

KLEXX PARTY

Carit

JUNIOR 

Ein lustiges Würfelspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Wer zur Geburtstagsparty von Klexx will, braucht Würfelglück und taktisches Geschick. Denn es gilt vor allen anderen Spielern in den innersten Ring zu kommen und dann die vier verschiedenen Puzzleteile seiner Farbe zu ergattern.

Inhalt	1 Spielplan
	4 Spielfiguren
4 x 4	Puzzleteile
	1 Drehpfeilscheibe
	1 Würfel
	24 Zauberknochen
	1 Spielanleitung
	1 Geburtstagskalender

Vorbereitung und Spiel

Jeder Spieler wählt seine Spielfigur. Die Puzzleteile und Zauberknochen werden bereit gelegt. Der Spielplan wird aufgeklappt und schon geht's los. Der frechste Spieler beginnt. Zuerst platziert er seine Figur auf einem beliebigen Feld auf dem äussersten Ring und erst dann wird gewürfelt. Die Spielfigur zieht er dann in Pfeilrichtung auf das entsprechende Feld. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. Und jetzt wird's spannend, denn die Spielfigur kann auf folgenden Feldern landen:

Weisses Feld: Hier bist du erst mal sicher. Nichts kann dir passieren. Und schon kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Grünes Feld (Übergangsfeld): Hier kannst du dich freuen, denn du kommst nach innen auf das hellgrüne Feld des nächsten Ringes und du bist dem Ziel bereits etwas näher.

Zauberknochen-Feld: Hier gibt's den ersten Zauberknochen. Dieser Knochen kann dir während des Spiels helfen, einen beliebigen Wurf um ein Feld zu verkürzen oder zu verlängern. Aber Achtung, du darfst maximal drei Zauberknochen auf einmal einsetzen.

Blaues Feld (Schlaf-Feld): Pech gehabt: hier musst du eine Spielrunde aussetzen. Auch Klexx muss mal ein Schläfchen abhalten.

Futterfeld: Hier musst du dich stärken und gleich noch einmal würfeln. Es geht doch nichts über leckeres Hundefutter!

Rotes Feld: Der arme Klexx, wer hier landet muss einen Ring nach aussen auf das rosa Feld. Von dort aus spielt er dann einfach weiter, wenn er wieder an der Reihe ist.

Wichtig

Auf einem Feld können auch mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen. Wer einen oder mehrere Zauberknochen einsetzt, um auf ein Zauberknochen-Feld zu kommen, erhält keinen zusätzlichen Knochen.

Fast geschafft

Dem Ziel ganz nah ist derjenige Spieler, der zuerst auf das grüne Feld im innersten Ring kommt, denn das ist das Übergangsfeld zur Klexx-Party. (Bei dem Versuch auf dieses Feld zu kommen, können die erworbenen Zauberknochen sehr hilfreich sein!) Er darf seine Figur auf das Partyfeld stellen und die Drehpfeilscheibe einmal anschnippen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Pfeil zeigt auf ein Teil, das der Spieler noch nicht hat. Der Spieler erhält dieses Puzzleteil und stellt seine Figur auf ein beliebiges Feld des äussersten Ringes. Von hier aus muss er, wenn er an der Reihe ist, weiterspielen und erneut versuchen zur Klexx Party zu kommen um weitere Puzzleteile zu ergattern.
- Der Pfeil stoppt auf einem Puzzleteil, das der Spieler bereits hat. In diesem Fall geht er leer aus. Der Spieler muss jedoch nur zurück auf das letzte grüne Übergangsfeld. Wenn er dann wieder an der Reihe ist, würfelt er und zieht seine Figur im inneren Kreis die entsprechenden gewürfelten Punkte weiter. Sobald er wieder auf das grüne Übergangsfeld zieht, darf er seine Figur wieder auf das Partyfeld stellen und die Drehpfeilscheibe anschnippen.

Ende

Wer zuerst im Besitz von allen 4 Puzzleteilen seiner Farbe ist, hat das Spiel gewonnen und feiert fröhlich mit Klexx und seinen Freunden.

KLEXX PARTY



Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 enfants dès 5 ans.

Ceux qui veulent participer à la fête d'anniversaire de Klexx doivent avoir de la chance aux dés et faire preuve de tactique. En effet, il faut atteindre le centre du plateau de jeu avant les autres joueurs et se procurer les quatre pièces de puzzle de sa couleur.

Contenu	1 plan de jeu
	4 figurines
4 x 4	pièces de puzzle
	1 planche-girouette
	1 dé
	24 os magiques
	1 règle de jeu
	1 calendrier des anniversaires

Préparation et déroulement du jeu

Chaque joueur choisit une figurine. Les pièces de puzzle et les os magiques sont posés sur la table, le plan de jeu ouvert et la partie peut déjà commencer. Le joueur le plus insolent commence. Il place d'abord sa figurine sur une case de son choix, se trouvant sur le chemin le plus à l'extérieur du plan de jeu, et il lance le dé. Il déplace alors sa figurine dans le sens de la flèche jusqu'à la case correspondante. Les joueurs lancent le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Le suspense commence! Les figurines peuvent tomber sur les cases suivantes:

Case blanche: ici, tu es en sécurité. Rien ne peut t'arriver. Et c'est au tour du joueur suivant.

Case verte (case de passage): réjouis-toi! En effet, tu peux aller sur la case verte claire située sur le prochain chemin. Tu t'approches déjà du but!

Case Os Magique: ici, tu obtiens ton premier os magique. Il te sera utile au cours du jeu pour augmenter ou diminuer d'un point le nombre indiqué par le dé. Mais attention, tu n'as le droit d'utiliser que trois os magiques à la fois.

Case bleue (case de repos): pas de chance, tu passes ton tour... Même Klexx doit se reposer de temps en temps!

Case nourriture: prends des forces et lance le dé encore une fois. Rien ne vaut un bon repas!

Case rouge: pauvre Klexx! Le joueur qui atterrit ici doit se rendre sur la case rose située sur le chemin précédent... De là, il continuera de jouer normalement lorsque ce sera de nouveau son tour.

Important

Plusieurs figurines peuvent se trouver en même temps sur la même case. Lorsqu'un joueur utilise un ou plusieurs os magiques pour arriver sur une case Os Magique, il n'obtient pas d'os supplémentaire.

Tu y es presque

Le joueur qui arrive en premier sur la case verte située sur le chemin le plus à l'intérieur du plan de jeu est proche du but. En effet, c'est la case de passage pour arriver à la fête de Klexx. (Pour arriver sur cette case, les os magiques récupérés peuvent s'avérer très utiles!) Le joueur peut placer sa figurine sur la case Fête et faire tourner la girouette. Deux possibilités se présentent à lui:

- La flèche s'arrête sur une pièce qu'il n'a pas encore, le joueur reçoit la pièce de puzzle correspondante et place sa figurine sur une case de son choix située sur le premier chemin (le plus à l'extérieur). De là, il continuera de jouer pour essayer d'arriver à la fête de Klexx et récolter encore d'autres pièces de puzzle.
- La flèche s'arrête sur une pièce que le joueur possède déjà, il ne gagne rien et le joueur doit simplement retourner sur la case verte (case de passage). Lorsque ce sera de nouveau son tour, il fera avancer sa figurine sur le chemin selon le nombre de points obtenus par le dé. Aussitôt qu'il arrive de nouveau sur la case de passage verte, il peut placer sa figurine sur la case Fête et faire tourner la girouette.

Fin

Le joueur étant le premier à avoir récolté les quatre pièces de puzzle de sa couleur, gagne la partie et participe à une belle fête avec Klexx et ses amis!

KLEXX PARTY

Carit

JUNIOR 

Uno spassoso gioco per 2-4 bambini da 5 anni in su.

Per partecipare alla festa di compleanno di Klexx occorre avere fortuna nel lanciare il dado e destrezza tattica. È necessario infatti arrivare nel cerchio più interno prima degli altri giocatori per impadronirsi delle quattro differenti tessere da puzzle del proprio colore.

- Contenuto**
- 1 cartellone
 - 4 pedine
 - 4 x 4 tessere da puzzle
 - 1 disco con freccia girevole
 - 1 dado
 - 24 ossi magici
 - 1 regole del gioco
 - 1 calendario dei compleanni

Preparativi e gioco

Ogni giocatore sceglie una pedina. Le tessere da puzzle e gli ossi magici vengono messi a portata di mano. Il cartellone viene aperto e tutto è pronto per iniziare la partita. Comincia il giocatore più birichino che piazza la sua pedina in una casellina scelta a piacere sull'anello più esterno. Successivamente lancia il dado e sposta la pedina in direzione nella rispettiva casellina. Si gioca a turno in senso orario. La partita diventa ora ricca di tensione a seconda delle seguenti caselline di arrivo.

Casellina bianca: qui sei al sicuro. Non succede nulla ed è il turno del successivo giocatore.

Casellina verde (casellina di passaggio): puoi essere contento poiché ti sposti verso l'interno sulla casellina verde chiaro del cerchio vicino e sei quindi più vicino alla meta.

Casellina con l'osso magico: consegui il primo osso magico che ti sarà di aiuto durante la partita per allungare o abbreviare di una casellina il punteggio conseguito col dado quando ti fa comodo. Ricordati però che puoi usare tre ossi magici al massimo in una sola volta.

Casellina azzurra (casellina di riposo): hai avuto sfortuna! Rimani fermo un giro. Anche Klexx deve schiacciare un pisolino.

Casellina di ristoro: qui devi rimetterti in forza gustando qualcosa di squisito e puoi lanciare il dado ancora una volta.

Casellina rossa: Povero Klexx! Se giungi qui devi spostarti nell'anello vicino esterno nella casellina rosa. Continuerai la partita da questo punto quando è il tuo turno.

Avvertenza!

In una casellina possono trovarsi contemporaneamente diverse pedine. Se si usa uno o più ossi magici per arrivare in una casellina con un osso magico, si riceve un osso magico in più.

La meta è vicina

Il primo giocatore che arriva nella casellina verde del cerchio più interno è ormai prossimo alla meta. Si trova infatti nella casellina di passaggio per arrivare alla festa di compleanno di Klexx. (Per tentare di giungere in questa casellina ti saranno di grande aiuto gli ossi magici!). Il giocatore può quindi collocare la sua pedina nella casellina della festa di compleanno e ruotare la freccia girevole. Successivamente ha le seguenti alternative.

- La freccia indica un tassello del puzzle che il giocatore non possiede ancora e quindi può prenderlo. Successivamente colloca la sua pedina in una casellina scelta a piacere del cerchio esterno e di qui, al suo turno, continua a giocare per raggiungere nuovamente la festiciola di Klexx e accaparrarsi altre tessere del puzzle.
- La freccia si ferma su una tessera del puzzle che il giocatore possiede. In questo caso rimane a mani vuote ma colloca di nuovo la sua pedina nell'ultima casella verde di passaggio. Al suo turno, lancia il dado e sposta la sua pedina nel cerchio interno secondo il punteggio conseguito. Quando arriva nuovamente nella casellina verde di passaggio, colloca la sua pedina nella casellina della festa di compleanno e fa ruotare la freccia.

Fine del gioco

Vince la partita chi per primo riesce a possedere tutte e 4 le tessere del puzzle del proprio colore. Come premio può partecipare all'allegria festa insieme a Klexx e ai suoi amici.



Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Pericolo di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



Juli 2010 58.401.137
© 2011 JUNIOR