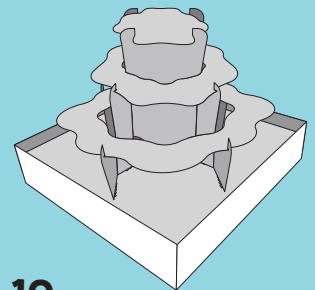
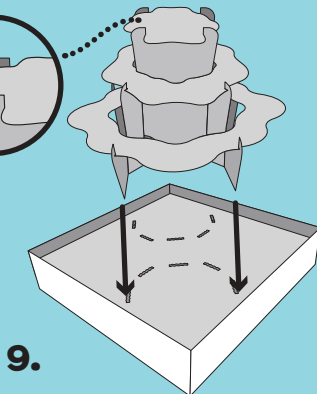
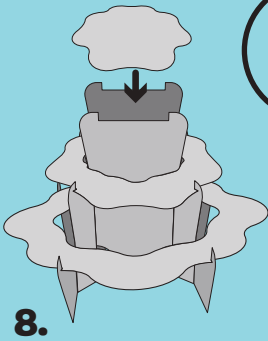
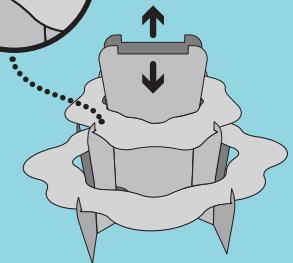
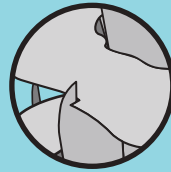
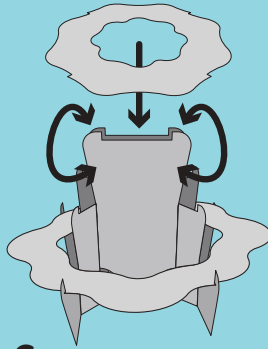
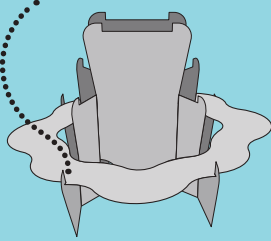
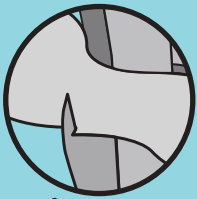
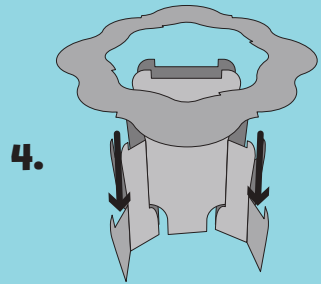
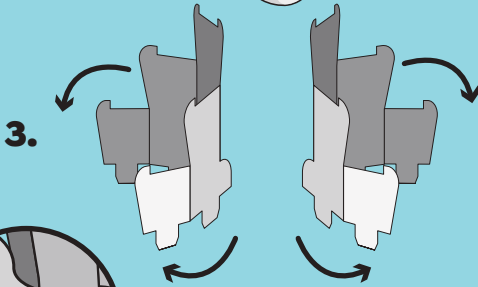
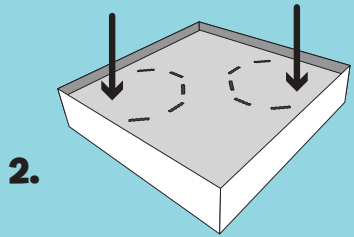
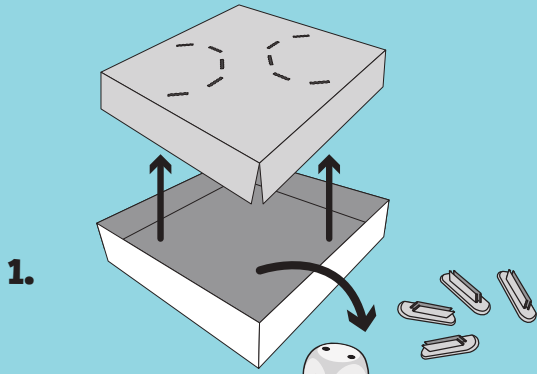


Rainbow Adventure



Barbie

TM





Witajcie w świecie Barbie! Podobno na końcu tęczy zawsze znajduje się skarb. Czy pomożecie Barbie i jej przyjaciółkom go odnaleźć? Kto pierwszy dotrze na sam szczyt tęczowej planszy i odnajdzie Magiczny Kryształ – wygrywa!

Zawartość:

- przestrzenna, dwustronna plansza z dwiema podstawami we wkładce
- 36 żetonów: 4 komplety po 9 żetonów dla każdego z graczy
- 4 pionki
- 4 podstawki pod pionki
- kostka
- instrukcja

Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na sam szczyt tęczowej planszy i zdobycie Magicznego Kryształu.

Przygotowanie do gry

1. Konstrukcję planszy złożycie zgodnie z instrukcją zamieszczoną na pierwszych stronach i wmontujcie w pudełku.
2. Wybierzcie lub wylosujcie swoje pionki, zamontujcie je w podstawkach o pasującym do nich kolorze i ustawcie na polu startowym.
3. Żetony z balonikami, bez względu na ich kolor, ułożycie dookoła planszy. Pozostałe żetony podzielcie według kolorów. Każdy z graczy kładzie przed sobą żetony w swoim kolorze.
4. Możecie rozpocząć rozgrywkę!




Rozgrywka

Grę Rainbow Adventure rozpoczyna osoba, która ma na sobie najbardziej kolorowe ubranie. W swojej turze gracz najpierw rzuca kostką, a potem przesuwa pionek o tyle oczek, ile wypadło na kostce. Może go przesunąć w dowolną stronę, jednak z dwoma wyjątkami: nie wolno w czasie jednego ruchu przesunąć się do przodu i do tyłu, nie wolno również w swojej turze wrócić na pole, na którym stało się w poprzedniej kolejce. W grze nie ma zbijania, dowolna liczba pionków może stać na tym samym polu. Jeżeli pionek gracza skończył ruch na zwykłym polu (białym), nic się nie dzieje i rozpoczyna się tura następnego uczestnika gry. Kiedy jednak ruch zakończy się na polu specjalnym, gracz wykonuje akcję zależną od symbolu pola, na którym się znajduje:



Hop, do góry

Pobierasz żeton z symbolem balonika  w swoim kolorze. Działanie żetonów z balonikiem opisane jest niżej.



Tęczowa przygoda

Rozegraj dodatkową turę.




Czary-mary


Przenieś wybrany pionek (swoją lub innego gracza) na dowolne zwykłe pole.



Gwiazdny pył

Jeżeli posiadasz odpowiednią liczbę żetonów, z tego pola możesz przenieść się na wyższy poziom planszy.

Gra polega na wspięciu się na sam szczyt planszy. Aby przenieść się na drugi poziom planszy, na poziomie pierwszym należy zebrać trzy żetony .

Podobnie aby przenieść się na trzeci (ostatni) poziom planszy, na drugim gracze będą musieli zebrać po trzy żetony . Gdy graczowi uda się skompletować odpowiednią liczbę żetonów, musi jak najszybciej dostać się na pole Gwiazdny pył (należy wyrzucić dokładną liczbę oczek). Kiedy tylko postawi na nim swój pionek, osoba z jego lewej strony wskazuje pole na wyższym poziomie planszy, na którym gracz ma postawić swój pionek.

Pamiętajcie, że podczas rozgrywki możecie również skorzystać z żetonów, które macie przed sobą. Możecie użyć ich w swojej turze (lecz nie więcej niż jednego żetonu w trakcie trwania jednej tury). Te, które już wykorzystaliście, odkładacie na bok. Opis ich działania znajdziecie poniżej:



Tęczowa przygoda

Rozegraj dodatkową turę.



Czas na przerwę

Położ ten żeton pod wybranym pionkiem przeciwnika - traci on kolejną turę. Gdy gracz ten wróci do gry, odrzuca żeton i rozgrywa zwykłą turę.



Dodaj lub odejmij

Wynik rzutu kostką zwiększ lub zmniejsz o dwa i przesun swój pionek o odpowiednią liczbę pól.

Żetonów możecie użyć w swojej turze (lecz nie więcej niż jednego żetonu w trakcie trwania jednej tury). Te, które już wykorzystaliście, odkładacie na bok.

Warianty ułożenia planszy

Jak zauważyliście, pierścienie planszy są dwustronne. Dzięki temu Rainbow Adventure ma więcej niż jeden wariant rozgrywki.

Wariant tęczowy - podstawowy

Tego wariantu sugerujemy użyć w trakcie początkowych rozgrywek oraz gdy grają młodszy gracze. Ułóżcie pierścienie planszy według wizualizacji:



Wariant cukierkowy - trudniejszy

Ten wariant sugerujemy wybrać, kiedy będziecie chcieli urozmaicić rozgrywkę i uczynić ją trochę bardziej skomplikowaną. Na planszy pojawiają się dodatkowe pola, które sprawiają, że będziecie musieli pomyśleć nad strategią, w którą stronę przesunąć swój pionek!



Czas na przerwę

Gracz, który w swojej turze będzie miał przechodzić pionkiem przez to pole, będzie musiał zatrzymać pionek na polu z cukierkiem (bez ewentualnego dokończenia ruchu).

Wasz własny wariant

Możecie również stworzyć Wasz własny wariant, układając pierścienie wybraną przez Was stroną!

Koniec gry

Osoba, która jako pierwsza dotrze na sam szczyt tęczowej planszy i odnajdzie Magiczny Kryształ, wygrywa!

Udanej rozgrywki!



Добре дошли в света на Барби! Легендата разказва, че в края на дъгата се крие съкровище. Ще помогнете ли на Барби и нейните приятели да го открият? Победител е този, който първи стигне до върха на игралното поле и открие Вълшебния кристал!

Съдържание:

- триизмерно, двустранно игрално поле с две опори в основата
- 36 жетона: 4 комплекта от по 9 жетона всеки
- 4 хартиени фигури
- 4 поставки за хартиени фигури
- зар
- инструкции

Цел на играта

Целта на играта е да се достигне върхът на игралното поле възможно най-бързо и да се вземе Вълшебният кристал.

Подготовка

1. Сгънете игралното поле според инструкциите на първите страници и го сглобете върху кутията.
2. Изберете или изтеглете на случаен принцип своята фигура, поставете я на съответстващата ѝ по цвят поставка и я сложете на стартовото поле.
3. Сложете жетони с балони, без значение какъв е техният цвят, около игралното поле. Разделете остатъка от жетоните по цвят. Всеки играч слага жетони в своя цвят пред себе си.
4. Сега сте готови да започнете играта!



Начин на игра

Играта **Rainbow Adventure** започва играчът с най-цветни дрехи. В своя ход играчът хвърля зара и мести фигурата си толкова полета, колкото показва зарът. Играчът може да мести своята фигура във всяка посока, но с две изключения – не може да мести фигурата си напред и назад по време на един ход, нито да я премести на полето, на което е била при предишния ход. Фигурите не си влияят една на друга по време на играта; всякакъв брой фигури могат да бъдат на едно и също поле. Ако фигурата на даден играч приключи своя ход на обикновено поле, нищо не се случва и е на ход следващият играч. Ако фигурата на даден играч попадне на специално поле обаче, играчът предприема действие, определено от изображението на полето.



Нагоре във въздуха

Вземете жетон със същото изображение на балон във вашия цвят. В следващия параграф са описани действията на жетоните с балони.



Приключение в дъгата

Изиграйте още един ход.



Фокус-мокус


Преместете избрана фигура (ваша или на друг играч) на някое от обикновените полета.




Звезден прах

Ако имате достатъчен брой жетони, можете да се преместите от това поле на по-високо ниво на игралното поле.

Играта се състои в това да се качите до най-високата част на игралното поле. За да се качите

на средното ниво на игралното поле, трябва да съберете три жетона на най-ниското ниво . За да се качите на най-високото и последно ниво на игралното поле, трябва да съберете три

жетона  на средното ниво. Когато играч събере достатъчно жетони, трябва да се премести възможно най-бързо на поле „Звезден прах“. Когато постави фигурата си на това поле, играчът вляво трябва да посочи поле на по-горно ниво на игралното поле, където играчът, поставил своята фигура на поле „Звезден прах“, да я премести.

Не забравяйте, че по време на играта можете да използвате също така жетоните, които имате пред себе си. Можете да ги ползвате, когато сте на ход (но не повече от един жетон на ход). Вече използваните жетони се слагат настрана. По-долу може да видите описание на тяхното действие:



Приключение в дъгата

Изиграйте още един ход.



Време за почивка

Поставете този жетон под фигурата на избран опонент – така той ще пропусне следващия си ход. Когато този играч се върне в играта, изважда жетона встрани и започва обичайния си ход.



Добави или извади

След като хвърлите зара, добавете или извадете две от резултата и преместете фигурата си със съответния брой полета.

Можете да ползвате жетоните, когато сте на ход (но не повече от един жетон на ход). Вече използваните жетони се слагат настрана.

Варианти за подреждане на игралното поле

Както може би сте забелязали, пръстените на игралното поле са двустранни. По този начин *Rainbow Adventure* има повече от един вариант за игра.

Вариант „Дъга“ – основен

Препоръчваме този вариант за начинаещи или по-малки играчи. Подредете пръстените на игралното поле според инструкциите по-долу.

Вариант „Бонбон“ – по-труден

Препоръчваме този вариант, ако искате да разнообразите играта си и да я направите малко по-трудна. По игралното поле има допълнителни полета, които ще ви провокират да измислите стратегии и да решите в коя посока искате да преместите своята фигура!



Време за почивка

Следващият играч, който придвижи фигурата си през това поле, трябва да спре на полето с жетон на бонбон (без да прави никакъв ход напред).

Ваш собствен вариант

Можете да създадете свой собствен вариант за игра, избирайки която и да е страна на игралното поле!

Край на играта

Победител е играчът, който стигне до най-високата част на игралното поле и открие Вълшебния кристал!

Нека играта да започне!



Dobro došli u Barbie svet! Legenda kaže da se blago krije iza duge. Možete li da pomognete Barbie i njenim prijateljima da ga pronadu? Ko prvi stigne do vrha table sa dugom i pronade Magični kristal - pobednik je!


Sadržaj:

- trodimenzionalna, dvostrana tabla sa dva potpornika u umetku
- 36 žetona: 4 kompleta od po 9 žetona
- 4 papirne figure
- 4 postolja za papirne figure
- kockica
- uputstva

Cilj igre

Cilj igre je da se stigne do samog vrha table sa dugom što je moguće brže i uzme Magični kristal.

Postavka


1. Postavite tablu prema uputstvima prikazanim na prvim stranicama i sklopite je unutar kutije.
2. Odaberite ili izvlačite figure, postavite ih u postolja odgovarajuće boje i stavite ih na početno polje. 
3. Žetoni sa balonima treba da se postave oko table, bez obzira na boju. Preostale žetone rasporedite u skladu sa bojom. Svaki od igrača postavlja žetone u odgovarajućoj boji ispred sebe.
4. Sada ste spremni da započnete igru!

Igra

Igru Rainbow Adventure započinje igrač koji ima najšareniju odeću. Igrač na koga je došao red baca kockicu i pomera figuru onoliko polja koliko je dobio tačkica na kockici. Igrač može da pomera figuru u bilo kom pravcu, uz dva izuzetka – ne može da pomera figuru i napred i nazad u jednom bacanju, i ne može da je vrati na polje na kom je stajala tokom prethodnog bacanja. Figure ne utiču jedna na drugu tokom igre: na istom polju može da stoji više figura. Ako figura igrača završi kretanje na običnom polju, ništa se ne događa i sledeći igrač je na redu. Ali ako figura igrača završi kretanje na posebnom polju, obavlja radnju koju prikazuje simbol na polju.



Visoko u vazduhu

Uzimete žeton sa istim simbolom balona  u svojoj boji. Dejstva žetona sa balonom su opisana u sledećem pasusu.



Rainbow Adventure

Odigrajte još jedno bacanje.




Hokus-pokus


Pomerite odabranu figuru (svoju ili drugog igrača) na bilo koje obično polje.



Zvezdana prašina

Ako imate dovoljan broj žetona, možete da se pomerate sa ovog polja na viši nivo na tabli.

Igra se sastoji u penjanju do samog vrha table. Da biste prešli na srednji nivo table, morate da sakupite tri žetona na donjem nivou . Slično tome, da bi prešli

na najviši i konačni nivo table, igrači treba da sakupe tri žetona  na srednjem nivou. Kada igrač uspe da sakupi dovoljan broj žetona, mora da se premesti na polje Zvezdana prašina što je moguće brže. Čim igrač postavi figuru na polje, igrač sa njegove leve strane označava polje na višem nivou table na koje igrač, koji je stavio figuru na polje Zvezdana prašina, mora da stavi svoju figuru.

Ne zaboravite da tokom igre možete da koristite i žetone koje imate ispred sebe. Njih možete da koristite kada dođe vaš red (ali samo jedan žeton tokom jednog bacanja). Žetoni koji su već iskorišćeni moraju da se sklone sa strane. Opisi njihovog dejstva se nalaze u nastavku:



Rainbow Adventure

Odigrajte još jedno bacanje.



Pauza za užinu

Postavite ovaj žeton ispod figure izabranog protivnika i on preskače sledeće bacanje. Kada se taj igrač ponovo vrati u igru, odlaže žeton sa strane i igra redovno bacanje.



Dodavanje ili oduzimanje

Kada bacite kockicu, dodajte dva na dobijeni broj ili oduzmite dva od dobijenog broja, a zatim pomerite figuru za odgovarajući broj polja.

Žetone možete da koristite kada dođe vaš red (ali samo jedan žeton tokom jednog bacanja). Žetoni koji su već iskorišćeni moraju da se sklone sa strane.

Varijante rasporeda igre

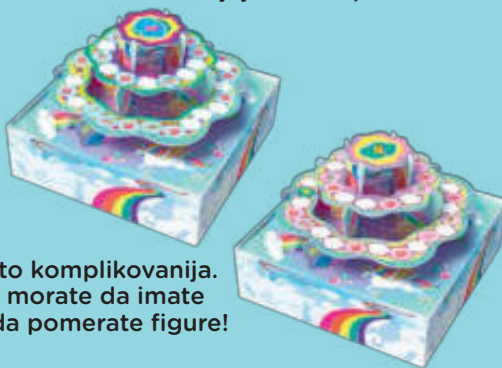
Kao što ste приметili, prstenovi na tabli su dvostrani. Zahvaljujući tome, Rainbow Adventure ima više varijanti igre.

Varijanta duge - osnovna

Preporučujemo da koristite ovu varijantu za prvih nekoliko igara i za mlađe igrače. Rasporedite prstenove po tabli prema slikovnim uputstvima u nastavku:

Varijanta slatkiša - teža

Preporučujemo da koristite ovu varijantu ako želite da igra bude raznovrsnija i nešto komplikovanija. Na tabli postoje tri dodatna polja za koja morate da imate strategiju i odlučite u kom pravcu želite da pomerate figure!



Pauza za užinu

Sledeći igrač koji pomera figuru preko polja mora da se zaustavi na polju sa žetonom slatkiša (i da se ne pomera dalje).

Sopstvena varijanta

Možete i da napravite sopstvenu varijantu tako što ćete koristiti bilo koju stranu table!

Završetak igre

Igrač koji je stigao do samog vrha table sa dugom i pronašao Magični kristal - pobedio je!

Neka igra počne!



Καλωσόρισε στον κόσμο της Barbie! Ο μύθος λέει ότι ο θησαυρός βρίσκεται στο τέλος του ουράνιου τόξου. Μπορείς να βοηθήσεις τη Barbie και τους φίλους της να τον βρουν; Ο πρώτος που φτάνει στην κορυφή του πίνακα του ουράνιου τόξου και βρει τη Μαγική Σφαίρα είναι ο νικητής!

Περιεχόμενα:

- πίνακας δύο όψεων και τριών διαστάσεων με δύο στηρίγματα στο ένθετο
- 36 σύμβολα: 4 σύνολα με 9 σύμβολα το καθένα
- 4 χάρτινες μινιατούρες
- 4 βάσεις για χάρτινες μινιατούρες
- ζάρι
- οδηγίες

Ο στόχος του παιχνιδιού

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις στο υψηλότερο σημείο του πίνακα με το ουράνιο τόξο όσο πιο γρήγορα γίνεται και να πάρεις τη Μαγική Σφαίρα.

Ρύθμιση

1. Ρύθμισε τον πίνακα σύμφωνα με τις οδηγίες που εμφανίζονται στις πρώτες σελίδες και συναρμολόγησέ τον μέσα στο κουτί.
2. Επίλεξε ή τράβηξε τις μινιατούρες σου, βάλε τις στις βάσεις με το αντίστοιχο χρώμα και τοποθέτησέ τις στο σημείο έναρξης.
3. Τα σύμβολα με μπαλόνια, ανεξαρτήτως του χρώματός τους, θα πρέπει να τοποθετηθούν στον πίνακα. Διαχώρισε τα υπόλοιπα σύμβολα σύμφωνα με τα χρώματά τους. Καθένας από τους παίκτες βάζει μπροστά του τα σύμβολα ανάλογα με το χρώμα τους.
4. Τώρα είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι!




Παιχνίδι

Το παιχνίδι Περιπέτεια Ουράνιου τόξου ξεκινά από τον παίκτη που φορά τα πιο χρωματιστά ρούχα. Με τη σειρά του, ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και μετακινεί τη μινιατούρα του για όσα πεδία υποδεικνύονται από τον αριθμό των κουκίδων στο ζάρι. Ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει τη μινιατούρα του προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, αλλά υπάρχουν δύο εξαιρέσεις – δεν μπορεί να μετακινήσει τη μινιατούρα του και προς τα εμπρός και προς τα πίσω διαδοχικά να μετακινήσει τη μινιατούρα του στο πεδίο στο οποίο στεκόταν την προηγούμενη φορά. Οι μινιατούρες δεν επηρεάζουν η μία την άλλη στο παιχνίδι. Οποιοσδήποτε αριθμός αυτών μπορεί να σταθεί στο ίδιο πεδίο. Εάν η μινιατούρα του παίκτη ολοκληρώσει τη μετακίνησή της σε ένα κανονικό πεδίο, δεν συμβαίνει τίποτα και έρχεται η σειρά του επόμενου παίκτη. Όμως εάν η μινιατούρα του παίκτη ολοκληρώσει τη μετακίνησή της σε ένα ειδικό πεδίο, ο παίκτης κάνει αυτό που ορίζεται από το σύμβολο του πεδίου.



Και τώρα πετάμε

Παίρνεις ένα ίδιο σύμβολο με αυτό του μπαλονιού  στο χρώμα σου. Οι ενέργειες των συμβόλων του μπαλονιού περιγράφονται στην επόμενη παράγραφο.



Περιπέτεια Ουράνιου Τόξου

Παίξε άλλη μία φορά.




Άμπρα κατάμπρα

Μετακίνησε μία επιλεγμένη μινιατούρα (δική σου ή άλλου παίκτη) σε ένα κανονικό πεδίο.


Αστερόσκονη

Εάν έχεις επαρκή αριθμό συμβόλων, μπορείς να μετακινηθείς από αυτό το πεδίο στο υψηλότερο επίπεδο του πίνακα.



Για το παιχνίδι πρέπει να σκαρφαλώσεις στο υψηλότερο σημείο του πίνακα. Για να μετακινηθείς στο μεσαίο επίπεδο του πίνακα, πρέπει να συλλέξεις τρία σύμβολα στο ισόγειο . Ομοίως, για να

μετακινηθούν στο ανώτερο και τελευταίο επίπεδο του πίνακα, οι παίκτες πρέπει να συλλέξουν τρία

σύμβολα  στο μεσαίο επίπεδο. Όταν ένας παίκτης καταφέρει να συλλέξει έναν επαρκή αριθμό συμβόλων, πρέπει να μετακινηθεί στο επίπεδο Αστερόσκονης όσο γίνεται πιο γρήγορα. Μόλις βάλει τη μινιατούρα του στο πεδίο, ο παίκτης στην αριστερή πλευρά υποδεικνύει ένα πεδίο στο υψηλότερο επίπεδο του πίνακα, στο οποίο ο παίκτης που βάζει τη μινιατούρα του στο πεδίο Αστερόσκονης πρέπει να βάλει τη μινιατούρα του.

Να θυμάσαι ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς να χρησιμοποιήσεις και τα σύμβολα που έχεις μπροστά σου. Μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις με τη σειρά σου (αλλά όχι περισσότερα από ένα σύμβολο με μία φορά). Τα σύμβολα που έχουν χρησιμοποιηθεί ήδη πρέπει να μπουν στην άκρη. Η περιγραφή των ενεργειών τους υπάρχει παρακάτω:



Περιπέτεια Ουράνιου Τόξου

Παίξε άλλη μία φορά.



Διάλειμμα

Βάλε αυτό το σύμβολο κάτω από τη μινιατούρα ενός επιλεγμένου αντιπάλου - θα χάσει τη σειρά του την επόμενη φορά. Όταν ο παίκτης επιστρέψει στο παιχνίδι, βάζει το σύμβολο στην άκρη και παίζει στη σειρά του κανονικά.



Πρόσθεση ή Αφαίρεση

Αφού ρίξεις το ζάρι, πρόσθεσε τον αριθμό δύο στο αποτέλεσμα ή αφάισέ τον από αυτό, κατόπιν μετακίνησε τη μινιατούρα σου κατά τον σχετικό αριθμό πεδίων.

Μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις τα σύμβολα με τη σειρά σου (αλλά όχι περισσότερα από ένα σύμβολο με μία φορά). Τα σύμβολα που έχουν χρησιμοποιηθεί ήδη πρέπει να μπουν στην άκρη.

Παραλλαγές της διάταξης του πίνακα

Όπως πρόσεξες, οι δακτύλιοι στον πίνακα είναι διπλής όψευς. Χάρη σε αυτό, η Περιπέτεια Ουράνιου Τόξου έχει περισσότερες παραλλαγές από μόνον ένα παιχνίδι.

Παραλλαγή Ουράνιου τόξου – βασική

Προτείνουμε αυτή η παραλλαγή να χρησιμοποιηθεί στα πρώτα παιχνίδια και από νεότερους παίκτες. Τακτοποίησε τους δακτυλίους στον πίνακα σύμφωνα με τις οπτικές οδηγίες παρακάτω:

Παραλλαγή Ζαχαρωτού - πιο δύσκολο

Προτείνουμε αυτή η παραλλαγή να χρησιμοποιηθεί εάν θέλεις να διαφοροποιήσεις το παιχνίδι σου και να το κάνεις λίγο πιο περίπλοκο. Στον πίνακα, υπάρχουν επιπλέον πεδία για τα οποία θα χρειαστεί να καταστρώσεις μία στρατηγική και να αποφασίσεις σε ποια κατεύθυνση θέλεις να μετακινήσεις τη μινιατούρα σου!



Διάλειμμα

Ο επόμενος παίκτης που πρέπει να μετακινήσει τη μινιατούρα του στο πεδίο αυτό πρέπει να σταματήσει στο πεδίο με το σύμβολο ζαχαρωτού (χωρίς να κάνεις κάποια περαιτέρω κίνηση).

Η δική σας παραλλαγή

Μπορείς επίσης να δημιουργήσεις τη δική σου παραλλαγή, επιλέγοντας οποιαδήποτε από τις πλευρές του πίνακα!

Τέλος του παιχνιδιού

Ο παίκτης που φτάνει στην κορυφή του πίνακα του ουράνιου τόξου και βρει τη Μαγική Σφαίρα κερδίζει!

Ας ξεκινήσει το παιχνίδι!



Dobro došli u svijet Barbie! Legenda kaže da se na kraju duge nalazi blago. Možeš li pomoći Barbie i njezinim prijateljima da ga pronadu? Pobjednik je osoba koja prva stigne na vrh dugine ploče i pronade Magični kristal!


Sadržaj:

- trodimenzionalna, dvostrana ploča s dva potporna u utoru
- 36 žetona: 4 kompleta od po 9 žetona
- 4 papirnate minijature
- 4 stalka za papirnate minijature
- kocka
- upute

Cilj igre

Cilj je igre stići na vrh dugine ploče što je prije moguće i uzeti Magični kristal.

Postavljanje

1. Postavi ploču prema uputama na prvim stranicama i stavi je u kutiju.
2. Odaberi ili nacrtaj svoje minijature, postavi ih u stalke odgovarajuće boje, a zatim ih postavi na početno polje. 
3. Žetone s balonima, neovisno o boji, trebalo bi postaviti oko ploče. Odvoji ostatak žetona prema bojama. Svaki igrač ispred sebe stavlja žetone u boji.
4. Sada si spreman za početak igre!

Igra

Igru Rainbow Adventure započinje igrač koji nosi najšareniju odjeću. Za vrijeme svojeg bacanja, igrač baca kocku i pomiče svoju minijaturu za broj polja koji odgovara broju točaka na kocki. Igrač može pomicati svoju minijaturu u bilo kojem smjeru, uz dvije iznimke: ne može je pomicati naprijed i natrag tijekom jednog bacanja niti je pomaknuti na polje na kojem se nalazila tijekom prethodnog bacanja. Tijekom igre minijature ne utječu jedna na drugu; na istom polju može stajati više njih. Ako je minijatura igrača završila kretanje na redovnom polju, ništa se ne događa i započinje bacanje drugog igrača. No, ako je minijatura igrača završila kretanje na posebnom polju, igrač vrši radnju naznačenu simbolom na polju.



U zrak

Uzmi žeton s istim simbolom balona  u svojoj boji. Učinak žetona s balonom opisan je u sljedećem odlomku.



Rainbow Adventure

Zaigraj još jedan krug.



Hokus-pokus


Pomakni odabranu minijaturu (svoju ili drugog igrača) na bilo koje redovno polje.



Zvezdana prašina

Ako imaš dovoljan broj žetona, možeš se pomaknuti s ovog polja na višu razinu ploče.

U igri je potrebno popeti se na sam vrh ploče. Za pomicanje na srednju razinu ploče, trebaš sakupiti tri žetona na početnoj razini . Slično tome, za pomicanje na vrh

i zadnju razinu ploče igrači trebaju sakupiti tri žetona  na srednjoj razini. Kada igrač sakupi dovoljan broj žetona, mora se što prije pomaknuti na polje Zvezdana prašina. Čim postavi svoju minijaturu na polje, igrač s lijeve strane pokazuje polje na višoj razini ploče na koje igrač čije je bacanje mora postaviti svoju minijaturu na Zvezdanu prašinu.

Upamti da tijekom igre možeš koristiti i žetone ispred sebe. Možeš ih koristiti tijekom svojeg bacanja (ali ne više od jednog žetona po bacanju). Već iskorištene žetone potrebno je odložiti. U nastavku je opis učinaka žetona:



Rainbow Adventure

Zaigraj još jedan krug.



Odmor

Postavi ovaj žeton ispod odabrane minijature protivnika i izgubit će sljedeće bacanje. Kada se taj igrač vrati u igru, odlaže žeton sa strane i kreće s redovnim bacanjem.



Pribroji ili oduzmi

Nakon što baciš kocku, rezultatu pribroji broj dva ili od njega oduzmi, a zatim pomakni svoju minijaturu za odgovarajući broj polja.

Žetone možeš koristiti tijekom svojeg bacanja (ali ne više od jednog žetona po bacanju). Već iskorištene žetone potrebno je odložiti.

Varijante postavljanja ploče

Kako si primijetio, prsteni na ploči su dvostrani. Zahvaljujući tome, postoji više od jedne varijante igre Rainbow Adventure.

Varijanta s dugom: osnovna

Savjetujemo da se ova varijanta koristi tijekom prvih nekoliko igara te da je koriste mlađi igrači. Postavi prstene na ploči prema vizualnim uputama u nastavku:

Varijanta sa slatkišem: teža

Savjetujemo da se ova varijanta koristi ako želiš učiniti igru raznolikijom i nešto težom. Na ploči se nalaze dodatna polja koja će od tebe zahtijevati strategiju i odlučivanje u kojem smjeru želiš pomicati svoju minijaturu!



Odmor

Sljedeći igrač koji pomakne svoju figuru preko tog polja mora se zaustaviti na polju sa žetonom slatkiša (i ne pomicati se dodatno).

Vaša vlastita varijanta

Možeš kreirati i svoju vlastitu varijantu odabirom bilo koju stranu ploče!

Kraj igre

Pobjednik je onaj igrač koji prvi stigne na vrh dugine ploče i pronađe Magični kristal!

Neka igra započne!





Autorka gry: Malwina Jakóbczyk

Zespół: Adam Bukowski, Natalia Bronk, Bartosz Odorowicz, Jacek Zdybel

Opracowanie techniczne: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Game designed by: Malwina Jakóbczyk

The team: Adam Bukowski, Natalia Bronk, Bartosz Odorowicz, Jacek Zdybel

Technical design: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski

Graphic design and artwork: Adam Strzelecki



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

© 2018 Mattel.

Made in Poland