

## Monza

Taktikai autóversenyzős társasjáték 2–6 játékos részére  
5 éves kortól  
Szerző: Jürgen P. K. Grunau  
Illusztrátor: Haralds Klavinius  
Játékidő: 10-15 perc

Hat versenyautót várja izgatottan a rajtrácson az idei legnagyobb futamot. De csak az a játékos haladhat gyorsan, aki a megfelelő színű dobókockát szerzi meg, és okosan kombinálja akcióit.

### A játék tartalma

6 versenyautó  
6 színes dobókocka  
1 játéktábla  
játékszabály



### A játékról

Kinek sikerül a legjobb kombinációkat létrehozni, és annyi szintet felhasználni, amennyit csak tud a kidobott dobókockák közül ahhoz, hogy elsőként érjen be versenyautójával a célba?

### Előkészületek

Hajtsátok szét a játéktáblát, és tegyétek az asztal közepére. Mindenki válasszon magának egy versenyautót, és helyezze el a rajtrácson úgy, hogy az autó eleje a nyíl irányába álljon.

Hat játékosnál kevesebb játékos esetén a megmaradt versenyautókat tegyék vissza a játék dobozába. Készítsétek elő a hat színes dobókockát. Minden kocka a versenypályán látható színnel megegyező színű oldalakkal rendelkezik.

### A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad.  
A legfiatalabb játékos kezd. Mind a hat kockával kell dobni (mindkét kezét használhatja).

Indulj el az autóddal a kidobott színeket felhasználva. Hasonlítsd össze a kockákkal kidobott színeket az autód előtt lévő mezők színeivel, majd rakd megfelelő sorba, hogy előrehaladj.

### Megegyeznek a színek? Vagy csak a többség, és azok is csak később?

Gondold át a felhasználni kívánt dobókockák sorrendjét, és a kitalált sorrendnek megfelelően indítsd el az autódat a kockák színének megfelelő mezőkön. Minden lépés után vedd ki a dobott kockák közül a lépéssel felhasznált színű dobókockát.

Ha szerencséd van, és ügyesen taktikázol, egy dobással akár hat mezőt is előre tudsz lépni.

*játéktáblát kihajtani,  
versenyautókat a  
rajtrácsra*

*dobókockák*

*dobj a hat kockával*

*színek ellenőrzése,  
indulás előre*

*maximum hat  
játékmező*



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!

## Monza

Taktikai autóversenyzős társasjáték 2–6 játékos részére  
5 éves kortól  
Szerző: Jürgen P. K. Grunau  
Illusztrátor: Haralds Klavinius  
Játékidő: 10-15 perc

Hat versenyautót várja izgatottan a rajtrácson az idei legnagyobb futamot. De csak az a játékos haladhat gyorsan, aki a megfelelő színű dobókockát szerzi meg, és okosan kombinálja akcióit.

### A játék tartalma

6 versenyautó  
6 színes dobókocka  
1 játéktábla  
játékszabály



### A játékról

Kinek sikerül a legjobb kombinációkat létrehozni, és annyi szintet felhasználni, amennyit csak tud a kidobott dobókockák közül ahhoz, hogy elsőként érjen be versenyautójával a célba?

### Előkészületek

Hajtsátok szét a játéktáblát, és tegyék az asztal közepére. Mindenki válasszon magának egy versenyautót, és helyezze el a rajtrácson úgy, hogy az autó eleje a nyíl irányába álljon.

Hat játékosnál kevesebb játékos esetén a megmaradt versenyautókat tegyék vissza a játék dobozába. Készítsétek elő a hat színes dobókockát. Minden kocka a versenypályán látható színnel megegyező színű oldalakkal rendelkezik.

### A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad.  
A legfiatalabb játékos kezd. Mind a hat kockával kell dobni (mindkét kezét használhatja).

Indulj el az autóddal a kidobott színeket felhasználva. Hasonlítsd össze a kockákkal kidobott színeket az autód előtt lévő mezők színeivel, majd rakd megfelelő sorba, hogy előrehaladj.

### Megegyeznek a színek? Vagy csak a többség, és azok is csak később?

Gondold át a felhasználni kívánt dobókockák sorrendjét, és a kitalált sorrendnek megfelelően indítsd el az autódat a kockák színének megfelelő mezőkön. Minden lépés után vedd ki a dobott kockák közül a lépéssel felhasznált színű dobókockát.

Ha szerencséd van, és ügyesen taktikázol, egy dobással akár hat mezőt is előre tudsz lépni.

*játéktáblát kihajtani,  
versenyautókat a  
rajtrácsra*

*dobókockák*

*dobj a hat kockával*

*színek ellenőrzése,  
indulás előre*

*maximum hat  
játékmező*



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!

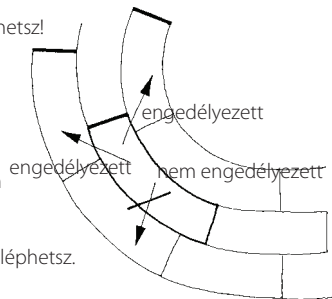
Abban az esetben, ha már nem tudsz előrébb lépni, mert nincs olyan színű dobókockád, ami azonos valamelyik előtted lévő játékos színével, a köröd azonnal véget ér. Az utánad lévő játékosra kerül a sor, ő dobhat a hat dobókockával.

### Figyelem

A rajtrácsról csak a kék vagy a fehér mezőre léphetsz!  
Mindig csak előre léphetsz a versenyautóddal.

### További versenyszabályok

A sávváltás is megengedett, abban az esetben, ha a megfelelő színű, másik sávban lévő mező az autód előtti mezők egyike. Ebben az esetben is csak előre léphetsz az autóddal.



Akadálymezőkre (autógumi van a mezőn) nem léphetsz.

Amíg az autóddal előre haladsz, átléphetsz olyan játékosokön is, amelyeken egy játékosársad autója áll. Ha olyan mezőn fejezed be a lépésedet, amelyen már egy másik játékosársad autója áll, akkor azt az autót a legközelebbi szabad mezőre vissza kell léptetned.

**Figyelem:** nem lehet akadálymezőre visszaléptetni!

Amíg van lehetőség előre haladni, azt kell tenned: mindig olyan messzire kell eljutnod a saját körödben, amilyen messzire csak lehetséges.

### A játék vége

Amint valamelyik játékos elsőként ér el a két célmező valamelyikére, megkezdődik az utolsó kör. Ebben a körben a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy lépésükhöz hány dobókockát használtak fel.

- Ha az utolsó kör végére is csak egy versenyautó jutott be a célba, ő nyeri a játékot.
- Abban az esetben, ha az utolsó kör végére több autó is elér a célba, az a játékos nyer, aki ehhez a legkevesebb dobókockát használta fel.

### Játékvariáció

Amint egy játékos köre véget ér, a legutoljára felhasznált színnel megegyező autós egy mezővel előre léphet a következő szabad mezőre, még akkor is, ha az egy másik sávban van.

**Például:** Jan a piros autóval van. A dobókockák által kidobott színek: piros, piros, sárga, sárga, sárga és zöld. A lépéséhez az alábbi színű kockákat használja fel: piros, sárga, piros, zöld. A megmaradt két kockát nem használja. Az utolsó szín, amit használt a lépéséhez, a zöld volt, az autójával egy zöld mezőn állt meg. Ekkor Nina, akihez a zöld autó tartozik, előreléphet egy játékosként.

csak előre

sávváltás

akadályokat kikerülni

előzni lehet

a lépés végén:  
a mezőn lévő autót  
elkergetni

kötelező haladni

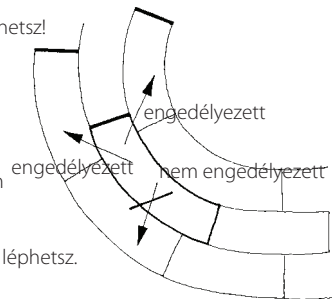
Abban az esetben, ha már nem tudsz előrébb lépni, mert nincs olyan színű dobókockád, ami azonos valamelyik előtted lévő játékos színével, a köröd azonnal véget ér. Az utánad lévő játékosra kerül a sor, ő dobhat a hat dobókockával.

### Figyelem

A rajtrácsról csak a kék vagy a fehér mezőre léphetsz!  
Mindig csak előre léphetsz a versenyautóddal.

### További versenyszabályok

A sávváltás is megengedett, abban az esetben, ha a megfelelő színű, másik sávban lévő mező az autód előtti mezők egyike. Ebben az esetben is csak előre léphetsz az autóddal.



Akadálymezőkre (autógumi van a mezőn) nem léphetsz.

Amíg az autóddal előre haladsz, átléphetsz olyan játékosokön is, amelyeken egy játékosársad autója áll. Ha olyan mezőn fejezed be a lépésedet, amelyen már egy másik játékosársad autója áll, akkor azt az autót a legközelebbi szabad mezőre vissza kell léptetned.

**Figyelem:** nem lehet akadálymezőre visszaléptetni!

Amíg van lehetőség előre haladni, azt kell tenned: mindig olyan messzire kell eljutnod a saját körödben, amilyen messzire csak lehetséges.

### A játék vége

Amint valamelyik játékos elsőként ér el a két célmező valamelyikére, megkezdődik az utolsó kör. Ebben a körben a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy lépésükhöz hány dobókockát használtak fel.

- Ha az utolsó kör végére is csak egy versenyautó jutott be a célba, ő nyeri a játékot.
- Abban az esetben, ha az utolsó kör végére több autó is elér a célba, az a játékos nyer, aki ehhez a legkevesebb dobókockát használta fel.

### Játékvariáció

Amint egy játékos köre véget ér, a legutoljára felhasznált színnel megegyező autós egy mezővel előre léphet a következő szabad mezőre, még akkor is, ha az egy másik sávban van.

**Például:** Jan a piros autóval van. A dobókockák által kidobott színek: piros, piros, sárga, sárga, sárga és zöld. A lépéséhez az alábbi színű kockákat használja fel: piros, sárga, piros, zöld. A megmaradt két kockát nem használja. Az utolsó szín, amit használt a lépéséhez, a zöld volt, az autójával egy zöld mezőn állt meg. Ekkor Nina, akihez a zöld autó tartozik, előreléphet egy játékosként.

csak előre

sávváltás

akadályokat kikerülni

előzni lehet

a lépés végén:  
a mezőn lévő autót  
elkergetni

kötelező haladni