

EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



DER LEUCHTTURM
EL FARO
LE PHARE
FYRTÅRNET
IL FARO
VILÁGÍTÓTORONY
LATARNIA
FARUL
MAJÁK

MARBUSHKA
JÁTEK MANUFAKTÚRA

www.marbushka.com

LIGHTHOUSE

EN

The lonely dweller of the lighthouse was sailing back 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, the lonely lighthouse dweller survived – having swum to a little 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 guard of the lighthouse, who was castaway on the rock, on the (seventh) marked field.

Starting the game: the youngest player starts! Turn over 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!

When it's the next player's go they should turn over a disc and take the steps. It's important that you 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 Castaway

If you step on the field where the guard of the lighthouse got shipwrecked, you have to place him in the 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 you must go back! Good luck!

Contents of the game: 4 sailboats, 1 guard figure, 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 zurückzuwenden.

- 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 la 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.

Fyrtårnets ensomme vagt var ved at sejle tilbage til sin udkigspost med mad da en kæmpe, altopslugende storm startede. De rasende bølger slugte skibet og også dets last. Heldigvis slap han væk fra stormen og endte på en ensom klippe. Fire sejlbåde begyndte at lede efter ham og konkurrerede med hinanden om at blive den første til at hjælpe ham.

Brætspil for 2-4 spillere over 5 år.
Varighed: ca. 15 minutter

Målet med spillet: Målet er at få vagten tilbage til øen med fyrtårnet så hurtigt som muligt. Den spiller, der først lægger til ved øen med fyrtårnet med vagten i sin båd, vinder.

Forberedelser til spillet: Saml spillebrættets dele, så de relevante dele matcher hinanden. Placer fyrtårnet på øen, og placer en sejlbåd for hver spiller i havnen på den anden side af brættet. Bland de seks vindstyrkebrikker (der markerer det antal trin man skal tage), og læg dem med billedsiden nedad ved siden af hinanden i den ene ende af brættet. Placer vagten som forliste på klippen på det (syvende) markerede felt.

Sådan spilles spillet: Den yngste spiller starter! Vend en af vindstyrkebrikkerne. Tag så mange trin som brikken viser. Når alle har kigget på brikken, så vend den om igen. Man skal tage alle de trin som brikken viser. Du kan træde fremad eller baglæns, men kun i én retning ad gangen, og du kan ikke ændre retning, imens du er i bevægelse! Når det er den næste spillers tur, så vendes en brik, og spilleren tager de skridt brikken viser. Det er vigtigt, at du prøver at huske tallene på brikkerne og placeringen af brikkerne, så du kan vende en brik, som kan hjælpe dig med at træde på et felt, hvor vagten eller skibet som transporterer ham står.

Den skibbrudne:

Hvis du træder på det felt, hvor fyrtårnets vagt forliste, skal du placere ham i din båd og fortsætte turen med ham (da målet er at nå i mål sammen med ham)! Hvis du har placeret ham i din båd, skal du blande vindstyrkebrikkerne med det samme, før det er den næste spillers tur. Dette gør spillet sværere, da brikkerne man har husket indtil videre nu skifter plads. Men målet er stadig at nå feltet, hvor vagten eller skibet som transporterer vagten står.

- Hvis man træder på et felt, hvor der er et skib, hvori vagten sidder, skal den anden spiller aflevere vagten til dig, så vagten kan fortsætte sin rejse i din båd.
- Hvis nogen er tredje eller fjerde om at ankomme til samme felt, så vil vagten ende med at sidde i den båd som tilhører den spiller, der ankom sidst.
- Hvis du har vagten, og du træder på et felt, hvor der er en anden spiller, skal du desværre aflevere din passager (vagten) til ham/hende.
- Hvis du træder på et felt, hvor der står flere spillere, bliver vagten hos dig.

Glem ikke at blande brikkerne hver gang vagten skifter båd!

Vigtigt! Der er to felter, hvorfra du ikke kan træde baglæns: Havnen (startfeltet) og fyrtårnets ø (målfeltet). Og hvis du skulle nå i mål og vagten ikke sidder i din båd endnu, så bør du gå tilbage! God vind og sejlads!

Indhold: 4 sejlbåde, 1 vagtfigur, 6 vindstyrkebrikker, 1 spillebræt (4 dele), 1 fyrtårn

Il solitario abitante del faro stava veleggiando di ritorno verso il suo osservatorio, pieno zeppo di provviste, quando scoppiò un enorme tempesta. Il mare infuriato fu troppo per la barca a vela, e andò a finire in fondo al mare. Fortunatamente, il solitario abitante del faro sopravvisse – avendo nuotato fino ad un piccolo scoglio. Quattro imbarcazioni a vela partirono alla sua ricerca, in competizione tra di loro per affrettarsi in suo aiuto e riportarlo all'isola del faro al più presto possibile.

Per 2-4 giocatori dai 5 anni in su
Durata del gioco: circa 15 minuti

Lo scopo del gioco: il giocatore che attracca per primo all'isola del faro con il guardiano seduto nella sua barca, vince.

Preparazione del gioco: assemblate le parti del pannello di gioco in modo che le parti combacino. Posizionate il faro sull'isola, e una barca a vela, per ogni giocatore, alla banchina sull'altro lato del pannello. Mischiate i sei dischi della forza del vento (che indicano i passi), e metteteli a faccia sotto ad un lato del pannello. Posizionate il guardiano del faro, che era naufragato sullo scoglio, nell'area (settima) contrassegnata.

Iniziare il gioco: il giocatore più giovane inizia! Scoprite uno dei dischi della forza del vento. Avanzate di tanti passi quanti indicati sul disco. Dopo che tutti hanno guardato il disco, rigiratelo immediatamente. Bisogna avanzare per il numero di passi totale indicati sul disco. Potete avanzare o indietreggiare, ma solo in una direzione alla volta, non potete cambiare direzione una volta in movimento!

Quando è il turno del prossimo giocatore, questo deve scoprire un disco e fare i passi indicati. È importante che proviate a ricordare i numeri sui dischi e la loro posizione in modo da poter girare un disco con il quale possiate passare sull'area dove si trova il guardiano o la nave che lo trasporta.

Il naufrago:

Se passate sull'area dove il guardiano del faro è naufragato, dovete metterlo in barca e continuare il viaggio con lui (dato che lo scopo è di raggiungere assieme a lui il traguardo)! Se lo avete messo in barca, dovete immediatamente mischiare i dischi della forza del vento, prima del turno del prossimo giocatore. Questo rende il gioco più difficile, dato che i dischi memorizzati fino ad ora cambiano di posto. Lo scopo è sempre quello di arrivare nell'area dove si trova il guardiano o la nave che trasporta il guardiano.

Se passate su un'area dove c'è una nave sulla quale è seduto il guardiano, l'altro giocatore deve consegnarvi il guardiano in modo che continui il suo viaggio sulla vostra barca. Se qualcuno è terzo o quarto ad arrivare sulla stessa area, allora il guardiano, infine, si siederà sulla barca del giocatore che è arrivato per ultimo.

Se avete il guardiano e passate sull'area dove si trova un altro giocatore, sfortunatamente, dovete consegnare il vostro passeggero a questo giocatore.

Se passate sull'area dove ci sono più di un giocatore, allora il guardiano rimane con voi.

Non dimenticate di mischiare i dischi ogni volta che il guardiano cambia barca!

Importante! Ci sono due aree dalle quali non potete indietreggiare: la banchina (area di partenza), e l'isola del faro (area del traguardo). Se arrivate al traguardo con i passi indicati sul disco e il guardiano non è ancora seduto sulla vostra barca, allora dovete tornare indietro! Buona fortuna!

Contenuto: 4 barche a vela, 1 guardiano, 6 dischi, 1 pannello di gioco (3 parti), 1 faro

A világítótorony magányos lakója élelemmel megrakodva hajózott visszafelé őrhelyére, amikor hatalmas, mindent elemesztő 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 a őr az ő hajójában ül.

A játék előkészülete: állítsátok össze a játéktábla részeit úgy, hogy a megfelelő részek illeszkedjenek egymáshoz. Tegyétek a szigetre a világítótornyot, a tábla másik végén lévő kikötőbe pedig helyeztetek 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, helyeztetek 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 őr 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 érj 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 őr vagy az a hajó áll, amelyiken az őr utazik.

- Ha olyan mezőre lépsz ahol olyan hajó áll, amelyikben az őr ül, a másik játékosnak át kell adnia neked az őrt, hogy a te hajódban folytassa az útját.
- Ha valaki harmadiknak vagy negyediknek érkezik ugyanarra a mezőre akkor az őr a legutolsónak érkező hajójában fog ülni végül.
- Ha nálad van az őr 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 őr nálad marad.

Ne felejtsetek el megkeverni a korongokat minden alkalommal amikor az őr 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 őr, akkor inkább visszafelé indulj! Jó szelet és kellemes vitorlázást kívánunk!

A játék tartalma: 4 vitorlášhajó, 1 őr figura, 6 korong, 3 részes játéktábla, 1 világítótorony

Samotny latarnik wracał do domu łodzią wyładowaną zapasami żywności. Wtedy to nagle rozpełtał 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: złóż planszę do gry tak, aby właściwe jej elementy pasowały do siebie. Umieść latarnię na wyspie, a łódzie 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 ołożone 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

Paznicul singuratic al farului naviga înapoi cu corabia sa, încărcat de alimente, când a început o furtună imensă, distrugătoare. Valurile involburate au înghițit nava împreună cu toată încărcătura. Din fericire, el a reușit să supraviețuiască, și a așteptat sfârșitul furtunii pe o stâncă singuratică. Patru corabii cu pânză au pornit repede în căutarea lui, întrecându-se între ei, pentru a-l găsi pe paznic. Scopul lor este să-l ajute să ajungă cât mai repede înapoi pe insula cu far.

Pentru copii peste 5 ani, 2-4 jucători. Timp de joacă: aproximativ 15 minute

Scopul jocului: învingătorul este cel care ancorează primul la insula cu far, și în nava căruia se află și paznicul.

Pregătirea jocului: să îmbinați părțile tablei de joc în așa fel, încât părțile să se potrivească perfect. Așezați farul pe insulă, iar în portul situat pe celălalt capăt al tablei să așezați corabiile, câte unul pentru fiecare jucător. Cele șase discuri de intensitatea vântului (care indică pașii) trebuie să fie amestecate și așezate pe un capăt al tablei. Paznicul farului, care a suferit naufragiul, trebuie așezat pe stâncă, pe câmpul marcat (al șaptelea).

Începutul jocului: jucătorul cel mai tânăr începe! Întoarce un disc de intensitatea vântului la întâmplare. Face pașii indicați de disc. După ce fiecare jucător s-a uitat pe disc, jucătorul îl întoarce înapoi imediat.

- trebuie făcuți toți pașii de pe disc.
- puteți să faceți pași atât înainte cât și în spate, dar numai într-o singură direcție, în timpul mersului nu puteți schimba direcția!

Următorul jucător, la fel, întoarce un disc, și face pașii. Este important să țineti minte numerele de pe discuri și poziția discurilor, pentru a găsi discul ideal, care să-ți permită să mergi la locul, unde se află paznicul, sau nava care-l transportă.

Naufragiatul

Dacă ajungi pe câmpul, pe care paznicul a suferit naufragiul, trebuie să-l iei la tine pe navă, și să continuai călătoria împreună! (deoarece scopul este să ajungeți împreună în port). Dacă l-ai luat pe navă, trebuie să amestecați imediat discurile, înaintea să-i vină rândul următorului jucător.

Astfel jocul devine mai dificil deoarece discurile memorate până atunci, își vor schimba locul. Dar scopul este să ajungi pe același câmp pe care este paznicul sau nava, pe care se află paznicul salvat.

- Dacă ajungi pe un câmp pe care se află o navă cu paznicul, celălalt jucător trebuie să-ți transfere paznicul, pentru ca acesta să-și continue drumul pe nava ta.
- Dacă cineva ajunge al treilea sau al patrulea pe același câmp, atunci paznicul va ajunge până la urmă pe nava ultimului sosit.
- Dacă paznicul se află la tine și ajungi pe un câmp, pe care deja se află cineva, va trebui să-i predai pasagerul salvat.
- Dacă ajungi pe un câmp pe care se află mai mulți, atunci paznicul rămâne la tine.

Să nu uitați să amestecați discurile de fiecare dată, când paznicul este transferat pe o altă navă!

Important! Există două câmpuri, de unde nu poți să dai înapoi: portul (câmpul de start) și insula cu far (câmpul de sosire). Dacă ai ajunge pe una dintre aceste câmpuri, și paznicul încă nu se află pe nava ta, atunci este mai bine să mergi înapoi!

Vă urăm vânt bun și o croazieră plăcută!

Conținutul jocului: 4 corabii cu pânză, 1 paznic, 6 discuri, 1 tablă de joc (cu 3 componente), 1 far

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