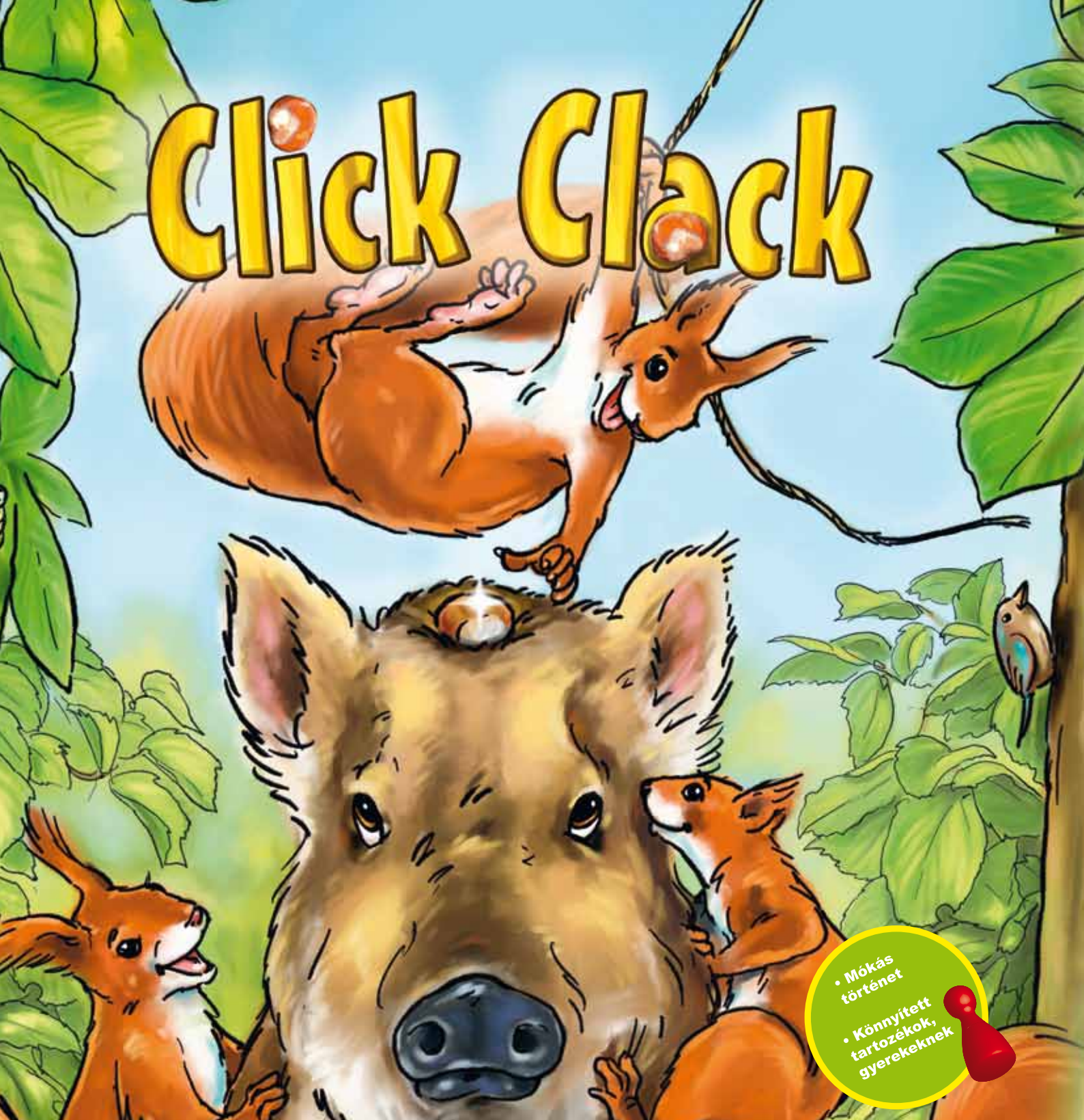


# Click Clack



- Mókás történet
- Könnyített tartozékok, gyerekeknek

## MOGYIKOMMANDÓ ÉS FREDDI

*Freddire, a vaddisznóra nehéz feladat vár: az erdőben finom falatok vannak eldugva, amelyeket nem veszíthet szem elől!*

*Csak hogy a mogyikommandó mókusai is ezen a vidéken tanyáznak és az olyan finom falatokra fenik a fogukat, mint a mogyoró, a zamatos áfonya, a gesztenye vagy a fenyőtoboz.*

**A cél, Freddi orra elől elsőnek ellopni a 7 legfinomabb falatot! Akinek ez sikerül, az lesz a MOGYIKOMMANDÓ új vezére!**

**Birgit Hähnle játéka 2-4 játékos részére, 4 éven felüli játékosoknak.**



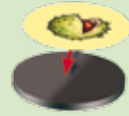
## A játék tartozékai

- **4 mókus:** 4 színben. A mókusok alja mágneses, így hozzátapadnak a finom falatok.
- **Freddi, a vaddisznó**
- **24 fémlapka:** a csemegék.
- **1 öntapadó szalag 24 finomsággal:** 6 mogyoró, 6 áfonya, 6 gesztenye, 6 fenyőtoboz és a 4 öntapadó mókusmatrica.
- **1 kerek játéktábla:** 4 játékmezőre osztva: béka, lepke, bogár és csiga. Minden mezőben 4 mélyedés a mókusoknak.

- **1 dobókocka:** béka, lepke, bogár, csiga és 2 x Freddi képével.



Megjegyzés: a legelső játék előtt fel kell ragasztani a matricákat a fémlapkákra.



Minden lapkára 1 matrica kerül, a lapkák hátsó oldala szabadon marad.

Minden sarok legalsó lépcsőjére egy mókusmatrica kerül.

A fakorongot a játéktábla közepén lévő fatörzs mélyedésébe helyezzük.



## A játék előkészítése

A játék dobozát kinyitjuk és az asztalra helyezzük. (A doboz fedelét félretesszük, mert nem kell a játékhoz.) A kerek játéktáblát is egyelőre félretesszük és a csemegéket behelyezzük a mélyedésekbe.

A felhasznált csemegék száma a játékosok számától függ:

- 2 játékos esetén minden fajtából 4,
- 3 játékos esetén minden fajtából 5,
- és 4 játékos esetén minden fajtából 6.

A szükséges csemegék a játékhoz:

• **kettesben:**



• **hármásban:**



• **négyesben:**



A csemegéket a matricás lapjukkal lefelé a kerek **mélyedésekbe** helyezzük. **Nem** tehetünk két, **egymás melletti** mélyedésbe ételmet, de átlósan kerülhetnek egymás mellé.

Miután elhelyeztük a csemegéket, **visszahelyezzük a kerek játéktáblát** a helyére. Halk kattanás jelzi, hogy a tábla a helyére került.

Minden játékos kiválaszt egy **mókust** és leteszi maga elé. Freddie, a vaddisznót a középén álló fatönczre helyezzük.

Ezután elővesszük a **dobókockát** és már kezdődhet is a játék!



**Megengedett:** két lapka egymástól egy mező távolságra, vagy átlósan egymás mellett.

**Nem megengedett:** két lapka egymás mellett!



**Helyes:** 2 fogómélyedés, balról és jobbról a domborulatba illeszkedve.

**Helytelen:** 1 fogómélyedés a domborulat közepén.

Megjegyzés: úgy fordítsátok a dobozt, hogy kényelmesen elérjétek a saját odútokat.

## A játék menete

Te vagy a legfiatalabb a játékosok közül?  
Akkor már kezdheted is...

A lépésed **két részből** áll:

■ **Mozgatód a játéktáblán**

■ **Forgatód a játéktáblán**

■ **A játéktábla mozgatása**

Dobjál **egyszer**. Az eredménytől függően két lehetőség van.

Vagy lépsz a **mókussal**, vagy mozgatód **Freddie**, a vaddisznót.

• **Lépés a mókussal**



Ha a fenti szimbólumok egyikét dobod, akkor a rajznak megfelelő mezőbe helyezed a mókusodat. A mókust mindig egy üres mélyedésbe kell helyezni.

*Megjegyzés: ha a kocka azt a mezőt mutatja, ahol éppen állsz, akkor a mókust át lehet tenni egy másik szabad mélyedésbe. Ha a mező minden mélyedése foglalt, akkor átléphetesz egy másik mező szabad mélyedésébe.*

A mókussal gyűjtheted a mélyedésekből az enivalót. Valahányszor a mókusod egy csemegére lép, a mágnes mághoz vonzza a csemegét, melyet egy kattanás követ. Ezután már be is teheted az ételmet a mókusod talpáról a **farönködbe**.

Emeld fel a játéktáblát és vedd le az aljáról a fémlapját! Utána tedd vissza a mókust a nyílásba, ahol állt.

*Megjegyzés: a mókus mozgatásánál nem számít, hogy a nyílásban látsz-e csemegét, vagy sem. Természetesen bármikor megnézheted, hogy tudsz-e gyűjteni enivalót.*



A kocka szimbólumai: „béka”, „lepke”, „csiga”, „bogár”. Ezeknél a dobásoknál lépsz a mókussal.



**Példa:** Robi egy „béka” dobott. A mókusát elhelyezheti a „béka” mező egy üres mélyedésébe.



**Példa:** Robi felvett egy gesztenyét. Felemeli a tábláról a mókusát, leveszi a csemegét és beteszi a farönkben levő készletébe. Utána visszaállítja a mókust a helyére.



### • Freddi mozgatója

Ha a kocka **“Freddi” szimbólumát** mutatja, akkor leteheted Freddit **bárhová** a játéktáblán, vagy léphetsz vele egyik játémezőről a másikra.

Ha Freddi megjelenik egy mezőn, akkor onnan menekülnek a mókusok. A mókusokat a **középen lévő farönkre** állítjuk.

A mókust csak akkor teheted vissza a játémezőre, ha olyan mezőnek a szimbólumát dobod, ahol **nincs ott** Freddi.

Ha egy olyan szimbólumot dobsz, amilyen mezőn éppen Freddi áll, akkor a mókusodat nem teheted le a mezőre és nem is léphetsz rá vele más mezőről.

Ebben az esetben a mókusod a következő dobásig mozdulatlan marad.



*Freddi szimbóluma a kockán. Freddit a játéktáblára kell helyezned, vagy mozgathatod őt rajta.*



*Példa: Anna egy Freddi-t dobott és a vaddisznót a “lepke” mezőre helyezi. Robinak biztonságba kell helyeznie a mókusát Freddi előtt. A kék mókus mellé helyezi a játéktábla közepén álló farönkre.*

### ■ A játéktábla forgatása

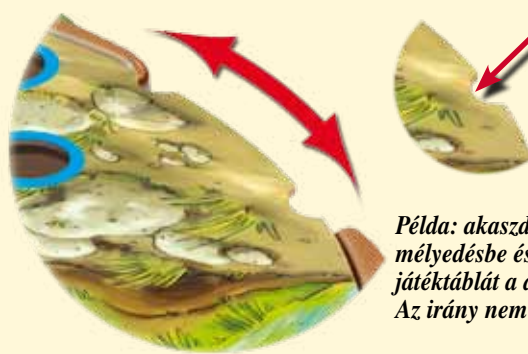
Miután mozgattad a mókusodat vagy Freddit, megforgathatod egy tetszőleges irányba a játéktáblát.

A fogómélyedéstől fogva mindig a következő domborulatig forgasd. A mozgatás végén a játéktábla finoman bekattan.

Ha a forgatás eredményeként egy mókus csemegére “lép” (kattanás), akkor rögtön begyűjtheted az elemőzsiát.

Ilyenkor minden gyerek megnézheti a mókusát és begyűjtheti a csemegéket, akkor is, ha nem ő következik.

Az élelmet mindenki a saját sarkában álló farönkjébe gyűjti.



*A játéktábla fogómélyedése*

*Példa: akaszd az ujjad a mélyedésbe és told el a játéktáblát a domborulatig. Az irány nem számít.*

*Megjegyzés: a táblát akkor is megforgathatod, ha a játékfigurádat nem tudtad mozdítani.*

Ha mindkét lépést elvégezted, akkor a te sorod befejeződött. Nyújtsd át a dobókockát a baloldali szomszédodnak, most ő következik.

## A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha mind a **7 ínycsafalatot** elhalásztad Freddi orra előtt és begyűjtötted a saját farönködbe.

Hamarabb is nyerhetsz, ha sikerül **4 egyforma** csemegét összegyűjtened.

Jó mulatást kívánunk a csemege-vadászathoz!



[www.m-agnes.hu](http://www.m-agnes.hu)



Minden jog fenntartva: Queen Games

A termék kizárólagos magyarországi forgalmazója: M-Ágnes Bt.

© Copyright 2008 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany