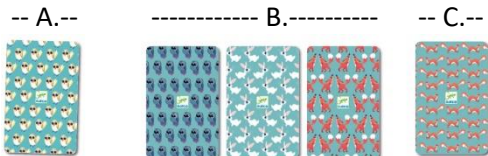


**Ajánlott életkor:** 6-99 éveseknek**Játékosok száma:** 2-4 játékos**A játék tartalma:**

- A. 8 indító és befejező kártya,
- B. 45 tevékenységkártya,
- C. 3 bónuszkártya.

**A játék célja:** a legtöbb pont megnyerése.

A játékra való felkészülés: Minden játékos egy **indító** és egy **befejező** kártyát kap, amelyet maga elé helyez.

- 4 játékos esetén az összes tevékenység és bónuszkártya játékba kerül.
- 3 játékos esetén távolítsa el a „nyúl” tevékenységkártyákat (ellenőrizze a kártyák hátlapján), valamint a „+1” jelzésű bónuszkártyát a játékból.
- 2 játékos esetén távolítsa el a „róka” és „nyúl” tevékenységkártyákat (ellenőrizze a kártyák hátlapján), valamint a „+1” és „+2” jelzésű bónuszkártyákat a játékból. Tegye félre a maradék bónuszkártyát (kártyákat). Ezeket a játék végén nyerik meg a játékosok.

Keverje össze a tevékenységkártyákat és rendezze pakliba, képpel lefelé a játékterület közepére. Húzza fel a felső két lapot, és helyezze képpel felfelé a pakli mellé.

A játéknak két fázisa van: a gyűjtés fázis, amelynek során a játékosok összegyűjtik a tevékenységkártyáikat, majd az építés fázis, amelynek során a játékosok felépítik az erdei kalandpályájukat.

1 / Gyűjtés fázis

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a játékosok. A soron lévő játékos válasszon egyet a két kitett tevékenységkártya közül, és tegye képpel lefelé maga elé. Pótolja a kártyát a pakli tetejéről. Ezután a következő játékos választ egy tevékenységkártyát ... és így tovább, amíg csak egy kártya marad. Távolítsa el az utolsó kártyát a játékból, és a játék második fázisa megkezdődhet.

Fontos: Az első szakaszban a játékosok nem nézhetik meg a kártyáikat.

2 / Építési fázis

Ebben a szakaszban minden játékos egyszerre játszik. Az egyik játékos elindítja a játékot, és akkor az első fázisban összegyűjtött kártyáiból minden játékos megpróbálja létrehozni a lehető leghosszabb pályát a lapok egymás mellé helyezésével:

- Az útvonalnak az indító lappal kell kezdődnie, és a befejező kártyával záródnia.
- A tevékenység kártyákat egymás mellett kell elhelyezni az bázis jelölők színét egyeztetve, vagy egy tevékenység két felét azonos szinten összekötve.
- Nem lehet két különböző bázis összekötni különböző színekkel, vagy a tevékenység felét a másik fele nélkül elhelyezni.

Helyes kapcsolat



Helytelen kapcsolat



Lehetséges, hogy egy játékos nem tud felhasználni minden összegyűjtött kártyát. Ebben az esetben a fel nem használt kártyákat félre kell tenni.

Az első játékos, aki befejezte az kalandpálya építését, azt kiáltja **„Kész!”**, és elveszi a legmagasabb értékű bónusz kártyát. Ezután már nem tehet semmilyen változtatást a nyomvonalában. A többi játékos folytatja az építést és „Kész!”-t kiáltanak, amint befejezik a nyomvonalukat. Ha van, akkor a legmagasabb bónusz kártyát felveszik az elkészülés sorrendjében.

Győztes: Ha az összes játékos befejezte az építést, közösen ellenőrzik, hogy a kapcsolatok mind érvényesek-e, és kiszámítják a pontokat: minden pályán lévő kártya egy pontot ér, amelyhez hozzá adják a bónusz kártya pontjait, ha van. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Egyezés esetén a legnagyobb bónuszú játékos a győztes.

Megjegyzés: Az érvénytelen nyomvonal nem ér pontot!