



YAKARI



Yakari Wettlaufspiel

Ravensburger® Spiele Nr. **22 186 8**

Ein lustiges Würfelspiel für **2–4** Kinder von **3–7** Jahren.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 16 Spielfiguren in 4 Farben
- 1 Symbolwürfel

*Yakari und seine Freunde veranstalten ein lustiges Wettrennen und ihr könnt dabei sein!
Wer bringt als Erster all seine Spielfiguren ins Ziel?*

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass ihn alle Mitspieler gut sehen und erreichen können. Anschließend sucht ihr euch 4 Spielfiguren einer Farbe aus und stellt sie auf die farbgleichen Startfelder des Spielplans. Den Würfel legt ihr bereit.

Spielverlauf

Wer als nächstes Geburtstag hat, darf mit dem Würfeln beginnen. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Zum Starten musst du das Yakari-Symbol würfeln. Stelle dann eine deiner Spielfiguren auf das Yakari-Feld deiner Farbe und würfle gleich noch einmal. Du darfst nun bis zum gewürfelten Symbol vorziehen. Danach gibst du den Würfel weiter. Es gibt 6 verschiedene Würfelsymbole:



Yakari



Kreis



Sonne



Welle



Feder



Quadrat

Solange deine Spielfiguren auf dem Startfeld stehen (und sich keine Spielfigur auf den Lauffeldern befindet), hast du 3 Versuche um ein Yakari-Symbol zu würfeln. Du hast ebenfalls 3 Würfelversuche, wenn du im Verlauf des Spiels eine deiner Spielfiguren ins Ziel gezogen hast, aber deine anderen Spielfiguren noch auf dem Startfeld stehen.

Ein Spielzug besteht immer aus Würfeln und Ziehen!

Würfelst du das Yakari-Symbol, darfst du

- entweder auf das nächste Yakari-Feld ziehen
- oder eine deiner Spielfiguren aus dem Startfeld auf das farbliche Yakari-Feld setzen.

In jedem Fall darfst du bei einem Yakari-Symbol noch einmal würfeln. So kannst du in einer Runde ganz schön weit kommen!

Hinauswerfen

Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Endet dein Spielzug auf einem Feld, das schon mit einer Spielfigur besetzt ist, wird diese hinausgeworfen und muss zurück auf ihr Startfeld. Es herrscht Zugzwang!

Ein Spielzug verfällt nur, wenn man ein bestimmtes Symbol zum Erreichen des Zielfelds benötigt und keine andere Figur alternativ auf den Lauffeldern ziehen kann.

Gewonnen

hat der Spieler, der zuerst mit allen 4 Spielfiguren auf die Zielfelder der eigenen Farbe ziehen konnte.

Yakari und seine Freunde gratulieren ganz herzlich zum Sieg!

Tipps für jüngere Spieler

Ihr könnt auch ohne Hinauswerfen spielen! Endet dein Spielzug auf einem besetzten Feld, springst du einfach über die Spielfigur hinweg und stellst sie auf das nächste freie Feld mit dem gewürfelten Symbol.

Den Überblick über alle 4 Spielfiguren zu bewahren, ist für jüngere Spieler nicht leicht! Spielt doch einfach erst einmal nur mit einer oder zwei Spielfiguren!

F

Yakari

Jeu de parcours

Jeux Ravensburger® n° 22 186 8

Un amusant jeu de parcours pour 2 à 4 enfants de 3 à 7 ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 16 pions de 4 couleurs
- 1 dé Symboles

Yakari et ses amis vous invitent à participer à une amusante course ! Qui atteindra le premier l'arrivée avec tous ses pions et découvrira où se cachent Yakari et son fidèle compagnon Petit Tonnerre ?

Préparation

Installer le plateau au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit ensuite 4 pions d'une couleur qu'il place sur les cases Départ correspondantes sur le plateau. Garder le dé à portée de main.

Déroulement de la partie

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour pouvoir commencer, un joueur doit obtenir le symbole Yakari au dé. Il place alors l'un de ses pions sur la case Yakari de sa couleur et relance aussitôt le dé. Il avance alors jusqu'à la case portant le symbole obtenu. Puis, il passe le dé à son voisin de gauche. Le dé indique 6 symboles différents :



Yakari



Cercle



Soleil



Vagues



Plume



Carré

Tant que tous tes pions se trouvent encore sur la case Départ (et qu'aucun ne se trouve sur le parcours), tu disposes de 3 essais pour essayer d'obtenir un symbole Yakari au dé. Tu disposes également de 3 essais au cours de la partie si l'un de tes pions a déjà atteint l'arrivée mais que les autres sont toujours au départ.

Le tour d'un joueur se compose toujours d'un lancer de dé et d'un déplacement !

Le joueur qui obtient le symbole Yakari peut :

- Soit se déplacer jusqu'à la prochaine case Yakari ;
- Soit placer un autre de ses pions au départ sur la case Yakari de la couleur correspondante.

Dans les deux cas, à chaque fois que le dé indique Yakari, le joueur peut relancer le dé. Il peut ainsi accomplir une longue distance d'un seul coup !

Renvoi au départ

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si un joueur atterrit sur une case déjà occupée par un autre pion, ce dernier est renvoyé au départ.

Un joueur est obligé de se déplacer selon le symbole obtenu au dé. Le résultat du dé n'est ignoré que si, pour atteindre l'arrivée, un symbole bien défini est nécessaire et si aucun autre pion ne peut être avancé.

Vainqueur

Le premier joueur qui fait le tour du plateau et atteint l'arrivée de sa couleur avec ses 4 pions remporte la partie.

Yakari et ses amis félicitent chaleureusement le joueur pour sa brillante victoire !

Conseil pour les plus jeunes

Vous pouvez également jouer sans renvoi au départ !

Si un joueur atterrit sur une case déjà occupée, il saute par-dessus ce pion et se place sur la première case libre suivante.

Pas facile pour les plus jeunes de surveiller ses 4 pions en même temps ! Jouez simplement avec 1 ou 2 pions seulement au début !



Yakari

Gioco a dadi

Gioco Ravensburger® N° 22 186 8

Un divertente gioco a dadi per 2 – 4 giocatori da 3 a 7 anni.

Contenuto:

- 1 tabellone
- 16 pedine di 4 colori
- 1 dado con simboli

Yakari e i suoi amici stanno organizzando una divertentissima gara. Partecipa anche tu! Chi riuscirà per primo a portare al traguardo tutte le proprie pedine e a trovare il nascondiglio di Yakari e dell'amico Piccolo Fulmine?

Preparativi

Mettete il tabellone al centro del tavolo di modo che sia a portata di mano e ben visibile a tutti i giocatori. Scegliete poi 4 pedine di un colore e mettetele sulle caselle di partenza dello stesso colore che trovate sul tabellone.

Prendete il dado.

Svolgimento

Inizia a tirare il dado il primo che compie gli anni. Poi proseguite in senso orario.

Per iniziare devi far uscire il simbolo di Yakari. Una volta estratto il simbolo, metti una delle tue pedine sulla casella di Yakari contraddistinta dallo stesso colore e tira di nuovo il dado.

D'ora in poi fai avanzare la tua pedina fino al simbolo estratto. Poi passa il dado al prossimo giocatore. Il dado ha 6 simboli differenti:



Yakari



Cerchio



Sole



Onda



Piuma



Quadrato

Finché le vostre pedine si trovano ancora sulla casella di partenza (e non avete ancora introdotto altre pedine proprie sul percorso), avete 3 tentativi per fare uscire il simbolo di Yakari. Altrettanti sono i tentativi che avrete a disposizione se durante il gioco una delle vostre pedine è giunta al traguardo, mentre le altre si trovano ancora sulla casella di partenza.

Una mossa consiste sempre di due azioni: lanciare il dado e far avanzare una pedina. Se tirando il dado esce il simbolo di Yakari, potete:

- o fare avanzare la pedina fino alla prossima casella di Yakari
- o spostare una delle pedine dalla casella di partenza alla casella di Yakari del colore corrispondente.

In ogni caso, tutte le volte che tirando il dado esce il simbolo di Yakari avete un altro tiro a disposizione. In una manche potrete così fare più mosse!

Elimina le altre pedine

Su ogni casella può trovarsi sempre solo una pedina. Se al termine di una mossa vi trovate su una casella già occupata, verrà eliminata dalla casella la pedina avversaria che dovrà tornare sulla propria casella di partenza. La pedina deve essere fatta avanzare fino al simbolo estratto con il dado. Si può saltare una mossa solo se per raggiungere il traguardo occorre un determinato simbolo e non vi sono altre pedine da poter muovere.

Vince

chi completa per primo, con le proprie 4 pedine, il giro attorno al tabellone e occupa le 4 caselle di traguardo del proprio colore. Yakari e i suoi amici ti festeggeranno per la vittoria!

Consigli per i più piccoli

Potete giocare anche senza eliminare le pedine avversarie! Se la vostra mossa termina su una casella già occupata, saltatela e posizionate la vostra pedina sulla casella libera successiva con il medesimo simbolo.

All'inizio sarà difficile tenere sott'occhio tutte e 4 le pedine! Vi consigliamo perciò di cominciare a giocare solo con 1 o 2 pedine!



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Derib + Job – Le Lombard (Dargaud-Lombard S.A.) 2012
Licensed by: EL Euro Lizenzen, 80331 München

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



229692