



Buch: Globi am Flughafen
ISBN 978-3-85703-374-2



Buch: Globi at the Airport
ISBN 978-3-85703-375-9

Weitere Globi Produkte zum Thema Flughafen



Hörspiel: Globi am Flughafen CD
EAN 7619949814161

Globi am Flughafen MC
EAN 7619949414163

Globi am Flughafen

Ein Spiel für 2-6 Spieler

von Hans-Peter Pauly

Inhalt: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Würfel, 24 Ereigniskarten, 30 Chips

Spielziel Die Spieler versuchen mit taktischem Geschick und Würfelglück vor ihren Mitspielern das Zielfeld zu erreichen.

Spielvorbereitung Der Spielplan wird aufgelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt gestapelt. Die Spieler wählen ihre Spielfigur. Der jüngste Spieler stellt seine Spielfigur auf das Startfeld.

Spielweise Der Spieler würfelt einmal und zieht mit seiner Spielfigur auf das dem Wurf entsprechende Feld. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die Spieler würfeln und ziehen abwechselnd im Uhrzeigersinn.

Im Verlauf des Spiels ist das Betreten folgender Farbfelder möglich:

gelb

Wegefelder, auf denen nichts weiter passiert.

grün

Jeder Spieler erhält hier einen Chip. Wird man allerdings durch einen Mitspieler auf dieses Feld geschoben, oder landet dort durch Verlängerung oder Verkürzung seines Wurfes, erhält man keinen Chip.

lila

Ereignisfelder. Zieht der Spieler auf ein Ereignisfeld, nimmt er eine Ereigniskarte und führt das auf ihr Geschriebene sofort aus. Ereignisfelder dürfen nicht mit Hilfe von Chips vermieden werden.

rot

Der Spieler muss die jeweiligen Anweisungen sofort befolgen:
z. B. **-3** = 3 Felder zurück, oder **1x** = 1 mal aussetzen.

blau

Trifft der Spieler auf ein solches Feld, zieht er weiter bis **zum nächsten grünen Feld**, wo er einen Chip kassiert.

schwarz

Muss ein Spieler dieses Feld betreten, ist er gezwungen neu zu beginnen.

Die Chips

Der Spieler kann durch ihren Einsatz seinen Wurf verlängern oder verkürzen.

1 Chip = 1 Würfelpunkt

Ihr Einsatz sollte wohl überlegt werden, denn von ihnen kann Sieg oder Niederlage abhängen.

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht, welches genau getroffen werden muss. Überzählige Würfelpunkte müssen zurück gelaufen werden.

Was es noch zu beachten gilt

Zieht eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits die Figur eines Mitspielers steht, schiebt er diese um ein Feld weiter. Der Mitspieler muss, gegebenenfalls sofort reagieren. Er kann hier beispielsweise durch den Einsatz eines oder mehrerer Chips Felder vermeiden.



www.globi.ch

Globi à l'aéroport

Un jeu pour 2 à 6 joueurs

de Hans-Peter Pauly

Matériel de jeu : 1 plan de jeu, 6 figurines, 1 dé, 24 cartes événement, 30 jetons

But du jeu Etre le premier à atteindre la case d'arrivée. C'est simple ! Pourtant, il faut un peu de chance au dé et faire preuve de tactique. Amusez-vous bien !

Préparatifs Ouvrir le plan de jeu, mélanger les cartes événement et les placer – face cachée – sur une pile. Chaque joueur choisit une figurine. Le plus jeune place sa figurine sur la case départ.

Début du jeu Le jeu peut commencer. Le joueur lance le dé et déplace sa figurine sur la case correspondante. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il y a des cases de différentes couleurs, chacune a sa signification :

jaune

Sur les cases jaunes, les joueurs peuvent se reposer. En effet, il ne peut rien leur arriver.

vert

Sur les cases vertes, on obtient un jeton. Mais attention ! Si un joueur te pousse sur une case verte ou si tu y arrives parce que tu as ajouté ou enlevé un point au chiffre indiqué par le dé, tu ne reçois rien.

violet

Ce sont les cases événement. Ici, le joueur tire une carte événement et doit suivre les consignes. On ne peut pas éviter ces cases – pas même avec un jeton.

rouge

Ici, on ne rigole plus ! Les consignes te retardent forcément. **-3'** signifie que tu dois reculer de trois cases. **1x'** signifie que tu dois passer ton tour. Pas de chance !

bleu

Le bleu te donne feu vert. En effet, tu peux te rendre directement sur la **prochaine case verte** et, en plus, tu encaisses un jeton. Quelle chance !

noir

Le noir est le début de la fin. Le joueur qui atterrit là, doit immédiatement retourner sur la case départ.

Les jetons Les jetons permettent aux joueurs d'augmenter ou de diminuer d'un point les chiffres indiqués par le dé. **1 jeton = 1 point**

Il faut bien réfléchir avant de miser un jeton, car la victoire ou la défaite peuvent en dépendre...

Fin de la partie Le vainqueur est le joueur arrivant le premier sur la case d'arrivée. Il faut naturellement y arriver avec un nombre exact de points. Sinon, il faut reculer d'autant de cases qu'il y a de points en trop.

Bon à savoir Lorsque ta figurine arrive sur une case déjà occupée par la figurine d'un autre joueur, tu peux pousser celle-ci sur la case suivante. Là, le joueur doit suivre les règles de cette case.

Globi all'aeroporto

Gioco per 2-6 partecipanti

di Hans-Peter Pauly

Dotazione: 1 cartellone, 6 pedine, 1 dado, 24 carte degli avvenimenti, 30 gettoni

Scopo del gioco Raggiungere per primi la casellina di arrivo! Ben si capisce che occorre un po' di fortuna nel lanciare i dadi e anche abilità per spostarsi! Divertitevi!

Preparativi per il gioco Mettere il cartellone in tavola, mescolare bene le carte degli avvenimenti e disporle coperte a mucchietto. Ogni giocatore sceglie una pedina. Il più giovane colloca la sua pedina nella casellina di partenza.

Il gioco inizia Ora si può iniziare la partita. Il giocatore lancia il dado e sposta la sua pedina di tante caselline secondo il punteggio conseguito. Tocca poi al giocatore successivo e così via, procedendo in senso orario.

Sul cartellone ci sono diverse caselline colorate, ognuna delle quali ha la propria importanza.

giallo

Nelle caselline gialle i giocatori possono rilassarsi in quanto qui non succede nulla.

verde

Nelle caselline verdi si riceve un gettone. Attenti però! Se un altro giocatore ti sposta in una di queste caselline oppure arrivi qua con la tua pedina perché allunghi o abbrevi di un punto il punteggio conseguito, resti purtroppo a mani vuote.

lilla

Lilla contraddistingue le caselline degli avvenimenti. Chi arriva qua pesca una carta degli avvenimenti ed esegue subito quanto viene riportato. Purtroppo non è possibile evitare le caselline degli avvenimenti, nemmeno usando un gettone.

rosso

Qui le cose si fanno serie! Le indicazioni contenute rallentano il tuo percorso: **-3** significa che devi retrocedere di tre caselline; **1x** significa che devi saltare per una volta il tuo turno. Stavolta hai avuto sfortuna!

blu

Chi arriva nelle caselline blu prosegue direttamente nella **successiva casellina verde** e riceve un gettone. Stavolta hai avuto fortuna!

nero

Il nero porta sfortuna. Chi arriva qua deve ritornare subito alla casellina di partenza!

I gettoni Usando un gettone, i giocatori possono ad ogni momento prolungare o abbreviare di un punto il punteggio conseguito: **1 gettone = 1 punto in più o in meno**
Attenti però! Bisogna riflettere bene ad usare il gettone in quanto la vittoria o la sconfitta dipendono proprio dal loro impiego.

Fine della partita Vince la partita chi per primo giunge nella casellina di arrivo. Ovviamente bisogna arrivare al traguardo con un punteggio netto. Per i punti eccedenti bisogna retrocedere di altrettante caselline.

Avvertenza Chi arriva in una casellina occupata dalla pedina di un altro giocatore, scaccia la pedina nella successiva casellina. Il giocatore scacciato dovrà eseguire ciò che viene indicato dalla casellina.