

Speedy rocket



Speedy rocket



Sois le premier à livrer tous tes trésors sur les différentes planètes en t'aidant de pichenettes !

Jeu idéal pour :

- stimuler la motricité fine
- développer la stratégie

Contenu:

- 4 fusées en bois
- 20 jetons trésors
- 6 planètes
- 1 base de lancement
- 1 trou noir

Préparation du jeu :

Poser les planètes du côté qui correspond au nombre de joueurs que vous êtes. Par exemple, si vous êtes 3 joueurs prenez les deux faces 3/4 joueurs et les quatre faces 2/3 joueurs.



Répartissez les 6 planètes et le trou noir à environ 15 cm les uns des autres et à 20 cm environ de la base de lancement. Positionnez le trou noir au milieu, à l'endroit où il gênera le plus.

Chaque joueur prend une fusée et un jeton trésor de chaque sorte. Il mélange ses 5 trésors et en fait une pile qu'il garde devant lui.



L'aventure peut commencer...

Déroulement du jeu :

À bord de ta fusée, va livrer les trésors de notre planète aux habitants des planètes lointaines. Mais attention, ils ont des envies précises, livre-leur la bonne marchandise !
Le dernier joueur à qui on a dit qu'il était dans la lune commence.

A tour de rôle, chaque joueur place sa fusée devant la base de lancement.



Niveau 1 : Pichenette facile

Le premier jeton de sa pile est le trésor à livrer à bord de sa fusée. Ce trésor peut uniquement être livré à une planète qui en a besoin : son dessin y figure et il n'a pas déjà été livré par un autre joueur.

Par exemple, si on doit livrer un chat, le mieux est d'essayer de choisir la planète la plus proche de la base qui en recherche, ce sera plus facile...

A son tour de jeu, chaque joueur dispose d'1 pichenette pour faire avancer sa fusée en partant de la base de lancement. Si le joueur parvient à toucher une planète qui affiche son trésor, il peut le livrer : il prend le jeton du dessus de sa pile et le pose sur le dessin correspondant sur la planète. Plus personne ne pourra déposer le même trésor sur cette planète. Le joueur remet ensuite sa fusée sur la base pour livrer un autre trésor au tour suivant.

S'il n'y arrive pas du premier coup, la fusée reste où elle est, et le joueur continuera sa livraison au tour suivant. Si la fusée tombe de la table elle devra repartir de la base.

Le trou noir : il est interdit de le toucher, si une fusée le touche, elle doit repartir à la base pour réparer l'avarie causée par le choc.

Le tour passe au joueur de gauche, qui dispose également d'1 pichenette pour envoyer sa fusée depuis la base de lancement vers une planète qui a besoin de son trésor.

Niveau 2 : Défi pichenette

A son tour, chaque joueur prend le premier jeton de sa pile et le pose sur sa fusée pour le livrer. Si le jeton trésor tombe en chemin, le joueur devra retourner le chercher au tour suivant, en touchant le trésor comme si c'était une planète pour pouvoir le reprendre. Pour pouvoir décharger le trésor, la fusée doit rester collée à la planète. Au tour suivant le joueur repartira vers la base de lancement, toujours avec 1 pichenette par tour, pour prendre le trésor suivant à livrer.

Niveau 3 : Master pichenette

En plus des règles du défi pichenette, pour décharger son trésor, il doit glisser de lui-même de la fusée sur la planète, sinon le joueur devra attendre le tour d'après pour le décharger à la main.

Fin de la partie :

Quand un joueur a réussi à livrer ses 5 trésors, il gagne la partie.

Speedy rocket



Be the first to deliver all your treasures to the different planets with the flick of your finger!

The ideal game for stimulating:

- strategy
- fine motor skills

Contents:

- 4 wooden rockets
- 20 treasure tokens
- 6 planets
- 1 launch pad
- 1 black hole

Game set-up:

Place the planets on the side that corresponds to the number of players. E.g. if there are 3 players, use two sides 3-4 players and the four sides 2-3 players.



Position the 6 planets and the back hole approx. 15 cm from one another and approx. 20 cm from the launch pad. Place the black hole in the middle, where it will interfere the most.

Each player takes a rocket and one of each treasure token. They then shuffle their 5 treasures and place them in a pile in front of them.



Ready for takeoff...

Games rules:

On board your rocket, go and deliver the treasures found on our planet to the inhabitants of distant worlds.

But beware, each planet has specific needs so make sure you send them the right goods!

The last player that was told to get their head out of the clouds, goes first. Each player takes turns placing their rocket in front of the launch pad.



Level 1: Easy flick

The first token in the player's pile is the treasure to be delivered aboard their rocket. This treasure can only be delivered to a planet in need: i.e. the treasure has not already been delivered by another player.

For example, if the treasure to be delivered is a cat, it's best to try and choose the planet closest to the pad that is looking for one. This way, it will be easier to reach... On their turn, each player has just 1 flick to launch their rocket from the launch pad. If a player manages to touch a planet displaying their treasure, they can deliver it: the player takes the top token from their stack and places it on the planet's corresponding drawing. No-one else will be able to deliver the same treasure to that planet. The player then returns their rocket to the launch pad and can attempt to deliver another treasure on their next turn.

If the rocket does not get there the first time round, it will stay where it is, and the player will continue with their delivery attempt on the next turn. If the rocket falls off the table, it will have to return to the launch pad.

The black hole: doom to all those who enter. If a rocket hits touches the black hole, it must return to the launch pad to repair the damage caused by the impact. The turn then passes to the player on the left, who also has just one flick to launch their rocket from the launch pad to a planet in need of their treasure.

Level 2: Flick challenge

Each player takes the first token from their stack on their turn, and places it on their rocket to attempt a delivery. If the treasure token gets lost in space (falls off), the player will have to find it during the next turn, by reaching the treasure as if it were a planet to recollect it. In order to be able to unload the treasure, the rocket must remain stationed at this planet. During their next turn, the player will return to the launch pad - again, with just 1 flick of the finger per turn - to pick up the next treasure to be delivered.

Level 3: Flick master

In addition to the Flick Challenge rules, the treasure must slide off the rocket onto the destination planet on its own; otherwise, the player will have to wait until their next turn to unload it by hand.

End of the game:

The winner is the first person to successfully deliver all 5 treasures.

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

Speedy rocket



Wer bringt als Erster durch Schnipsen seine Schätze zu den verschiedenen Planeten?

Dieses Spiel ist ideal zum:

- stimulieren Feinmotorik
- Strategie

Inhalt:

- 4 Holzraketen
- 20 Schatz-Marken
- 6 Planeten
- 1 Startrampe
- 1 schwarzes Loch

Spielvorbereitung:

Die Planeten, deren Seiten der Anzahl der Spieler entspricht, werden auf den Tisch gelegt. Nehmen Sie zum Beispiel bei 3 Spielern die beiden Seiten 3/4 Spieler und die vier Seiten 2/3 Spieler.



Legen Sie die 6 Planeten und das schwarze Loch in etwa 15 cm voneinander entfernt und mit jeweils einem Abstand von ca. 20 cm zur Startrampe auf den Tisch. Das schwarze Loch kommt in die Mitte, wo es am meisten stört.

Jeder Spieler nimmt eine Rakete und eine Schatz-Marke von jeder Sorte. Die Spieler mischen ihre 5 Schatz-Marken und legen sie in einem Stapel vor sich hin.



Das Abenteuer kann beginnen...

Spielverlauf:

An Bord der Rakete der Spieler werden die Schätze unseres Planeten zu den Bewohnern weit entfernter Planeten gebracht. Aber Vorsicht, sie haben bestimmte Wünsche! Die Spieler müssen die richtige Ware liefern.

Der letzte Spieler, dem gesagt wurde, er würde auf dem Mond leben, beginnt das Spiel.

Nacheinander legen die Spieler ihre Rakete vor die Startrampe.



Spielstufe 1: leichtes Schnipsen

Die erste Marke auf dem Haufen ist der Schatz, der an Bord der Rakete zu einem Planeten transportiert werden soll. Dieser Schatz kann nur an einen Planeten geliefert werden, der ihn auch benötigt: Sein Bild wird auf dem Planeten angezeigt. Der Schatz darf nicht schon von einem anderen Spieler geliefert worden sein.

Zum Beispiel, wenn man eine Katze liefern muss, ist es am besten, den Planeten zu wählen, welcher der Basis am nächsten ist, die danach sucht. Das wäre am einfachsten...

Die Spieler dürfen jeweils einmal schnipsen, um ihre Rakete von der Basis aus vorwärts zu bewegen, wenn sie an der Reihe sind. Wenn es dem Spieler gelingt, einen Planeten zu berühren, auf dem sein Schatz abgebildet ist, kann er ihn liefern: Er nimmt die Marke von seinem Stapel und legt sie auf das entsprechende Bild auf dem Planeten. Jetzt kann kein anderer Spieler mehr den gleichen Schatz auf diesen Planeten legen. Der Spieler legt nun seine Rakete zurück auf die Startrampe, um in der nächsten Runde einen weiteren Schatz auszuliefern.

Wenn der Spieler es nicht schafft, seine Rakete mit einem Schnipsen zu dem Planeten zu befördern, bleibt die Rakete dort liegen, wo sie ist, und der Spieler setzt die Lieferung fort, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Wenn die Rakete vom Tisch fällt, muss sie zurück auf die Startrampe.

Das schwarze Loch: Es darf nicht berührt werden. Wenn eine Rakete das schwarze Loch berührt, muss sie zurück auf die Startrampe, damit der Schaden durch den Aufprall repariert wird.

Der Spieler auf der linken Seite macht weiter. Er darf ebenfalls einmal schnipsen, um seine Rakete von der Startrampe zu einem Planeten zu schicken, der seinen Schatz benötigt.

Spielstufe 2: Schnips-Challenge

Die Spieler nehmen nacheinander die erste Marke von ihrem Stapel und legen sie auf ihre Rakete, um sie zu einem Planeten zu bringen. Wenn die Schatz-Marke unterwegs herunterfällt, muss der jeweilige Spieler in der nächsten Runde zurückkehren, um sie zu suchen. Hierzu berührt er den Schatz (als wäre er ein Planet), um ihn wieder mitnehmen zu können. Um den Schatz abliefern zu können, muss die Rakete auf dem Planeten liegen bleiben. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, kehrt er zur Startrampe zurück - mit jeweils einem Schnipsen pro Spielrunde - um den nächsten Schatz zu holen.

Spielstufe 3: Schnips-Meister

Zusätzlich zu den Regeln der Schnips-Challenge muss der Schatz von selbst von der Rakete auf den Planeten rutschen, sonst muss der Spieler bis zur nächsten Runde warten, um den Schatz mit der Hand auf den Planeten zu legen.

Ende des Spiels:

Wenn es einem Spieler gelingt seine 5 Schätze auszuliefern, hat er das Spiel gewonnen.

Speedy rocket



Lever als eerste alle schatten bij de verschillende planeten door je raket met je vinger vooruit te tikken!

Ideaal spel voor:

- stimuleert fijne motoriek
- strategie

Inhoud:

- 4 houten raketten
- 20 schatfiches
- 6 planeten
- lanceerbasis
- 1 zwart gat

Spelvoorbereiding:

Leg de planeten aan de zijkant die overeenstemmen met het aantal spelers. Bijvoorbeeld, als er 3 spelers zijn, neem de twee kanten 3/4 spelers en de vier kanten 2/3 spelers.



Leg de 6 planeten en het zwarte gat op ongeveer 15 cm van elkaar en op ongeveer 20 cm van de lanceerbasis. Leg het zwarte gat in het midden, op de plaats waar hij het meeste kwaad kan aanrichten.

Elke speler neemt een raket en een schatfiche van elke soort. Hij mengt zijn 5 schatten en maakt een stapel die hij voor hem legt.



Het avontuur kan beginnen...

Spelverloop:

Lever met gebruik van je raket de schatten van onze planeet bij de inwoners van veraf gelegen planeten. Maar opgelet, ze hebben specifieke behoeften. Lever hen dus de juiste goederen!

De speler die het laatst met zijn hoofd in de wolken was start het spel.

Elke speler plaatst om de beurt zijn raket voor de lanceerbasis.



Niveau 1: Eenvoudige vingertik

De eerste fiche van zijn stapel is de te leveren schat aan boord van zijn raket. Deze schat kan alleen worden geleverd bij een planeet die het nodig heeft: zijn afbeelding wordt weergegeven en het werd nog niet door een andere speler geleverd.

Bijvoorbeeld, als men een kat dient te leveren, wordt het aanbevolen om de planeet het dichtst bij de lanceerbasis te kiezen, dit is het eenvoudigst...

Wanneer het zijn beurt is, kan elke speler 1 keer met zijn vinger tegen zijn raket die zich in de lanceerbasis tikken om hem vooruit te laten „vliegen“ Als de speler erin slaagt om een planeet te raken die zijn schat weergeeft, dan kan hij leveren. Hij neemt de fiche vervolgens van zijn stapel en legt deze op de overeenkomstige afbeelding op de planeet. Niemand anders kan dezelfde schat nog op deze planeet leggen. De speler brengt zijn raket vervolgens opnieuw naar de basis om in de volgende ronde een andere schat te leveren.

Als hij er niet in slaagt om de schat tijdens de eerste tik te leveren, dan blijft de raket waar hij is en probeert de speler het opnieuw tijdens de volgende ronde. Als de raket van de tafel valt, moet hij opnieuw vanaf de basis vertrekken.

Het zwarte gat: het is verboden om deze te raken. Als een raket het zwarte gat raakt, moet hij opnieuw vanaf de basis vertrekken nadat de schade door de botsing is gerepareerd.

Het is vervolgens de beurt aan de speler aan de linkerkant om 1 keer met zijn vinger tegen zijn raket die zich in de lanceerbasis te tikken richting een planeet die zijn schat nodig heeft.

Niveau 2: Uitdagende vingertik

Elke speler neemt om de beurt de eerste fiche van zijn stapel en legt deze op zijn raket om te leveren. Als de schatfiche tijdens zijn reis valt, moet de speler tijdens de volgende ronde omkeren om de schat terug te nemen door de schat te raken, net alsof het een planeet is. Om de schat te kunnen lossen moet de raket aan de planeet kleven. Bij zijn volgende beurt keert de speler terug naar de lanceerbasis door telkens 1 keer per beurt te tikken om de volgende te leveren schat op te halen.

Niveau 3: Master vingertik

Naast de spelregels voor de uitdagende vingertik moet de schat tijdens het lossen uit zichzelf vanaf de raket op de planeet glijden. Als dit niet het geval is, moet de speler een beurt wachten om de schat met de hand te lossen.

Einde van het spel:

Zodra een speler erin slaagt om zijn 5 schatten te leveren, is hij de winnaar van het spel.

Speedy rocket



¡Sé el primero en llevar todos tus tesoros a los diferentes planetas dando capirotazos!

Un juego ideal para estimular:

- la estrategia
- la motricidad fina

Contenido:

- 4 cohetes de madera
- 6 planetas
- 1 agujero negro
- 20 fichas de tesoros
- 1 base de lanzamiento

Preparación del juego:

Colocad los planetas en el lado que corresponda al número de jugadores que seáis. Por ejemplo, si sois 3 jugadores, utilizad los dos lados para 3/4 jugadores y los cuatro lados para 2/3 jugadores.



Repartid los 6 planetas y el agujero negro dejando unos 15 cm entre ellos y unos 20 cm respecto a la base de lanzamiento. Colocad el agujero negro en el centro, donde más entorpecerá.

Cada jugador cogerá un cohete y una ficha de tesoro de cada tipo. Mezclará sus 5 tesoros y formará con ellos un montón frente a él.



La aventura ya podrá comenzar...

Desarrollo del juego:

A bordo de tu cohete, lleva los tesoros de nuestro planeta a los habitantes de planetas

lejanos. Pero cuidado, tienen deseos concretos, ¡llévalas las mercancías correctas!
Comenzará el último jugador al que le hayan dicho que estaba en la luna.

Por turnos, cada jugador colocará su cohete delante de la base de lanzamiento.



Nivel 1: Capirotazo fácil

La primera ficha de su montón será el tesoro que deberá llevar a bordo de su cohete. Este tesoro solo se podrá llevar a un planeta que lo necesite: su dibujo aparece en él y aún no se lo ha llevado otro jugador.

Por ejemplo, si debes llevar un gato, lo mejor será intentar elegir el planeta más cercano a la base que lo esté buscando, así será más fácil...

Durante su turno, cada jugador dispone de 1 capirotazo para hacer que avance su cohete desde la base de lanzamiento. Si el jugador logra tocar un planeta en el que aparece su tesoro, podrá llevarlo: cogerá la ficha de arriba de su montón y la colocará en el dibujo correspondiente en el planeta. Nadie más podrá colocar el mismo tesoro en ese planeta. A continuación, el jugador devolverá su cohete a la base para llevar otro tesoro en el siguiente turno.

Si no llega allí la primera vez, el cohete permanecerá donde se haya quedado y el jugador continuará su lanzamiento en el siguiente turno. Si el cohete se cae de la mesa, tendrá que volver a empezar desde la base.

El agujero negro: está prohibido tocarlo, si un cohete lo toca, deberá regresar a la base para reparar la avería causada por el choque.

El turno pasará al jugador de la izquierda, quien también dispondrá de 1 capirotazo para enviar su cohete desde la base de lanzamiento a un planeta que necesite su tesoro.

Nivel 2: Capirotazo difícil

Durante su turno, cada jugador cogerá la primera ficha de su montón y la colocará en su cohete para llevarla. Si la ficha de tesoro se cae en el camino, el jugador tendrá que regresar para encontrarla en el siguiente turno, tocando el tesoro como si fuera un planeta para poder recuperarlo. Para poder entregar el tesoro, el cohete deberá permanecer adherido al planeta. En el siguiente turno, el jugador regresará a la base de lanzamiento, siempre con 1 capirotazo por turno, para coger el siguiente tesoro que deberá entregar.

Nivel 3: Capirotazo maestro

Además de las reglas del Capirotazo difícil, para entregar su tesoro, cada jugador deberá deslizar él mismo su cohete sobre el planeta; de lo contrario, tendrá que esperar al siguiente turno para entregarlo a mano.

Fin de la partida:

Cuando un jugador haya logrado llevar sus 5 tesoros, habrá ganado la partida.

Speedy rocket



Porta per primo tutti i tuoi tesori sui diversi pianeti colpendoli con le dita!

Gioco ideale per stimolare:

- la strategia
- le abilità fino-motorie

Contenuto:

- 4 razzi in legno
- 20 gettoni "tesoro"
- 6 pianeti
- 1 base di lancio
- 1 buco nero

Preparazione del gioco:

Voltare i pianeti dal lato corrispondente al numero di giocatori. Ad esempio, nel caso di 3 giocatori usare i due lati 3/4 giocatori e i quattro lati 2/3 giocatori.

Disporre i 6 pianeti e il buco nero a circa 15 cm di distanza tra loro e a circa 20 cm di distanza dalla base di lancio. Posizionare il buco nero al centro, in modo da ostacolare il più possibile il gioco.

Ogni giocatore prende un razzo e un gettone "tesoro" di ciascun tipo. Mescola i propri 5 tesori e li impila davanti a sé.



Che l'avventura abbia inizio!

Svolgimento del gioco:

Il tuo razzo porterà i tesori del nostro pianeta agli abitanti dei pianeti lontani. Ma

attenzione! Devono essere lanciati con precisione e consegnare la merce corretta!
Inizia l'ultimo giocatore a cui è stato detto "Hai la testa tra le nuvole".

A turno, ogni giocatore posiziona il proprio razzo davanti alla base di lancio.



Livello 1: colpetto facile

Il primo gettone del proprio mazzo è il tesoro da consegnare. Questo tesoro può essere consegnato esclusivamente a un pianeta che ne ha bisogno: è raffigurato sul pianeta e non è già stato consegnato.

Se è necessario consegnare un gatto, ti consigliamo di scegliere il pianeta più vicino alla base.

A turno, ogni giocatore può colpire una sola volta il proprio razzo con le dita per farlo avanzare partendo dalla base di lancio. Se il giocatore riesce a toccare un pianeta che ha bisogno del suo tesoro, lo può consegnare: prende il gettone dal proprio mazzo e lo posiziona sull'immagine corrispondente sul pianeta. Nessun altro potrà consegnare lo stesso tesoro su quel pianeta. Il giocatore riposiziona il proprio razzo sulla base di lancio per consegnare un altro tesoro al turno successivo.

Se non ci riesce al primo tentativo il razzo rimane dove si trova, e il giocatore continuerà il viaggio al turno successivo. Se il razzo cade dal tavolo dovrà ripartire dalla base di lancio.

Il buco nero: il razzo non deve toccarlo! In caso contrario, il razzo dovrà ripartire dalla base per riparare i danni causati dall'urto.

Il turno passa al giocatore di sinistra, che dispone di un solo tentativo per far avanzare il proprio razzo dalla base di lancio al pianeta che ha bisogno del suo tesoro.

Livello 2: sfida di colpetti

A turno, ogni giocatore prende il primo gettone del proprio mazzo e lo posiziona sul razzo per consegnarlo. Se il tesoro cade durante il viaggio, il giocatore dovrà recuperarlo al turno successivo, toccando il tesoro come se fosse un pianeta. Per poter consegnare il tesoro, il razzo deve rimanere attaccato al pianeta. Al turno successivo il giocatore ripartirà verso la base di lancio, sempre con un tentativo per turno, per prendere il nuovo tesoro da consegnare.

Livello 3: campione di colpetti

Oltre alle regole del livello "sfida di colpetti", per consegnare il proprio tesoro è necessario che questo scivoli dal razzo al pianeta; in caso contrario, il giocatore dovrà attendere il turno successivo per consegnarlo a mano.

Fine della partita:

Vince la partita il giocatore che è riuscito a consegnare i propri 5 tesori.

Cr e par / Created by :

Les F es Hilares

Illustr e par / Illustrated by : Cl mentine D erodit





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Màs juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

ref : JO2635
2020

www.janod.com

CE UK
CA