



3 do 6 lat



2 do 4 graczy



**Zawartość:** 1 plansza, 26 żetonów, 1 kostka



**Cel gry:** Jako pierwszy umieść wszystkie swoje żetony na karuzeli



**Przygotowanie:** Złóż planszę z 4 części. Umieść 2 żetony na 2 dowolnych (oprócz latającego spodka) polach karuzeli. Każdy z uczestników otrzymuje 6 żetonów.

**Zasady gry:** Najmłodszy gracz rozpoczyna rzutem kostką



**Jeżeli wypadnie kolor:**

- Kolor jest taki sam jak jedno z siedzeń na karuzeli. Jeżeli siedzenie nie jest zajęte, gracz kładzie na nim jeden ze swoich żetonów. **Następnie musi zdecydować czy jeszcze raz rzucić kostką czy zakończyć swoją turę.**

- Jeżeli siedzenie jest już zajęte, wtedy gracz zabiera żeton przeciwnika i dokłada do swoich żetonów. **W tym przypadku kolejka przechodzi na następnego uczestnika.**



**Jeżeli wypadnie latający spodek:**

Gracz kładzie jeden ze swoich żetonów na latającym spodku, który zabiera go w kosmos. Taki żeton nie bierze już udziału w grze i należy go odłożyć na bok. (Im więcej latających spodków, tym łatwiej wygrać).

**Gracz może kontynuować grę lub zakończyć swoją kolejkę.**

**Uwaga:** Za każdym razem, gdy gracz umieści żeton na karuzeli, może zdecydować czy kontynuować, czy zakończyć swoją kolejkę. Uczestnicy muszą brać pod uwagę ryzyko, że zamiast pozbyć się kolejnych żetonów, mogą zakończyć kolejkę z dodatkowymi żetonami.

**Koniec gry:** Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich żetonów.