







| | | |
|--|--|---|
| | MICKEY MOUSE ON A TRIP | Kirándulj Mickey-vel |
| | In this adventurous game, you join Mickey Mouse and his friends on a trip. However, the travel is long and uphill in the mountains. You will need appropriate equipment in order to be the first to arrive in the finish. While playing this game you train simple counting skills. | Indulj Mickey egérrel és barátaival egy kalandos túrára. Az út hosszú lesz, és az erdőben árkon-bokron át vezet. Megfelelő felszerelésre lesz szükséged ahhoz, hogy elsőként érhesz célba. A játék fejleszti a számolási készségeket. |
| | Game for: 2 to 6 players, Age: 5+, Playing time: 30 minutes | 2-6 játékos részére 5 éves kortól Játékidő: 30 perc |
| | Game contents: 1 game board, 21 equipment tokens, 6 pieces, 1 playing dice | A doboz tartalma: játéktábla, 21 db felszerelés zseton, 6 db bábu, dobókocka |
| | AIM OF GAME | A játék célja: |
| | The aim of the game is to be the first to reach the top of the mountain with the finish flag. | A játékosok célja, hogy elsőként érjenek fel a hegytetőre. |
| | GAME SETUP | Előkészületek |
| | Before the first play, punch out all tokens carefully and unfold the game board in the centre of the table. Each player will take a piece of their colour and place it in the start field. Shuffle the prepared tokens and place them face down near the game board within everybody's reach. | Mielőtt először játszani kezdenétek, a zsetonokat óvatosan pattintsátok ki a kartonlapból. Hajtsátok szét a játéktáblát és tegyétek az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy bábút, és azt a start mezőre teszi. A zsetonokat keverjétek össze, és képpel lefelé fordítva úgy tegyétek a tábla mellé, hogy azokat mindenki elérje. |
| | GAME RULES | Indulhat a játék |
| | The youngest player starts the game. He/she rolls the dice and moves their piece by the corresponding number of squares. If a player lands in a coloured field, they will perform the respective activity described below. One field may be occupied by more pieces. If a player rolls a six, he/she rolls once again. If, after rolling a six, a player lands on a coloured field, they will first carry out the respective activity and then roll again. | A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lép. Ha színes mezőre érkezik, akkor végre kell hajtania az akciómező utasítását. Egy mezőn egyszerre több bábu is állhat. Ha egy játékos hatot dob, akkor még egyszer dobhat. Ha a hatos dobással egy színes mezőre érkezik, végre kell hajtania a mező utasításait, és csak ezután dobhat újra. |
| | Activity fields | Akciómezők |
|  | Red field with a tent: It's time to replenish supply and equipment which will be useful in the mountains. A player will take an equipment token at random and place it in front of them face up. When there is no more equipment available, they take nothing. | Piros mező sátorral: Itt az idő feltölteni a tartalékokat és begyűjteni a kiránduláshoz szükséges felszereléseket. Húzz egy felszerelés zsetont, és tedd magad elé. Ha már nincs szabad felszerelés zseton nem kapsz semmit. |
|  | Brown field with an arrow: The arrow will help find the right way. The player rolls once again. If they enter the field after rolling a six, they roll two more times. | Barna mező útjelző táblával: A tábla segít megtalálni a helyes irányt. Még egyszer dobhatsz. Ha úgy léptél erre a mezőre, hogy hatost dobtál, akkor még kétszer dobhatsz. |
|  | Yellow field with a boat: Wind in the sales and let's enjoy the water. If a player crossing this field possesses a token with a boat, they can take a short cut across the lake moving on blue fields. When the player has no such token in their possession, they must continue on white fields taking the longer way around the lake. | Sárga mező vitorlás hajóval: Fogd a szelet a vitorládába! Ha van vitorlás hajót ábrázoló zsetonod, akkor nem kell megkerülnöd a tavat, a kék mezőkön is átkelhatsz. Ha nincs vitorlás zsetonod, akkor a fehér mezőkön, a hosszabb úton kell megkerülnöd a tavat. |
|  | Yellow field with binoculars: Seeing into the distance is useful and speeds up the travel. If a player possesses a token with the binoculars, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they make a halt for one round. | Sárga mező távcsővel: Hasznos dolog messzire ellátni, így gyorsabban haladhatsz. Ha van távcső zsetonod, amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs távcső zsetonod, akkor egy körből kimaradsz. |
|  | Yellow field with a compass: When you know the right direction, you will not lose your way. If a player possesses a token with the compass, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they are looking for a way and make a halt for one round. | Sárga mező iránytűvel: Ha tudod a helyes irányt nem tévedsz el. Ha van iránytű zsetonod amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs zsetonod, akkor a következő körben a dobásod értékének megfelelő számú mezőt visszafelé kell megtenned. |

| | | |
|---|--|---|
|  | <p>Yellow field with a hat: Wearing a hat, you will be warm in the mountains. If a player possesses a token with the hat, they return it to the equipment reserve and continue the travel on their next turn. If this player has no such token, they must do some exercise to warm up and make a halt for one round.</p> | <p>Sárga mező sapkával: A meleg sapkára nagy szükség lesz a hideg hegyekben. Ha van sapka zsetonod amikor erre a mezőre lépsz, akkor a zsetont vissza kell tenned a közös gyűjtőhelyre és a következő körben a szokásos módon léphetsz. Ha nincs zsetonod, akkor tornáznod kell, hogy felmelegítsd magad. Egy körből kimaradsz.</p> |
| | <p>END OF GAME</p> | <p>A játék vége</p> |
| | <p>The first player to arrive in the finish field with the flag is the winner. The remaining players may finish the game to gain their ranking.</p> | <p>A játékot az nyeri meg, aki elsőként ér a zászlóval jelölt cél mezőre. A többiek folytathatják a játékot, amíg mindenki fel nem ér a hegycsúcsra.</p> |

