

RONNY ROLLER

Verkehrshütchen in Gefahr!

Ronny ist wieder einmal total unkonzentriert bei der Arbeit. Lieber pfeift er seinen absoluten Lieblingssong „On the Road Again“ vor sich hin und baut Luftschlösser. Somit kaum verwunderlich, dass er mit seiner Straßenwalze die Spur nicht hält und ständig die Fahrbahnstreifen wechselt. Er achtet auch gar nicht darauf, ob die Straße frei ist. Verhängnisvoll für die Verkehrshütchen, die verzweifelt versuchen, die vor ihnen liegenden 4 Fahrbahnstreifen unbeschadet zu überqueren.

Wem wird es wohl zuerst gelingen, alle seine Hütchen sicher ins Ziel zu bringen?

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Straßenwalze, 16 Verkehrshütchen in 4 verschiedenen Farben, 2 Würfel, 1 Bogen Etiketten, 1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel ist es, alle eigenen 4 Verkehrshütchen zuerst sicher über die vier Fahrbahnstreifen ins Ziel zu bringen.

Spielvorbereitung

- Klebt vor dem ersten Spiel auf die Unterseite eines jeden Verkehrshütchens einen Sticker in der Farbe des Kegels auf. Beklebt anschließend die Teile von Ronnys Straßenwalze mit den entsprechenden Stickern, wie in Abbildung **A** dargestellt. Baut anschließend die Straßenwalze gemäß Abbildung **B** zusammen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Nehmt euch alle jeweils 4 Verkehrshütchen einer Farbe und stellt sie auf das mit Bäumen und Rasen illustrierte Startfeld auf dem Spielplan. Stellt die Straßenwalze - entweder links oder rechts vom Spielplan - vor einen beliebigen Fahrbahnstreifen - siehe Abbildung **C**.
- Legt die beiden Würfel bereit.

Spielablauf

Bestimmt, wer beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln. Danach gehst du wie folgt vor:

1. Verkehrshütchen ziehen:

Ziehe eines deiner Verkehrshütchen um so viele Fahrbahnstreifen vorwärts, wie der Augenzahl zeigt. Du darfst in deinem Zug nur ein Hütchen bewegen. Hast du den Stern gewürfelt, darfst du ein Hütchen um 1 bis 4 Fahrbahnstreifen vorwärts ziehen.

Erreichst du mit deinem Hütchen das Zielfeld, die Stadt, ist es sicher und es kann ihm nichts mehr passieren. Du darfst aber ein Hütchen erst dann auf das Zielfeld ziehen, wenn

- du kein Hütchen mehr auf dem Startfeld stehen hast, **UND**
- du eine Augenzahl gewürfelt hast, mit der du mit einem deiner Hütchen das Zielfeld exakt erreichst. Stehst du zum Beispiel mit einem Verkehrshütchen auf dem vorletzten Fahrbahnstreifen, musst du die Augenzahl 2 würfeln, damit du dein Hütchen auf das Zielfeld ziehen darfst.

Ist es dir einmal nicht möglich, mit einem Hütchen die gewürfelte Augenzahl zu ziehen, weil du zum Beispiel nur mehr 1 Hütchen im Spiel hast, hast du Pech gehabt. Du musst warten, bis du wieder an der Reihe bist und kannst dann erneut dein Glück versuchen.

2. Straßenwalze versetzen ODER bewegen:

Nachdem du mit einem deiner Verkehrshütchen gezogen bist,

versetzt **ODER** bewegt

du die Straßenwalze - je nachdem, was der Farbwürfel anzeigt.

Versetzen

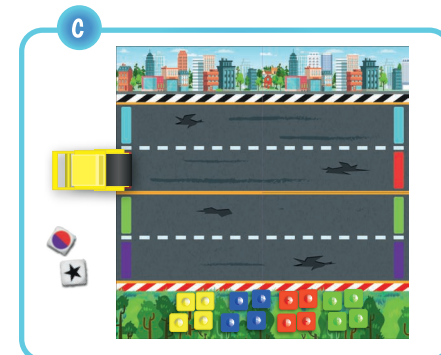
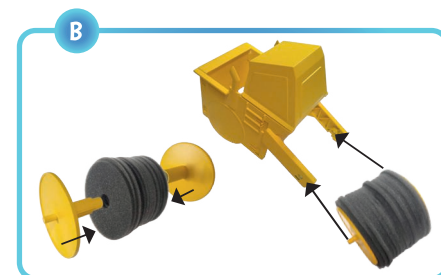
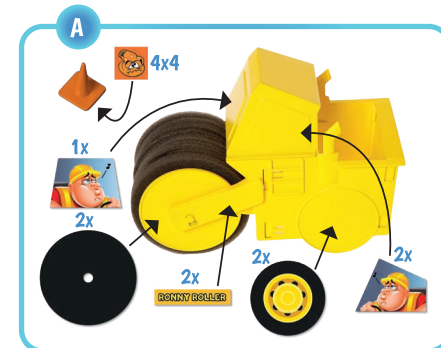
Zeigt der Würfel eine Farbe, nimmst du Ronnys Straßenwalze und stellst sie entweder links oder rechts vom Spielplan vor den Fahrbahnstreifen, dessen Farbe auf dem Würfel zu sehen ist. Zeigt der Würfel zwei Farben, darfst du dir eine der beiden Farben aussuchen und die Straßenwalze entsprechend deiner Wahl versetzen. Würfelst du die Farbe des Fahrbahnstreifens, vor dem die Straßenwalze bereits steht, lässt du sie dort stehen. Sonst passiert nichts weiter und die nächste Person ist an der Reihe.

Bewegen

Achtung, Gefahr im Anrollen! Nimm Ronnys Straßenwalze und schiebe sie auf dem Fahrbahnstreifen, vor dem sie gerade steht, vorsichtig über den Spielplan auf die andere Seite. Verkehrshütchen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Fahrbahnstreifen befinden, werden dabei von der Straßenwalze plattgedrückt. Sie bleiben in dem weichen Schaumstoffteil der Walze stecken. Sobald die Straßenwalze die andere Seite erreicht hat, stellst du alle Hütchen, die die Straßenwalze plattgedrückt hat, auf das Startfeld zurück. Auch Hütchen, die beim „Überfahren“ nicht im Schaumstoff stecken geblieben sind, gelten als plattgedrückt und du musst sie zurück auf das Startfeld stellen. Hütchen auf anderen Fahrbahnstreifen sowie auf dem Zielfeld sind sicher und bleiben dort stehen, wo sie sind. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch sein viertes Verkehrshütchen auf das Zielfeld gezogen hat. Diese Person gewinnt. Gerne könnt ihr das Spiel noch fortsetzen, bis alle ihre Hütchen sicher in den Zielbereich gebracht haben.



RONNY ROLLER

Veszélyben a közúti jelzőbóják!

Ronny megint nem figyel az útra. Munka közben csak hedvenc dalát, az "On the Road Again" -t dúdolja. Így aligha meglepő, hogy nem tudja tartani a sávját és az úthengerrel ide-oda kacsázik a sávok között. Még arra sem figyel, hogy szabad-e az út előtte! Ez katasztrófális a közúti jelzőbóják számára, akik kétségbeesetten próbálnak sértetlenül átkelni a 4 sávon. Kinek sikerül elsőként minden bóját biztonságosan célba juttatni?

A játék tartalma

1 játéktábla, 1 úthenger, 16 közúti jelzőbója 4 különböző színben, 2 dobókocka, 1 matrica ív, 1 játékszabály

A játék célja

Az a célotok, hogy a négy jelzőbójátokat biztonságosan átjuttassátok a négy sávon a célba.

Előkészületek

- Az első játék előtt minden jelzőbója aljára fel kell ragasztani egy matricát a jelzőbója színében. Ezután ragasszátok fel a megfelelő matricákat Ronny úthengerének részeire, az ábra szerint **A**. Ezután építsétek össze az úthengert az ábra szerint **B**.
- Fektesseék a játéktáblát az asztal közepére.
- Válasszatok egy szint, vegyétek el a 4 jelzőbóját a színekben és állítsátok őket a tábla kezdőmezőjére, amelyet fák és gyepről ábrázol. Állítsátok az úthengert - a tábla bal vagy jobb oldalára - bármelyik sáv elé - lásd az ábrát **C**.
- Készítsétek elő a két kockát.

A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően az óramutató járásával meg egyező irányban kerültek majd sorra.

Amikor rád kerül a sor, dobj a kockákkal. Ezután tedd a következőket:

1. Jelzőbója léptetés:

Lépj előre az egyik jelzőbójáddal annyi sávot, amennyit a dobókocka mutat. Csak egy jelzőbóját mozgathatsz a körödben. Ha csillagot dobtl, akkor 1-4 sávval léptetheted előre az egyik jelzőbóját.

Ha a jelzőbójáddal eléred a várost, ami a célmező, akkor az a jelzőbójád biztonságban van, és már semmi sem történhet vele. Azonban csak akkor léptethetsz egy jelzőbóját a célmezőre,

- ha már nem áll jelzőbójád a startmezőn, **ÉS**
- a dobáseredményed egy olyan szám, amivel pontosan érsz a célmezőre az egyik bójáddal. Például, ha az utolsó előtti sávban áll egy jelzőbójád, akkor a 2-es számot kell dobnod ahhoz, hogy a jelzőbóját a célmezőre léptethesd.

Ha nem tudod lelépni a dobókockával dobott számot, például azért, mert csak egy jelzőbójád maradt a játékban, akkor peched van. Meg kell várnod, hogy újra sorra kerülj, és akkor újra szerencséd próbálhatsz.

2. Az úthenger áthelyezése VAGY mozgatása:

Miután léptél az egyik jelzőbójáddal

áthelyezed **VAGY** mozgatod

az úthengert - attól függően, hogy mit mutat a színekocka.

Áthelyezed

Ha a kocka színt mutat, akkor fogd Ronny úthengerét, és áthelyezed a tábla bal vagy jobb oldalára az elé a sáv elé, amelynek színét a kockán látod. Ha a kocka két színt mutat, akkor választhatsz a két szín közül, és tetszés szerint helyezheted át az úthengert. Ha annak a sávnak a színét dobod, amelyik előtt az úthenger áll, akkor ott hagyod.

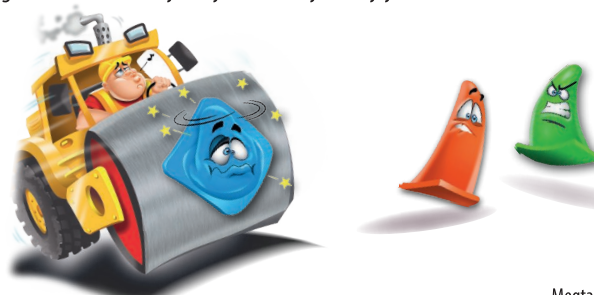
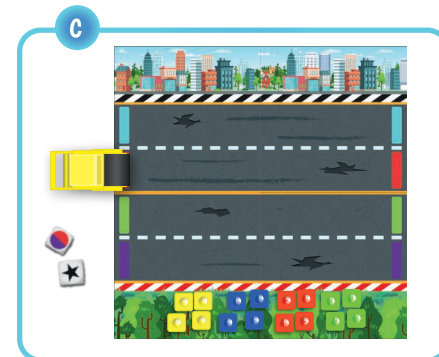
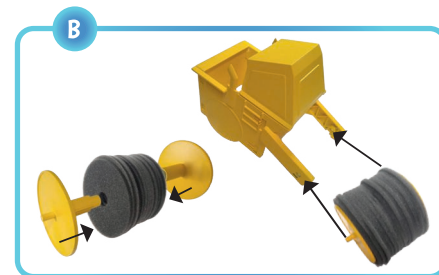
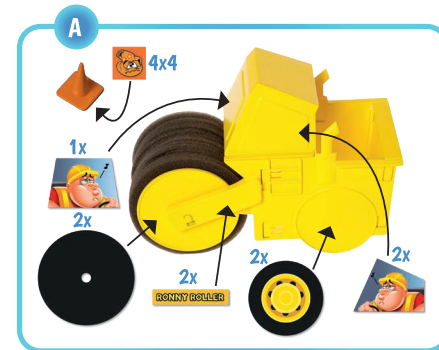
Semmi más nem történik, és a következő játékoson a sor.

Mozgatod

Figyelem, Ronny gurítása közben veszélyben a jelzőbóják! Fogd Ronny úthengerét, és óvatosan told át a másik oldalra azon a sávon, amely előtt áll. Ebben az esetben az útsávon álló jelzőbójákat az úthenger „belapítja”. Beragadnak az úthenger puha hab hengerébe. Miután az úthenger elérte a másik oldalt, állítsd vissza a startmezőre az összes jelzőbóját, amiket az úthenger belapított magába. Még azokat a jelzőbójákat is, amelyekre áthajított az úthenger, de nem ragadtak be a hengerbe – ezeket is laposnak tekintjük, és vissza kell állítani őket a startmezőre. A más sávokon, valamint a célmezőn álló jelzőbóják biztonságban vannak és ott maradnak, ahol vannak. Ezután a következő játékoson a sor.

A játék vége és a játék győztese

A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök a célmezőre lépteti a negyedik jelzőbóját. Ő a játék győztese. A többiek folytassák a játékot addig, amíg mindenki biztonságosan a célterületre juttatja az utolsó jelzőbóját is.



RONNY ROLLER

Dopravní kužely v ohrožení!

Ronny je v práci zase nesoustředěný. Raději si píská svou oblíbenou píseň "On the Road Again" a staví si vzdušné zámky. Není tedy divu, že se se svým silničním válcem neudrží v jízdním pruhu a neustále pruhy mění. Dokonce ani nedbá na to, jestli je silnice vlnatá. To je hotová katastrofa pro dopravní kužely, které se zoufale snaží přejít bez úhony přes čtyři jízdní pruhy. Komu se podaří jako prvnímu dopravit všechny své dopravní kužely bezpečně do cíle?

Obsah hry

1 hrací deska, 1 silniční válec, 16 dopravních kuželů ve 4 různých barvách, 2 kostky, 1 arch se šítky, 1 pravidla hry

Cíl hry

Cílem je dopravit všechny čtyři vlastní kužely bezpečně přes čtyři jízdní pruhy do cíle jako první.

Příprava hry

- Před první hrou umístěte na spodní část každého dopravního kuželu samolepku ve stejné barvě. Poté nalepte samolepky na části Ronnyho silničního válce tak, jak je znázorněno na obrázku **A**. Poté sestavte silniční válec podle obrázku **B**.
- Hrací desku položte doprostřed stolu.
- Všichni hráči si vezmou 4 dopravní kužely od jedné barvy a umístí je na startovní pole znázorněné stromy a trávou na hrací desce. Umístěte silniční válec – buď vlevo, nebo vpravo na hrací desce – před libovolný jízdní pruh – viz obrázek **C**.
- Připravte obě kostky.

Průběh hry

Určete hráče, který hru začíná. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hodí oběma kostkami. Poté postupuje následujícím způsobem:

1. Tah s dopravními kužely

Posuňte jeden z vašich kuželů o tolik jízdních pruhů vpřed, kolik ukazuje hodnota kostky. Ve vašem tahu můžete posunout pouze jeden kužel. Pokud vám na kostce padla hvězdička, můžete kužel posunout o 1 až 4 jízdní pruhy vpřed.

Když dojdete s vaším kuzelem do města – do cílového pole, jste v bezpečí a nic se mu už nemůže stát. Kužel můžete posunout do cílového pole teprve tehdy,

- když už nemáte žádné další kužely na startovním poli, **A**
- pokud vám na kostce padlo číslo, díky kterému dojdete přesně do cílového pole. Například stojíte-li na předposledním pruhu s dopravním kuzelem, musíte hodit číslo 2, abyste mohli svůj kužel přesunout do cílového pole.

Pokud nemůžete posunout kužel do cílového pole, například proto, že vám ve hře zůstává už jen jeden jediný, máte smůlu. Musíte počkat, až na vás opět přijde řada, a pak můžete zkusit štěstí znovu.

2. Přesun NEBO pohyb silničního válce

Po přemístění jednoho z vašich dopravních kuželů přesuňte **NEBO** pohybujte

silničním válcem – podle toho, jaká barva je na kostce.

Přesun



Pokud kostka ukazuje jednu barvu, vezměte Ronnyho silniční válec a umístěte jej buď vlevo, nebo vpravo od hrací desky před pruh, jehož barva je na kostce zobrazena. Pokud kostka ukazuje dvě barvy, můžete si vybrat jednu z těchto dvou barev a silniční válec podle vlastní volby přemístit. Pokud na kostce padne barva pruhu, před kterým silniční válec již stojí, nechte jej tam. Nic jiného se neděje a na řadě je další hráč.

Pohyb

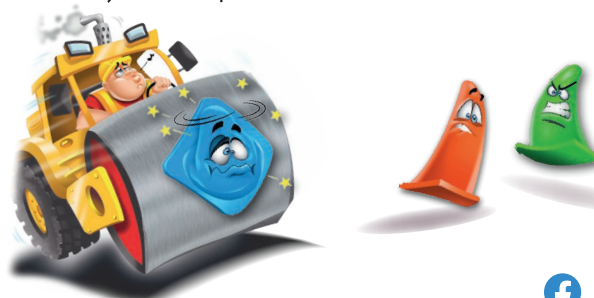
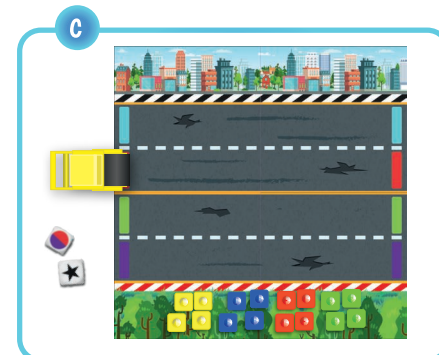
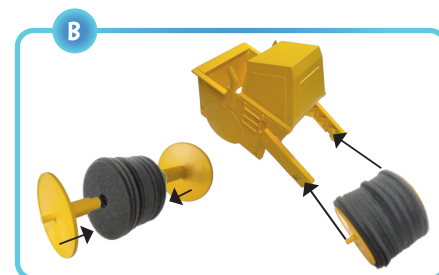
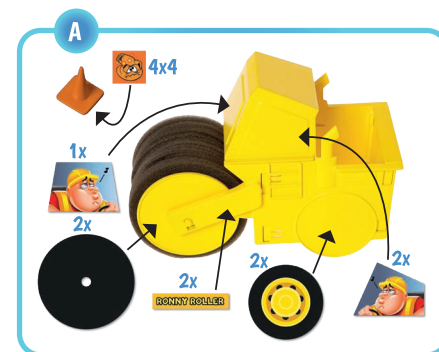


Pozor, valí se nebezpečí!

Vezměte si Ronnyho silniční válec a přejedte jím opatrně celý jízdní pruh na hrací desce, před kterým právě stojí. Dopravní kužely, které se v té chvíli nachází v jízdním pruhu, budou silničním válcem srovnány se zemí. Uvznou v měkké pěnové části válce. Jakmile silniční válec dojede na druhou stranu, umístěte všechny kužely, které byly silničním válcem přejety, zpět na startovní pole. I kužely, které se při "přejetí" nezasekly do molitanu, se považují za přejeté a musíte je vrátit zpět na startovní pole. Kužely, které se nachází na ostatních jízdních pruzích a v cílovém poli jsou v bezpečí, zůstávají na svém místě. Pak je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden z hráčů přesune svůj čtvrtý dopravní kužel do cílového pole. Tento hráč vyhrává. Ve hře můžete pokračovat, dokud všichni bezpečně nepřenesou své kužely do cílového pole.



RONNY ROLLER

Dopravné kužele v ohrození!

Ronny je v práci zase nesústredený. Radšej si píska svoju obľúbenú pieseň „On the Road Again“ a stavia si vzdušné zámky. Nie je teda divu, že sa so svojim cestným valcom neudrží v jazdnom pruhu a neustále pruhy mení. Dokonca ani nedbá na to, či je cesta voľná. To je hotová katastrofa pre dopravné kužele, ktoré sa zúfalo snažia prejsť bez úhony cez štyri jazdné pruhy. Komu sa podarí ako prvému dopraviť všetky svoje dopravné kužele bezpečne do cieľa?

Obsah hry

1 hracia doska, 1 cestný valec, 16 dopravných kuželov v 4 rôznych farbách, 2 kocky, 1 hárok so štítkami, 1 pravidlá hry

Cieľ hry

Cieľom je dopraviť všetky štyri vlastné kužele bezpečne cez štyri jazdné pruhy do cieľa ako prvý.

Príprava hry

- Pred prvou hrou umiestnite na spodnú časť každého dopravného kužela samolepku v rovnakej farbe. Potom nalepte samolepky na časti Ronnyho cestného valca tak, ako je znázornené na obrázku **A**. Potom zostavte cestný valec podľa obrázku **B**.
- Hraciu dosku položte doprostred stola.
- Všetci hráči si vezmú 4 dopravné kužele z jednej farby a umiestnia ich na štartové pole znázornené stromami a trávou na hracej doske. Umiestnite cestný valec – buď vľavo, alebo vpravo na hracej doske – pred ľubovoľný jazdný pruh – pozri obrázok **C**.
- Pripravte obě kocky.

Priebeh hry

Určite hráča, ktorý hru začína. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, hádže s oboma kockami. Potom postupuje nasledujúcim spôsobom:

1. Ťah s dopravnými kuželmi

Posuňte jeden z vašich kuželov o toľko jazdných pruhov vpred, koľko ukazuje hodnota kocky. Vo vašom ťahu môžete posunúť iba jeden kužel. Pokiaľ vám na kocke padla hviezdička, môžete kužel posunúť o 1 až 4 jazdné pruhy vpred.

Keď dôjdete s vašim kuželom do mesta – do cieľového poľa, ste v bezpečí a nič sa mu už nemôže stať. Kužel môžete posunúť do cieľového poľa až vtedy,

- keď už nemáte žiadne ďalšie kužele na štartovom poli, **A**
- pokiaľ vám na kocke padlo číslo, vďaka ktorému dôjdete presne do cieľového poľa. Napríklad ak stojíte na predposlednom pruhu s dopravným kuželom, musíte hodiť číslo 2, aby ste mohli svoj kužel presunúť do cieľového poľa.

Pokiaľ nemôžete posunúť kužel do cieľového poľa, napríklad preto, že vám v hre zostáva už len jeden jediný, máte smolu. Musíte počkať, až na vás opäť príde rad, a potom môžete skúsiť šťastie znova.

2. Presun ALEBO pohyb cestného valca

Po premiestnení jedného z vašich dopravných kuželov presuňte **ALEBO** pohybujte cestným valcom – podľa toho, aká farba je na kocke.

Presun

Pokiaľ kocka ukazuje jednu farbu, vezmite Ronnyho cestný valec a umiestnite ho buď vľavo, alebo vpravo od hracej dosky pred pruh, ktorého farba je na kocke zobrazená. Pokiaľ kocka ukazuje dve farby, môžete si vybrať jednu z týchto dvoch farieb a cestný valec podľa vlastnej voľby premiestniť. Pokiaľ na kocke padne farba pruhu, pred ktorým cestný valec už stojí, necháte ho tam. Nič iné sa neudeje a na rade je ďalší hráč.

Pohyb

Pozor, valí sa nebezpečenstvo!

Vezmite Ronnyho cestný valec a presuňte ho opatrne cez hraciu dosku na druhú stranu na jazdný pruh, pred ktorým práve stojí. Dopravné kužele, ktoré sa v tej chvíli nachádzajú v jazdnom pruhu, budú cestným valcom zrovnané so zemou. Uviaznu v mäkkej penovej časti valca. Akonáhle cestný valec príde na druhú stranu, umiestnite všetky kužele, ktoré boli cestným valcom prejdené, späť na štartové pole. Aj kužele, ktoré sa pri „prejdení“ nezasekli do molitanu, sa považujú za prejdené a musíte ich vrátiť späť na štartové pole. Kužele, ktoré sa nachádzajú na ostatných jazdných pruhoch a v cieľovom poli sú v bezpečí, zostávajú na svojom mieste. Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle jeden z hráčov presunie svoj štvrtý dopravný kužel do cieľového poľa. Tento hráč vyhráva. V hre môžete pokračovať, kým všetci bezpečne neprenesú svoje kužele do cieľového poľa.

