovídá symbolu na otočeném žetonu. Nyní se opatrně snaží odfouknout všechny míčky v barvách, které **nepatří** do tohoto ročního období přes přepážku do dalšího ročního období. Přitom platí:

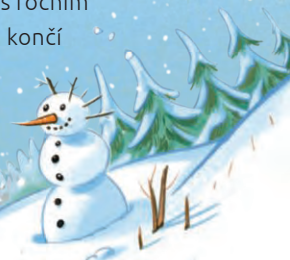
- K odfouknutí míčků přes přepážku má hráč k dispozici jen jeden nádech.
- Míčky se mohou foukat jen do ročního období, které je první proti směru hodinových ručiček!
- Krabici můžete mírně naklonit, abyste dostali míčky do vhodné polohy na foukání.

- Pokud foukáte příliš silně a míčky dopadají mimo krabici nebo do jiného ročního období než dopadat mají, musíte je položit zpátky do ročního období, ze kterého jste začali foukat. *Pozor:* pozorujete-li během foukání, že vám dochází dech, měli byste raději tah ukončit, než abyste se vyčerпали a omylem tak třeba odfoukli do dalšího ročního období míček, který je již na svém místě.
- Foukáte-li z ročního období, ve kterém jsou pouze míčky v barvě, která také k tomuto ročnímu období náleží nebo tam nejsou vůbec žádné míčky, můžete si vybrat jakékoliv jiné roční období a zkusit štěstí z tohoto místa.



Žeton s ročním obdobím se skřítkem Aprílem

Na jednom žetonu od každého ročního období je vedle symbolu znázorněný ještě drzý skřítek Apríl. Když takový žeton otočíte, nestane se nejprve nic. Hrajete podle výše popsaných pravidel a foukáte z ročního období, jehož symbol je znázorněný na žetonu. Jakmile se však otočí čtvrtý žeton s ročním obdobím, na kterém je skřítek, hra končí (viz Konec hry).





KONEC HRY

Jsou dva způsoby, jak může hra skončit.

1. Podaří se vám fouknout všechny míčky do správných ročních období, ještě předtím než se otočí čtvrtý žeton se skřítkem.

Gratulujeme, vyhráli jste!

2. Hráč otočil čtvrtý žeton se skřítkem. Hráč, který je právě na řadě, může svůj tah ještě dokončit. Pokud se po dokončení tohoto tahu nenachází všechny míčky ve správných ročních obdobích, vyhrává bohužel drzý skřítek. Ale nebojte se – po krátkém oddechovém čase můžete znovu nastoupit do hry proti skřítkovi Aprílovi!

Příklad:

Daniel otočí žeton s hruškou. Bere krabici do rukou tak, aby léto ukazovalo směrem k němu a teď opatrně fouká do všech míčků, které nejsou žluté, proti směru hodinových ručiček do podzimu. Pak je na řadě Madla. Otáčí žeton s květinou a skřítkem Aprílem. Je to první žeton se skřítkem, takže se nic neděje. Madla fouká z jara tak silně, že jeden hnědý míček přistává do podzimu, ačkoliv musí nejprve do léta. Žlutý míček dokonce přistává mimo krabici. Oba míčky musí vrátit zpátky do jara. Potom je na řadě další hráč.

Varianta hry pro 1 hráče

Hru *April, April* můžete hrát také sami podle výše popsaných pravidel. Zvládnete fouknout všechny míčky do správných ročních období dříve, než otočíte čtvrtý žeton se skřítkem Aprílem?



Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „April, April“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:



facebook.com/PiatnikCZ



instagram.com/piatnikcz



April, April

Kooperatívna fúkacia hra od 7Bazis

Drzý škriatok April si robí, čo chce! A preto úplne poprehadzoval ročné obdobia. V lete zrazu padajú snehové vločky, na jar zo stromov padajú farebné listy, hrušky dozrievajú v zime a na jeseň rašia prvé púčiky a rozkvitajú kvety. To je chaos! Spoločne sa Vám však v rytme ročných období podarí obnoviť poriadok. Ale dávajte pozor, aby Vám pri tom nedošiel dych!

OBSAH HRY

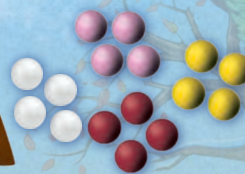
*1 zabudovaný
herný plán
so 4 ročnými
obdobiami*

*1 zabudovaná
priehradka
medzi
ročnými
obdobiami*

1 pravidlá hry



*20 žetónov s ročnými
obdobiami, z toho 4 so škriatkom Aprílom*



*1 látkové vrecúško a 20 žetónov s ročnými
obdobiami, z toho 4 so škriatkom Aprílom*



piatnik.com

CIEĽ HRY

Cieľom hry je opatrne prefúknuť farebné loptičky cez priehradku do správnych ročných období, než sa objaví škriatok Apríl a všetko zas popletie.



PRÍPRAVA HRY

Hra sa na spodnej časti krabice. Štyri ročné obdobia znázornené na hernom pláne sú od seba oddelené priehradkou, ktorá je pripevnená ku krabici. Krabicu postavte do stredu stola. Pomiešajte žetóny s ročnými obdobiami a rozložte ich zakryté lícovou stranou smerom dole na stôl okolo krabice. Žetóny sa nesmú prekrývať.

Obťažnosť hry si zvolíte nasledovne. Do látkového vrecúška vložte príslušný počet loptičiek s ročnými obdobiami (prebytočné loptičky z hry vyjmite).

Začiatocníci: po 2 loptičkách z každej farby
Pokročilí: po 3 loptičkách z každej farby
Profesionáli: všetkých 16 loptičiek

Následne látkové vrecúško dôkladne pretrepte, aby sa loptičky dobre premiešali. Vyberte hráča, ktorý rozmiestni loptičky na hernom pláne. Tento hráč si poslepiačky vytiahne z vrecúška (v závislosti na zvolenej obťažnosti) buď 2, 3 alebo 4 loptičky a položí ich najskôr do políčka „jar“. Takto pokračuje pri každom ročnom období, pokiaľ nie sú všetky loptičky z vrecúška rovnomerne rozmiestnené.



PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, otočí jeden ľubovoľný žetón so symbolom, ktorý patrí k určitému ročnému obdobiu a ktorému odpovedá príslušná farba loptičky:



Hráč otočí žetón, uchopí krabicu do oboch rúk a otočí ju k sebe stranou s ročným obdobím, ktoré odpovedá symbolu na otočenom žetóne. Následne sa opatrne snaží odfúknuť všetky loptičky vo farbách, ktoré **nepatria** do tohto ročného obdobia cez priehradku do ďalšieho ročného obdobia. Pritom platí:

- K odfúknutiu loptičky cez priehradku má hráč k dispozícii jeden nádyh.
- Loptičky sa môžu fúkať len do ročného obdobia, ktoré je prvé proti smeru hodinových ručičiek!
- Krabicu je možné mierne nakloniť, aby ste dostali loptičky do vhodnej polohy na fúkanie.

- Pokiaľ fúkate príliš silno a loptičky dopadajú mimo krabicu alebo do iného ročného obdobia než dopadať majú, musíte ich položiť späť do ročného obdobia, z ktorého ste začali fúkať. *Pozor:* Ak pozorujete behom fúkania, že Vám dochádza dych, mali by ste radšej ťah ukončiť aby ste sa nevyčerpali natoľko, že omylom odfúknete loptičku, ktorá už je na svojom mieste do vedľajších ročných období.
- Ak fúkate z ročných období, v ktorých sú len loptičky vo farbe, ktoré tomuto ročnému obdobiu prináležia alebo tam nie sú vôbec žiadne loptičky, môžete si vybrať akékoľvek iné ročné obdobie a skúsiť šťastie z tohto miesta.



Žetón s ročným obdobím so škriatkom Aprílom

Na jednom žetóne od každého ročného obdobia je vedľa symbolu znázornený ešte drzý škriatok Apríl. Keď takýto žetón otočíte, nestane sa najprv nič. Hráte podľa vyššie opísaných pravidiel a fúkate z ročného obdobia, ktorého symbol je znázornený na žetóne. Akonáhle sa však otočí štvrtý žetón s ročným obdobím, na ktorom je škriatok, hra končí (viz. Koniec hry).





KONIEC HRY

Sú dva spôsoby, ako môže hra skončiť.

1. Podarí sa Vám odfúknuť všetky loptičky do správnych ročných období ešte predtým než sa otočí štvrtý žetón so škriatkom.

Gratulujeme, vyhrali ste!

2. Hráč otočil štvrtý žetón so škriatkom. Hráč, ktorý je práve na rade, môže svoj ťah ešte dokončiť. Pokiaľ sa po dokončení tohto ťahu nenachádzajú všetky loptičky v správnych ročných obdobiach, vyhráva bohužiaľ drzý škriatok. Ale nebojte sa – po krátkom, oddychovom čase môžete znovu nastúpiť do hry proti škriatkovi Aprílovi!

Príklad:

Daniel otočil žetón s hruškou. Berie krabicu do rúk tak, aby leto ukazovalo smerom k nemu. Opatrne fúka do všetkých loptičiek, ktoré nie sú žlté, proti smeru hodinových ručičiek do jesene. Potom je na rade Madla. Otáča žetón s kvietkom a škriatkom Aprílom. Je to prvý žetón so škriatkom, takže sa nič nedeje. Madla fúka od jari tak silne, že jedna hnedá loptička dopadá v políčku jeseň, hoci musí najprv do leta. Žltá loptička dokonca dopadá mimo krabicu. Obe loptičky musí vrátiť naspäť na políčko znázorňujúce jar. Na rade je ďalší hráč.

Variant hry pre 1 hráča

Hru „April, April“ môže hrať taktiež hráč sám a to podľa vyššie opísaných pravidiel. Zvládnete odfúknuť všetky loptičky do správnych ročných období skôr než otočíte štvrtý žetón so škriatkom Aprílom?



Pokiaľ máte dotazy alebo pripomienky k hre „April, April“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltuté. Nebezpečenstvo udusenía! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Nájdete nás na:



facebook.com/PiatnikCZ



instagram.com/piatnik_sk



April, April

Kooperacyjna gra, polegająca na dmuchaniu
Autorzy: zespół 7 Bazis

Niesforny duszek April, April robi różne psoty. Teraz pomieszał wszystkie pory roku! Śnieg pada w lecie, liście na drzewach robią się kolorowe na wiosnę, drzewa wydają owoce w zimie, a kwitną na jesieni. Co za bałagan! Spróbujcie wspólnie doprowadzić wszystko do porządku. Nabierzcie powietrza w płuca i do dzieła!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

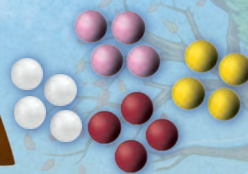
1 plansza z 4 porami roku, umieszczona na stałe w pudełku

1 płótek, rozdzielający pory roku na planszy, również zamocowany na stałe

1 instrukcja



20 żetonów pór roku, w tym 4 z symbolem duszka April April



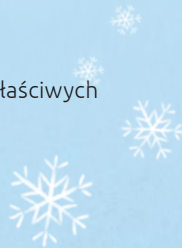
1 woreczek oraz 16 piłeczek – po 4 dla każdej pory roku



piatnik.com

CEL GRY

Waszym celem jest przedmuchiwanie kolorowych piłeczek ponad płótkami, by trafiły na obszary właściwych pór roku zanim pojawi się duszek April April.



PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę stanowi dolna część pudełka. Namalowane na niej obrazki czterech pór roku rozdzielone są płótkiem, zamontowanym na stałe w pudełku. Postawcie pudełko na środku stołu. Pomieszczone żetony pór roku i połóżcie na stole, obrazkami do dołu tak, by jeden nie leżał na drugim.

Wybierzcie poziom trudności i w zależności od wyboru włożcie do woreczka piłeczki (pozostałe nie będą używane w grze):

Dla początkujących: po 2 piłeczki każdego koloru

Dla zaawansowanych: po 3 piłeczki każdego koloru

Dla ekspertów: wszystkie 16 piłeczek
Potrząśnijcie mocno woreczkiem, by kulki zostały

dobrze wymieszane. Następnie jeden z graczy wyciąga bez patrzenia 2, 3 lub 4 kulki (zależnie od wybranego poziomu trudności) i kładzie je na obszarze planszy, odpowiadającym wiośnie. Powtarza tę czynność dla kolejnych pór roku tak, by rozłożyć na planszy równomiernie wszystkie kulki z woreczka.



PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej.

Gracz, na którego przypada kolejka, odwraca jeden dowolnie wybrany żeton pory roku. Jest na nim motyw, odpowiadający danej porze roku, a do każdej pory roku przypisany jest kolor piłeczki:



Gdy odwrócisz żeton, weź w obie ręce pudełko i obróć je tak, by przed tobą był obszar z porą roku, odpowiadającą motywowi na żetonie. Spróbuj teraz tak dmuchnąć, by piłeczki o kolorach **niepasujących** do tej pory roku, przeleciały ponad płotkiem na część planszy, odpowiadającą następnej porze roku. Obowiązują przy tym następujące zasady:

- W jednej kolejce możesz tylko raz dmuchnąć.
- Możesz przenieść dmuchnięciem piłeczkę tylko na następną w kolejności antyzegarowej porę roku!
- Możesz lekko przechylić pudełko, aby ustawić piłeczki w pozycji wygodnej do dmuchania.

- Jeżeli dmuchnąłeś zbyt mocno i piłeczka wypadła z pudełka albo wpadła na obszar innej pory roku niż następna, musisz położyć ją na tej części planszy, skąd została wydmuchana. *Wskazówka:* Zanim zaczniesz dmuchać, wybierz piłeczkę, na której przedmucha- niu na następny obszar najbardziej ci zależy.
- Jeżeli na obszarze wylosowanej pory roku są wyłącznie piłeczki w odpowiadającym jej kolorze albo nie ma żadnej piłeczki, możesz wybrać dowolną inną porę roku i z jej obszaru wydmuchiwać piłeczki.



Żetony pór roku z duszkiem April, April

Na niektórych żetonach oprócz motywu pory roku jest także symbol duszka April, April. Jeżeli odkryjesz żeton z takim symbolem, na razie nic się nie dzieje. Postępujesz tak, jak opisano wyżej. Dopiero gdy odkryjesz czwarty żeton z symbolem duszka, gra kończy się (patrz: Zakończenie gry).





Do gry przystępuje następny gracz, odkrywa żeton itd.

Przykład:

Daniel odkrył żeton z symbolem gruszki. Bierze do rąk pudełko w taki sposób, by mieć bezpośrednio przed sobą obszar „lato” i ostrożnie dmucha wszystkie piłeczki innych kolorów niż żółty w kierunku antyzegarowym czyli na obszar „jesień”. Do gry przystępuje teraz Marlena. Odkrywa żeton z kwiatkiem i symbolem duszka April, April. Ponieważ jest to pierwszy żeton z duszkiem, nic się nie dzieje. Ale Marlena dmucha z obszaru „wiosna” zbyt mocno i brązowa piłeczka trafia od razu na obszar „jesień”, choć powinna najpierw zatrzymać się na obszarze „lato”. Natomiast żółta piłeczka wypada poza obszar pudełka. Obie te piłeczki muszą wrócić na obszar „wiosna” i do gry przystępuje następny gracz.

ZAKOŃCZENIE GRY

Są dwie możliwości zakończenia gry:

1. Udało się umieścić piłeczki na właściwych obszarach planszy zanim odkryty został czwarty żeton z symbolem duszka.
Wspaniale- wygraliście!
2. Odkryty został czwarty żeton z symbolem duszka. Gracz, który odkrył ten żeton, może dokończyć swój ruch. Jeżeli po jego dmuchnięciu nie wszystkie piłeczki znajdą się na właściwych obszarach planszy, wygrywa psotny duszek. Ale nie martwcie się – odetchnijcie przez chwilę i spróbujcie jeszcze raz z nim powalczyć!

Wariant dla 1 osoby

W grę *April, April* możesz zagrać również sam, według takich samych zasad jak w grze wieloosobowej. Czy uda ci się umieścić wszystkie piłeczki na właściwych obszarach, zanim odkryjesz czwarty żeton z symbolem duszka?

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna, www.piatnik.pl

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Prosimy zachować adres.

Polub nas:



facebook.com/PiatnikPolska



instagram.com/PiatnikPolska