

MICKEY MOUSE NA VÝLETĚ

CS

V této dobrodružné hře se vydáte s Mickey Mousem a jeho kamarády na výlet. Ale cesta je dlouhá a v horách obtížná. Budete potřebovat to správné vybavení a štěstí, abyste dorazili do cíle výletu jako první. Při hře si procvičíte jednoduché počítání.

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 30 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 21 žetonů vybavení, 6 figurek, 1 hrací kostku

CÍL HRY

Cílem hry je jako první přes všechny překážky dorazit na vrcholok hory k cílovému praporku.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyloupejte žetony a herní plán rozložte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku své barvy a položí ji na start. Žetony vybavení zamíchejte a položte je lícem dolů poblíže herního plánu tak, aby na ně všichni dosáhli.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a posune svoji figurku o příslušný počet bodů. Pokud hráč ukončí svůj tah na barevném políčku, vykoná příslušnou akci popsanou níže. Na jednom políčku může být více figurek. Hodí-li hráč šestku, hází ještě jednou. Ukončí-li hráč svůj tah po šestce na barevném políčku, vykoná příslušnou akci a pak teprve hází znovu.

Akční políčka



Červené políčko se stanem: Je čas doplnit zásoby vybavení, které se v horách bude hodit. Hráč si náhodně vezme jeden žeton vybavení a položí ho před sebe lícem vzhůru. Pokud už žádné vybavení není dostupné, nic si nebere.



Hnědé políčko s ukazatelem: Ukazatel pomůže najít správnou cestu. Hráč hází ještě jednou. Pokud na pole vstoupí po šestce, hází ještě dvakrát.



Žluté políčko s loďkou: Vítr do plachet a hurá na vodu. Pokud hráč, který prochází přes toto políčko vlastní žeton s loďkou, může si zkrátit cestu přes jezero po modrých políčkách. Pokud žeton nevlastní, musí pokračovat po bílých políčkách delší cestou okolo jezera.



Žluté políčko s dalekohledem: Vidět do dálky se hodí, urychlí to cestu. Pokud hráč má žeton dalekohledu, odevzdá ho zpět do žetonů vybavení a v dalším tahu pokračuje v cestě. Pokud tento žeton nemá, 1 kolo nehraje.



Žluté políčko s kompasem: Když znáte správný směr, tak se neztratíte. Pokud hráč má žeton s kompasem, odevzdá ho zpět do žetonů vybavení a v dalším tahu pokračuje v cestě. Pokud tento žeton nemá, hledá cestu a 1 kolo nehraje.



Žluté políčko s čepicí: V čepici je v horách teplo. Pokud hráč má žeton s čepicí, odevzdá ho zpět do žetonů vybavení a v dalším tahu pokračuje v cestě. Pokud tento žeton nemá, musí se zahřát cvičením a 1 kolo nehraje.

KONEC HRY

Vítězem se stává první hráč, který dorazil do cílového pole s praporkem. Ostatní hráči mohou dohrát, aby se určilo zbylé pořadí.

MICKEY MOUSE NA VÝLETE

SK

V tejto dobrodružnej hre sa vyberiete s Mickey Mousom a jeho kamarátmi na výlet. Ale cesta je dlhá a v horách náročná. Budete potrebovať ten správny výstroj a šťastie, aby ste dorazili do cieľa výletu ako prvý. Pri hre si precvičíte jednoduché počítanie.

Hra pre: 2–6 hráčov, **Vek:** od 5 rokov, **Dĺžka hry:** 30 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 21 žetónov výstroja, 6 figúrok, 1 hraciu kocku

CIEĽ HRY

Cieľom hry je ako prvý zložiť všetky prekážky a doraziť na vrchol hory k cieľovej vlajke.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite žetóny a herný plán rozložte do stredu stola. Každý hráč si vezme figúrku svojej farby a položí ju na štart. Žetóny výstroja zamiešajte a položte ich lícom nadol v blízkosti herného plánu tak, aby na nich všetci dosiahli.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou a posunie figúrku o príslušný počet bodov. Keď hráč ukončí svoj ťah na farebnom políčku, vykoná príslušnú akciu popísanú nižšie. Na jednom políčku môže byť viac figúrok. Keď hráč hodí šestku, hádže ešte raz. Keď ukončí svoj ťah po šestke na farebnom políčku, vykoná príslušnú akciu a až potom hádže znova.

Akčné políčka



Červené políčko so stanom: Je čas doplniť zásoby výstroja, ktorý sa v horách bude hodiť. Hráč si náhodne vezme jeden žetón výstroja a položí ho pred seba lícom nahor. Keď už žiadny výstroj nie je dostupný, nič si neberie.



Hnedé políčko s ukazateľom: Ukazateľ pomôže nájsť správnu cestu. Hráč hádže ešte raz. Keď na pole vstúpi po šestke, hádže ešte dvakrát.



Žlté políčko s loďkou: Vietor do plachiet a hurá na vodu. Keď hráč, ktorý prechádza cez toto políčko vlastný žetón s loďkou, môže si skrátiť cestu cez jazero po modrých políčkach. Keď žetón nevlastní, musí pokračovať po bielych políčkach ďalšou cestou okolo jazera.



Žlté políčko s ďalekohľadom: Vidieť do dialky sa hodí, urýchli to cestu. Keď má hráč žetón ďalekohľadu, odovzdá ho späť medzi žetóny výstroja a v ďalšom ťahu pokračuje v ceste. Keď tento žetón nemá, 1 kolo nehrá.



Žlté políčko s kompasom: Keď poznáte správny smer, tak sa nestratíte. Keď má hráč žetón s kompasom, odovzdá ho späť medzi žetóny výstroja a v ďalšom ťahu pokračuje v ceste. Keď tento žetón nemá, hľadá cestu a 1 kolo nehrá.



Žlté políčko s čiapkou: V čiapke je v horách teplo. Keď má hráč žetón s čiapkou, odovzdá ho späť medzi žetóny výstroja a v ďalšom ťahu pokračuje v ceste. Keď tento žetón nemá, musí sa zahriať cvičením a 1 kolo nehrá.

KONIEC HRY

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dorazil do cieľového políčka so zástavkou. Ostatní hráči môžu hru dohrať, aby sa určilo zvyšné poradie.

MICKEY MOUSE ON A TRIP

EN

In this adventurous game, you join Mickey Mouse and his friends on a trip. However, the travel is long and uphill in the mountains. You will need appropriate equipment in order to be the first to arrive in the finish. While playing this game you train simple counting skills.

Game for: 2 to 6 players, **Age:** 5+, **Playing time:** 30 minutes

Game contents: 1 game board, 21 equipment tokens, 6 pieces, 1 playing dice

AIM OF A GAME

The aim of the game is to be the first to reach the top of the mountain with the finish flag.

GAME SETUP

Before the first play, punch out all tokens carefully and unfold the game board in the centre of the table. Each player will take a piece of their colour and place it in the start field. Shuffle the prepared tokens and place them face down near the game board within everybody's reach.

GAME RULES

The youngest player starts the game. He/she rolls the dice and moves their piece by the corresponding number of squares. If a player lands in a coloured field, they will perform the respective activity described below. One field may be occupied by more pieces. If a player rolls a six, he/she rolls once again. If, after rolling a six, a player lands on a coloured field, they will first carry out the respective activity and then roll again.

Activity fields



Red field with a tent: It's time to replenish supply and equipment which will be useful in the mountains. A player will take an equipment token at random and place it in front of them face up. When there is no more equipment available, they take nothing.



Brown field with an arrow: The arrow will help find the right way. The player rolls once again. If they enter the field after rolling a six, they roll two more times.



Yellow field with a boat: Wind in the sails and let's enjoy the water. If a player crossing this field possesses a token with a boat, they can take a short cut across the lake moving on blue fields. When the player has no such token in their possession, they must continue on white fields taking the longer way around the lake.



Yellow field with binoculars: Seeing into the distance is useful and speeds up the travel. If a player possesses a token with the binoculars, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they make a halt for one round.



Yellow field with a compass: When you know the right direction, you will not lose your way. If a player possesses a token with the compass, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they are looking for a way and make a halt for one round.



Yellow field with a hat: Wearing a hat, you will be warm in the mountains. If a player possesses a token with the hat, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they must do some exercise to warm up and make a halt for one round.

END OF GAME

The first player to arrive in the finish field with the flag is the winner. The remaining players may finish the game to gain their ranking.

KIRÁNDULJ MICKEY-VEL

HU

Indulj Mickey egérrel és barátaival egy kalandos túrára. Az út hosszú lesz, és az erdőben árkon-bokron át vezet. Megfelelő felszerelésre lesz szükséged ahhoz, hogy elsőként érhesz célba. A játék fejleszt a számolási készségeket.

2–6 játékos részére, 5 éves kortól, **Játékidő:** 30 perc

A doboz tartalma: játéktábla, 21 db felszerelés zseton, 6 db bábu, dobókocka

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy elsőként érjenek fel a hegytetőre.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt először játszani kezdenétek, a zsetonokat óvatosan pattintsátok ki a kartonlapból. Hajtsátok szét a játéktáblát és tegyétek az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy bábút, és azt a start mezőre teszi. A zsetonokat keverjétek össze, és képpel lefelé fordítva úgy tegyétek a tábla mellé, hogy azokat mindenki elérje.

INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lép. Ha színes mezőre érkezik, akkor végre kell hajtania az akciómező utasítását. Egy mezőn egyszerre több bábu is állhat. Ha egy játékos hatot dob, akkor még egyszer dobhat. Ha a hatos dobással egy színes mezőre érkezik, végre kell hajtania a mező utasításait, és csak ezután dobhat újra.

Akciómezők



Piros mező sátorral: Itt az idő feltölteni a tartalékokat és begyűjteni a kiránduláshoz szükséges felszereléseket. Húzz egy felszerelés zsetont, és tedd magad elé. Ha már nincs szabad felszerelés zseton, nem kapsz semmit.



Barna mező útjelző táblával: A tábla segít megtalálni a helyes irányt. Még egyszer dobhatsz. Ha úgy léptél erre a mezőre, hogy hatost dobtál, akkor még kétszer dobhatsz.



Sárga mező vitorlás hajóval: Fogd a szelet a vitorládába! Ha van vitorlás hajót ábrázoló zsetonod, akkor nem kell megkerülnöd a tavat, a kék mezőkön is átkelhetsz. Ha nincs vitorlás zsetonod, akkor a fehér mezőkön, a hosszabb úton kell megkerülnöd a tavat.



Sárga mező távcsővel: Hasznos dolog messzire ellátni, így gyorsabban haladhatsz. Ha van távcső zsetonod, amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs távcső zsetonod, akkor egy körből kimaradsz.



Sárga mező iránytűvel: Ha tudod a helyes irányt nem tévedsz el. Ha van iránytű zsetonod amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs zsetonod, akkor a következő körben a dobásod értékének megfelelő számú mezőt visszafelé kell megtenned.



Sárga mező sapkával: A meleg sapkára nagy szükséged lesz a hideg hegyekben. Ha van sapka zsetonod amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs zsetonod, akkor tornáznod kell, hogy felmelegítsd magad. Egy körből kimaradsz.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki elsőként ér a zászlóval jelölt cél mezőre. A többiek folytathatják a játékot, amíg mindenki fel nem ér a hegycsúcsra.

МИКИ МАУС НА ЕКСКУРЗИЯ

BG

В тази приключенска игра заедно с Мики Маус и неговите приятели ще отидете на екскурзия. Но пътят е дълъг и планински. Ще ви е необходимо правилно оборудване и късмет, за да стигнете до целта на екскурзията първи. В играта ще упражните и лесното смятане.

Игра за: 2–6 играчи, **Възраст:** от 5 години, **Времетраене на играта:** 30 минути

Играта съдържа: 1 лан на играта, 21 жетона с оборудване, 6 пионки, 1 зарче

ЦЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е първи да преминеш всички препятствия и да стигнеш на върха на планината до знамето в целта.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Преди първата игра внимателно извадете жетоните и опънете плана на играта по средата на масата. Всеки играч си взема пионка с цвят по избор и я слага на старта. Разбъркайте жетоните с оборудването и ги сложете с лицевата страна надолу близо до плана на играта така, че всички да стигат до тях.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Първи започва най-малкият играч. Хвърля зарчето и премества пионката си според броя точки на зарчето. Ако попадне за цветно поле, трябва да извърши съответното действие, описано по-долу. На едно поле може да има повече от една фигурка. Ако на играча му се падне шестица, хвърля още веднъж. Ако след хвърляне на шестица играчът попадне на цветно поле, извършва съответното действие и тепърва след това хвърля отново.

Полета на действия



Червено поле с палатка: Време е да допълните запасите си от оборудване, които ще ви трябват в планината. Играчът си взема произволен жетон от оборудването и го слага пред себе си с лицевата страна нагоре. Ако вече не останал жетон с оборудване, не взема нищо.



Кафяво поле с указател: Указателят ще ви помогне да намерите правилния път. Играчът хвърля зарчето още веднъж. Ако попадне на полето след шестица, хвърля още два пъти.



Жълто поле с лодка: Вятър в платната и хайде във водата. Ако играчът, който минава през това поле, има жетон с лодка, той може да си съкрати пътя през езерото по сините полета. Ако няма такъв жетон, трябва да продължава по белите полета по по-дългия път около езерото.



Жълто поле с далекоглед: Добре е да се вижда надалече, това прави пътя по-бърз. Ако играчът има жетон с далекоглед, връща го обратно при жетоните с оборудването и при следващия ход продължава пътя си. Ако няма такъв жетон, той пропуска един кръг.



Жълто поле с компас: Ако знаете правилната посока, няма да се изгубите. Ако играчът има жетон с компас, връща го обратно при жетоните с оборудването и при следващия ход продължава пътя си. Ако няма такъв жетон, той търси пътя и пропуска един кръг.



Жълто поле с шапка: С шапка в планината е горещо. Ако играчът има жетон с шапка, връща го обратно при жетоните с оборудването и при следващия ход продължава пътя си. Ако няма такъв жетон, той трябва да се стопли с тренировка и пропуска един кръг.

КРАЙ НА ИГРАТА

Победител става първият играч, който стигне до полето-цел със знамето. Останалите играчи могат да довършат играта и след това се определя класирането им.

МИККИ МАУС НА ПРОГУЛКЕ

RU

В этой приключенческой игре вы отправитесь в путешествие с Микки Маусом и его друзьями. Но путешествие в горах долгое и трудное. Вам понадобится подходящая оснастка и удача, чтобы прийти в пункт назначения первым. Во время игры вы потренируетесь в простом счете.

Игра для: 2–6 игроков, **Возраст:** от 5 лет, **Продолжительность игры:** 30 минут

Игра включает: 1 игровое поле, 21 фишку с оснасткой, 6 фигурок, 1 кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры заключается в том, чтобы первым добраться до финишного флажка на вершине горы, преодолев все препятствия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой осторожно выломите фишки и разверните игровое поле посередине стола. Каждый игрок берет фигурку своего цвета и кладет ее на старт. Перетасуйте фишки с оснасткой и положите их лицом вниз возле игрового поля так, чтобы каждый игрок мог до них достать.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и передвигает свою фигурку на соответствующее количество очков. Если игрок заканчивает свой ход на цветном поле, он выполняет соответствующее действие так, как описано ниже. На одном поле может быть несколько фигурок. Если у игрока выпадет шестерка, он бросает кубик еще раз. Если после шестерки игрок заканчивает свой ход на цветном поле, он выполняет соответствующее действие и только после этого повторяет бросок.

Поля действий



Красное поле с палаткой: пришло время пополнить запасы оснастки, которая пригодится в горах. Игрок случайно выбирает одну фишку с оснасткой и кладет ее перед собой лицом вверх. Если уже нет никакой оснастки, он не берет ничего.



Коричневое поле с указателем: Указатель поможет вам найти правильный путь. Игрок бросает еще раз. Если он входит на поле после шестерки, то бросает еще два раза.



Желтое поле с лодкой: Ветер в паруса и вперед на воду. Если у игрока, который проходит через это поле, есть фишка с лодкой, он может сократить путь через озеро по синим полям. Если у него нет такой фишки, он должен продолжать путь по белым полям более длинной дорогой вокруг озера.



Желтое поле с биноклем: Смотреть вдаль полезно, это ускоряет путешествие. Если у игрока есть фишка с биноклем, он возвращает ее к фишкам оснастки и на следующем ходу продолжает путь. Если у него нет этой фишки, он не играет 1 кон.



Желтое поле с компасом: Если вы знаете верное направление, вы не потеряетесь. Если у игрока есть фишка с компасом, он возвращает ее к фишкам оснастки и на следующем ходу продолжает путь. Если у него нет этой фишки, он ищет путь и 1 кон не играет.



Желтое поле с шапкой: В шапке в горах тепло. Если у игрока есть фишка с шапкой, он возвращает ее к фишкам оснастки и на следующем ходу продолжает путь. Если у него нет этой фишки, он должен согреться упражнениями и 1 кон не играет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится первый игрок, достигший финишного поля с флажком. Остальные игроки могут доиграть игру, чтобы распределить остальные места.

MICKEY MOUSE LA DRUMEȚIE

RO

În acest joc de aventură îi veți însoți pe Mickey Mouse și prietenii lui la drumeție. Dar drumul este lung și anevoios la munte. Veți avea nevoie de echipamentul adecvat și de noroc, pentru a atinge ținta drumeției primii. În cadrul jocului veți exersa numărării simple.

Joc pentru: 2–6 jucători, **Vârsta:** de la 5 ani, **Durata jocului:** 30 minute

Jocul conține: 1 plan de joc, 21 jetoane cu dotări, 6 figurine, 1 zar

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este ajungerea la vârful de munte, la steagul de sosire, peste diferite obstacole, pe prima poziție.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de primul joc, desfaceți cu grijă jetoanele și întindeți planul de joc în mijlocul mesei. Fiecare jucător va lua o figurină de culoare corespunzătoare și o va așeza pe punctul de start. Amestecați jetoanele dotării și așezați-le cu fața în jos în preajma planului de joc, astfel ca să fie accesibile tuturor.

REGULILE JOCULUI

Jocul este început de jucătorul cel mai mic. Va arunca zarul și va muta figurina sa cu numărul de puncte corespunzător. În cazul în care jucătorul va finaliza mișcarea sa pe un câmp colorat, va efectua acțiunea dată, descrisă mai jos. Pe un câmp de joc pot exista mai multe figurine. În cazul în care jucătorul aruncă numărul șase, are dreptul la încă o aruncătură de zar. În cazul în care la numărul șase jucătorul va termina pe un câmp colorat, va efectua acțiunea dată iar apoi va arunca zarul încă o dată.

Câmpuri de acțiune



Câmpul roșu cu cort: Este timpul de completare a rezervelor din dotare, care vor prinde bine în munți. Jucătorul va lua un jeton al dotării la întâmplare și îl va așeza înaintea sa cu fața în sus. Dacă nu mai există dotare disponibilă, nu va lua nimic.



Câmpul maro cu indicator: Indicatorul va ajuta la găsirea drumului adevărat. Jucătorul va arunca încă o dată. Dacă va ajunge în acest câmp la numărul șase, va mai arunca zarul de două ori.



Câmpul galben cu barcă: Vântul suflă în pânze și ura la apă. În cazul în care jucătorul care trece peste acest câmp deține jetonul cu barcă, poate scurta drumul său peste lac prin câmpurile albastre. În cazul în care nu deține acest jeton este obligat să continue drumul pe câmpurile albe, o cale mai lungă în jurul lacului.



Câmpul galben cu binoclu: A vedea în depărtare este un avantaj, va accelera drumul. În cazul în care jucătorul deține jetonul cu binoclu, îl va pune înapoi în jetoanele dotării și la mișcarea următoare va continua drumul. În cazul în care nu deține acest jeton, va sta 1 tură.



Câmpul galben cu compas: Atunci când cunoașteți direcția bună nu vă rătăciți. În cazul în care jucătorul deține jetonul cu compas, îl va pune înapoi în jetoanele dotării și la mișcarea următoare va continua drumul. În cazul în care nu deține acest jeton, va căuta drumul și nu va juca 1 tură.



Câmpul galben cu căciulă: Pe munte este cald în căciulă. În cazul în care jucătorul deține jetonul cu căciulă, îl va pune înapoi în jetoanele dotării și la mișcarea următoare va continua drumul. În cazul în care nu deține acest jeton, trebuie să se încălzească cu un exercițiu fizic și nu va juca 1 tură.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigător este acel jucător care a ajuns primul în câmpul țintă cu steguleț. Ceilalți jucători pot continua jocul pentru a se stabili ordinea următoare.

MIKI HIIR VÄLJASÖIDUL

ET

Selles seikluslikus mängus lähete te Miki Hiire ja tema sõpradega väljasõidule. Teekond on aga pikk ja mägedes ka raske. Teil on vaja õiget varustust ja õnne, et jõuda esimesena väljasõidu sihtpunkti. Mängu käigus harjutate loendamist.

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 5. eluaastast, **Mängu kestus:** 30 minutit

Mäng sisaldab: 1 mängulaud, 21 varustuse žetooni, 6 nuppu, 1 täring

MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on jõuda kõigile takistustele vaatamata esimesena mäe tippu sihtkoha lipukese juurde.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Enne esmakordset mängimist võtke žetoonid ettevaatlikult lahti ja asetage mängulaud laua keskele. Iga mängija võtab oma värvi nupu ja paneb selle starti. Varustuse žetoonid segage ära ja asetage esikülj all mängulaua lähedale nii, et kõik ulatuksid neid võtma.

MÄNGUREEGLID

Mängu alustab kõige noorem mängija. Ta viskab täringut ja liigub oma nupuga vastava arvu samme. Kui mängija käik lõpeb värvilisel väljal, siis teeb ta vastava allpool kirjeldatud tegevuse. Ühel väljal võib olla ka mitu nuppu. Kui mängija saab täringul kuus silma, siis viskab ta täringut veel ühe korra. Kui mängija käik lõpeb kuue silma saamisel värvilisel väljal, siis teeb ta kõigepealt vastava tegevuse ning viskab alles seejärel täringut uuesti.

Tegevusväljad



Punane telgiga väli: on aeg täiendada varustust, mis mägedes ära kulub. Mängija võtab juhuslikult ühe varustuse žetooni ja asetab enda ette, esikülj peal. Kui varustus on juba otsas, siis ei võta ta midagi.



Viidaga pruun väli: viit aitab leida õige tee. Mängija viskab täringut veel ühe korra. Kui ta jõuab sellele väljale pärast kuue silma saamist, siis viskab ta veel kaks korda.



Purjekaga kollane väli: puhub pärituul! Kui sellele väljale jõudnud mängijal on purjekaga žetoon, siis võib ta valida lühema tee üle järve mööda siniseid välju. Kui tal sellist žetooni ei ole, siis peab ta minema mööda pikemat teed ümber järve.



Binokliga kollane väli: kaugele nägemisest on kasu, nii läheb tee kiiremini. Kui mängijal on binokliga žetoon, siis annab ta selle ära ja paneb tagasi varustuse žetoonide hulka ning jätkab järgmises voorus teekonda. Kui tal seda žetooni ei ole, siis jätab ta ühe vooru vahele.



Kompassiga kollane väli: kui te teate õiget suunda, siis ei saa te ära eksida. Kui mängijal on kompassiga žetoon, siis annab ta selle ära ja paneb tagasi varustuse žetoonide hulka ning jätkab järgmises voorus teekonda. Kui tal seda žetooni ei ole, siis otsib ta teed ja jätab ta ühe vooru vahele.



Mütsiga kollane väli: mütsiga on mägedes soe. Kui mängijal on mütsiga žetoon, siis annab ta selle ära ja paneb tagasi varustuse žetoonide hulka ning jätkab järgmises voorus teekonda. Kui tal seda žetooni ei ole, siis soojendab ta end võimlemisega ja jätab ta ühe vooru vahele.

MÄNGU LÕPP

Võidab see mängija, kes jõuab esimesena lipukesega väljale. Teised mängijad võivad jätkata mängimist, et määrata kindlaks ülejäänud järjestus.