

# CLOUD

# Race



# CLOUD Race

## EIN WETTLAUF ÜBER DEN WOLKEN VON BRAD ROSS

Auf geht's in luftige Höhen! Flauschig schwebende Wolken bringen euch ins Ziel, aber nur dann, wenn ihr die beiden zusammengehörenden Plättchen aufdeckt. Nichts leichter als das? Weit gefehlt! Denn schwere graue Regenwolken ziehen vorüber und blockieren das eine oder andere Plättchen, das ihr dann nicht aufdecken dürft. Wer von euch wird wohl trotz Hindernissen das Rennen machen?

### SPIELINHALT



4 Spielfiguren



4 Wolken



1 Spielplan

### 16 Plättchen (8 Paare)



2 Paare mit 1 Bewegungspunkt



3 Paare mit 2 Bewegungspunkten



2 Paare mit 3 Bewegungspunkten



1 Paar mit 4 Bewegungspunkten

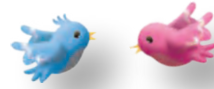
1 Spielanleitung

# SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch das Finden von zwei Plättchen mit demselben Motiv und möglichst hohen Bewegungspunkten als Erstes ins Ziel zu kommen.

# SPIELVORBEREITUNG

- Drückt vor dem ersten Spiel die Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte und legt daneben die 4 Wolken bereit.
- Nehmt euch alle jeweils eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld auf dem Spielplan.
- Mischt alle 16 Plättchen verdeckt und legt jeweils eines mit dem Bild nach unten auf ein quadratisches Feld auf dem Spielplan.



# SPIELABLAUF

Bestimmt eine Person, die beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, deckst du zwei beliebige Plättchen auf. Zeigen **beide Plättchen dasselbe Motiv**, machst du Folgendes:

**1. Spielfigur bewegen:** Ziehe deine Spielfigur um so viele Wolkenfelder auf der Laufstrecke vorwärts, wie Bewegungspunkte auf dem Plättchen angegeben sind.

**ACHTUNG:** Die Bewegungspunkte auf den beiden Plättchen werden dabei nicht addiert. Deckst du zum Beispiel die beiden Plättchen mit dem Hubschrauber auf, darfst du deine Spielfigur um 3 Felder vorwärts ziehen, nicht um 6!



**2. Wolke versetzen:** Drehe anschließend beide Plättchen wieder um und lege eine Wolke auf eines der beiden Plättchen. Solange noch eine Wolke neben dem Spielplan liegt, nimmst du eine Wolke von dort. Befinden sich bereits alle vier Wolken auf dem Spielplan, darfst du eine beliebige wählen und versetzen.

**ACHTUNG:** Plättchen, auf denen eine Wolke liegt, sind blockiert und dürfen nicht umgedreht werden!

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Zeigen die beiden Plättchen **NICHT dasselbe Motiv**, drehst du beide Plättchen wieder um. Du darfst nicht vorwärts ziehen und auch keine Wolke versetzen. Dein Zug ist zu Ende und die nächste Person ist an der Reihe.



# SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald eine Spielfigur das Feld mit der Zielflagge erreicht, wobei überzählige Bewegungspunkte verfallen. Diese Person gewinnt.



Wenn ihr zu „Cloud Race“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstkicksgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



PiatnikSpiele

# CLOUD Race

## Verseny a felhők felett Szerző: Brad Ross

Repülj a felhőkön! A puha felhőkön célba érhetsz, de csak akkor, ha két egymáshoz tartozó lapkát fordítasz fel.  
Ne gondold, hogy ez olyan egyszerű, mert a kövér szürke esőfelhők beborítják a lapkákat és azokat nem szabad felfordítani.  
Ki fogja megnyerni a versenyt az akadályok ellenére?

### A játék tartalma



4 figura



4 felhő



1 játéktábla

### 16 lapka (8 pár), köztük



2 pár  
1 lépésszámmal



3 pár  
2 lépésszámmal



2 pár  
3 lépésszámmal



1 pár  
4 lépésszámmal

1 játékszabály

## A játék célja:

A játék célja az, hogy először érj célba. Ehhez azonos és lehetőleg értékes lapkákat kell felfordítanod.

## A játék előkészítése:

- Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a lapkákat a kartonokból.
- Fektesétek a játéktáblát az asztal közepére, és tegyétek mellé a 4 felhőt.
- Fogjatok egy-egy figurát és állítsátok a játéktábla kezdőmezőjére.
- Keverjétek össze lefelé fordítva a 16 lapkát, majd fektessétek őket lefelé fordítva a játéktábla négyzet alakú mezőire.



## A játék menete:

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően a játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszátok.

Amikor rád kerül a sor, fordítsd fel bármelyik két lapkát. Ha a **két** lapkán **ugyanaz a kép** van, akkor tedd a következőket:

**1. Lépj előre a figuráddal annyi felhőmezőre,** amennyi lépésszámot a lapkán látsz.

**FIGYELEM:** A két lapka lépésszámait nem kell összeadnod. Például, ha a két helikopteres lapkát fordítottad fel, akkor a figurádat 3 felhővel léptetheted előre, nem pedig 6-tal!

**2. Ezután fordítsd vissza mindkét lapkát,** majd tegyél egy felhőt a két lapka közül az egyikre. Amíg van felhő a játéktábla mellett, onnan veszel el egy felhőt. Miután mind a négy felhőt felraktátok a táblán fekvő lapkákra, bármelyiket kiválaszthatod és áthelyezheted.

**FIGYELEM:** Azok a lapkák, amelyeken felhő fekszik, le vannak zárva, és azokat nem szabad megfordítani!

**3. Ezek után a következő játékoson a sor.**

Ha a **két** lapkán **NEM ugyanaz a kép** van, akkor fordítsd vissza mindkét lapkát. Nem léphetsz előre a figuráddal és nem helyezhetsz át egy felhőt sem. A lépésed véget ért, és a következő játékoson a sor.

## A játék vége:

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos figurájával eléri a célzászlós mezőt. Ő a játék győztese.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszélyes a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Illusztráció és szerkesztés: Fiore GmbH

Megtalál minket a:



PiatnikBudapest



piatnikhungary

# CLOUD Race

## Závod nad oblaky od Brada Rosse

Vzhůru do nebeských výšin! Hebké plovoucí obláčky vás dovedou do cíle, ale pouze tehdy, pokud se vám podaří otočit dvě stejné destičky. Myslíte, že není nic jednoduššího? Ale kdepak. Samá voda! Těžké šedé dešťové mraky, které se vznášejí kolem, blokují tu či onu destičku, kterou pak nesmíte otočit. Kdo z vás vyhraje závod navzdory všem překážkám?

### Obsah hry



4 figurky



4 mraky



1 hrací deska

16 destiček (8 párů), z toho

1 pravidla hry



2 páry s 1 bodem



3 páry se 2 body



2 páry se 3 body



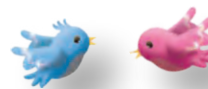
1 pár se 4 body

## Cíl hry:

Cílem je, aby hráč našel dvě destičky se stejným obrázkem a s co nejvyšším počtem bodů a došel tak do cíle jako první.

## Příprava hry:

- Před první hrou vyjměte opatrně destičky z perforovaného plátu.
- Položte hrací desku doprostřed stolu a vedle připravte 4 mraky.
- Každý hráč si vezme jednu figurku a položí ji na startovní políčko na hrací desce.
- Zamíchejte všech 16 destiček obrázkem dolů a takto zakryté je položte na každé políčko na hrací desce.



## Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, otočí dvě libovolné destičky. Pokud je na obou destičkách znázorněný stejný obrázek, postupujte následovně:

**1. Posuňte vaši figurku:** na dráze o tolik políček s mraky, kolik je na destičce uvedeno bodů.

**POZNÁMKA:** body na obou destičkách se nesčítají. Pokud například otočíte dvě destičky s vrtulníkem, můžete vaši figurku posunout o 3 políčka vpřed, nikoli o 6!

**2.** Poté obě destičky znovu otočte a na jednu z nich **umístěte mrak**. Pokud se mraky nachází ještě vedle hrací desky, vezměte si je odsud. Pokud jsou už všechny mraky rozmístěny na hrací desce, můžete si vybrat jeden libovolný a přesunout ho.



**POZNÁMKA:** destičky, na kterých leží mraky, jsou zablokované a nelze je otočit!

Poté je na řadě další hráč.

Pokud na obou destičkách NENÍ znázorněný stejný obrázek, obě destičky znovu otočte. S figurkou se nesmíte posunout vpřed a také nesmíte přesunout mrak. Váš tah skončil a na řadě je další hráč.



## Konec hry:

Hra končí, jakmile jedna figurka dosáhne políčka s cílovým praporkem, přičemž přebytečné body propadají. Tento hráč vyhrává.



Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Cloud Race“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Najdete nás na:



# CLOUD Race

## Preteky nad oblakmi od Brada Rossa

Hor sa do nebeských výšin! Hebké plávajúce obláčiky vás dovedú do cieľa, ale iba vtedy, ak sa vám podarí otočiť dve rovnaké doštičky. Myslíte, že nie je nič jednoduchšie? Ale kdeže. Samá voda! Ťažké šedé dažďové mraky, ktoré sa vznášajú okolo, blokujú tú či onú doštičku, ktorú potom nesmiete otočiť. Kto z vás vyhrá preteky napriek všetkým prekážkam?

### Obsah hry



4 figúrky



4 mraky



1 hrací doska

16 doštičiek (8 párov), z toho

1 pravidlá hry



2 páry s 1 bodom



3 páry s 2 bodmi



2 páry s 3 bodmi



1 pár s 4 bodmi

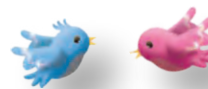


## Cieľ hry:

Cieľom je, aby hráč našiel dve doštičky s rovnakým motívom a s čo najvyšším počtom bodov a došiel tak do cieľa ako prvý.

## Príprava hry:

- Pred prvou hrou vyberte opatrne doštičky z perforovaného plata.
- Položte hraciu dosku doprostred stola a vedľa pripravte 4 mraky.
- Každý hráč si vezme jednu figúrku a položí ju na štartové políčko na hracej doske.
- Zamiešajte všetkých 16 doštičiek obrázkom dole a takto zakryté ich položte na každé políčko na hracej doske.



## Priebeh hry:

Začína najmladší hráč, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, otočí dve ľubovoľné doštičky. Pokiaľ je na oboch doštičkách znázornený rovnaký motív, postupujte nasledovne:

**1. Posuňte vašu figúrku** na dráhe o toľko políčok s mrakmi, koľko je na doštičke uvedených bodov.

**POZNÁMKA:** body na oboch doštičkách sa nesčítajú. Pokiaľ napríklad otočíte dve doštičky s vrtulníkom, môžete vašu figúrku posunúť o 3 políčka vpred, nie o 6!

**2.** Potom obe doštičky znovu otočte a na jednu z nich **umiestnite mrak**. Ak sa mraky nachádzajú ešte vedľa hracej dosky, vezmite si ich odtiaľto. Pokiaľ sú už všetky mraky rozmiestnené na hracej doske, môžete si vybrať jeden ľubovoľný a presunúť ho.

**POZNÁMKA:** doštičky, na ktorých ležia mraky, sú zablokované a nie je možné ich otočiť!

Potom je na rade ďalší hráč.

Pokiaľ na oboch doštičkách NIE JE znázornený rovnaký motív, obe doštičky znovu otočte. S figúrkou sa nesmiete posunúť vpred a tiež nesmiete presunúť mrak. Váš ťah skončil a na rade je ďalší hráč.

## Koniec hry:

Hra končí, akonáhle jedna figúrka dosiahne políčka s cieľovou zástavkou, pričom prebytočné body prepadajú.

Tento hráč vyhráva.



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Cloud Race“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov.  
Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté.  
Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu.  
Zmena prevedenia vyhradená.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Nájdete nás na:



PiatnikCZ



piatnik\_sk



PiatnikSpiele

5+ 2-4 20'

PL

# CLOUD Race

## Wyścig w chmurach Autor: Brad Ross

Wznieśmy się pod niebo! Puszyste chmury doprowadzą cię do mety, ale tylko wtedy, gdy odkryjesz dwie płytki, które pasują do siebie. Nic prostszego? Tak się tylko wydaje! Ciężkie chmury deszczowe stają na przeszkodzie i blokują płytki, uniemożliwiając ich odkrywanie. Kto pokona przeszkody i wygra wyścig?

### Zawartość pudełka



4 pionki



4 chmury



1 plansza

### 16 płytek (8 par), w tym



2 pary z  
1 punktem ruchu



3 pary z  
2 punktami ruchu



2 pary z  
3 punktami ruchu



1 para z  
4 punktami ruchu

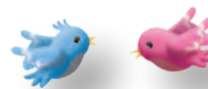
1 instrukcja

## Cel gry:

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety poprzez odkrywanie płytek z tymi samymi obrazkami i zdobywanie w ten sposób punktów ruchu.

## Przygotowanie gry:

- Przed pierwszą grą ostrożnie wyciśnijcie płytki z arkuszy.
- Połóżcie planszę na środku stołu a obok niej 4 chmury.
- Każdy gracz bierze jeden pionek i ustawia go na polu startowym.
- Pomieszczone płytki obrazkami do dołu i połóżcie po jednej płytce na każdym kwadratowym polu planszy.



## Przebieg gry:

Jeżeli na ciebie przypada kolejka, odkryj dwie dowolne płytki.

Jeżeli na obu płytkach jest taki sam obrazek, wykonaj następujące czynności:

**1. Przesuń swój pionek** o tyle pól (kolejnych obłoków) ile określa liczba punktów ruchu, pokazana na odkrytych płytkach.

**UWAGA:** Punktów ruchu z obu płytek nie należy dodawać. Jeżeli odkryjesz np. dwie płytki z helikopte-rem, przesuwasz swój pionek o 3 pola do przodu a nie o 6!

**2. Odwróć obie płytki** obrazkami do dołu i połóż ciemną chmurę na jednej z tych płytek. Dopóki ciemne chmury leżą obok planszy, bierzesz stamtąd jedną z nich. Dopiero gdy na planszy leżą wszystkie 4 ciemne chmury, możesz przełożyć jedną z nich na inną płytkę.

**UWAGA:** Płytki, na których leżą chmury są zablokowane i nie można ich odkrywać!

Do gry przystępuje następna osoba.

Jeżeli na odkrytych płytkach są różne obrazki, odwróć obie płytki obrazkami do dołu. Nie możesz w tej kolejce przesunąć swojego pionka ani przestawiać ciemnych chmur. Kończ się twoja kolejka i do gry przystępuje następna osoba.

## Zakończenie gry:

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z pionków dotrze do pola z flagą. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają. Właściciel pionka, który dotarł do mety, zostaje zwycięzcą.



Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry „Cloud Race”, skontaktuj się z: Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna, info@piatnik.pl, www.piatnik.pl



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres. Zastrzega się prawo do zmian zawartości gry.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Polub nas



PiatnikPolska



PiatnikPolska

