

FLOOR PING™



Components

- 4 BuzzPlane rings (1 green, 1 yellow, 1 orange, 1 blue)
- 50 cards
- 4 Take off Cards (1 green, 1 yellow, 1 orange, 1 blue)

Set up

Each player is given a BuzzPlane Ring paired with its Take off Card.

You each place your Take off card face up in front of you and slide the ring on your forefinger.

The playing cards are then shuffled and placed in a pile, Landing face visible (each card had a Landing face and a Challenge Face).

Display 8 cards randomly in the center of the table, Landing face up.

The younger player starts the game.



Introduction

Target: Toast, Take off : impending.

Roger that!

Bzzzzz Pok! BULLSEYE! Successful Landing. Now it's your turn to show off your skills as a pilot! Slide your BuzzPlane on your forefinger, pick a card to land on, close your eyes and try to aim for the center of the card after the required aerobatics.

Goal of the Game

Score the most points by landing on the cards spread on the table after you completed the required aerobatics.



Playing the Game

Ready for takeoff!

All players start with the same Challenge as indicated on their Take off card.

You must land on one of the cards displayed on the table, after flying a loop with your eyes closed (or placing one hand in front of them).

Instructions: press your forefinger with the Buzzplane on your chin, carefully scan the cards and then close your eyes (or hide them behind your other hand). Then try to land on one of these cards after completing the required aerobatics.

The first player is ready for Takeoff.
The game then plays clockwise.

LANDING

On the Landing side of the cards, you will see the Buzzplane's favourite spots. However, some of these spots will bring you more points than others, or even no points at all!



When you complete your challenge, you win the number of points indicated on the landing zone. You collect the card and place it, Challenge face up, in front of you, and so that you can read the number of collected points.

If you have collected points before, you place the newly won card in a pile on top of the cards you already have, in front of you.

Position the new card according to your score and in a way you can read it.

You will have to take on the Challenge displayed on this card in the next turn. A new card is set in the center of the table in place of the card you just won and the next player can take off.



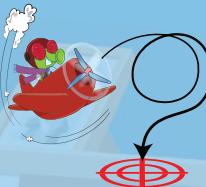
If you land outside the card, no point is taken and you will meet the same challenge in the next turn.

The next player can take off and take on the challenge given on the card in front of them.

Important : if you land right on the line between 2 zones, you will win the points from the zone with the less points.

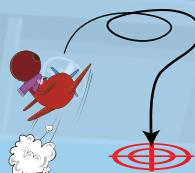
Challenges

There are 6 separate challenges which you have to meet on your way to the landing zone:



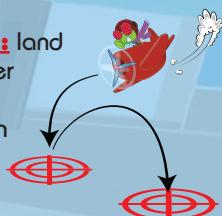
Vertical loop: fly a vertical loop in front of you.

horizontal loop: fly a horizontal loop in front of you before landing. fly a horizontal loop in front of you before landing.



Zig Zag: do a zig zag.

Fight plan with a stop-over: land on a first card; wait for other players to approve your landing, then take off again towards a new card (you only win at the end).



Duel: pick another player, then pick a card you will both have to land on. At the sign from a third player, both of you try to land on the card. The player with the most points wins.



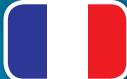
Joker: Pick one challenge amongst these: loop, turn, zigzag.



Nosedive: Start from the top of your head, dive straight down to the card.

End of the game

The game is over as soon as one player has collected 15 points, therefore winning the game.



Matériel de jeu

★ 4 bagues Avion-Mouche (1 verte, 1 jaune, 1 orange, 1 bleue)

★ 50 cartes

★ 4 cartes Départ (1 verte, 1 jaune, 1 rose, 1 bleue)

Introduction

Décollage imminent pour "Objectif Tartine".

Bien reçu bien reçu !

Bzzzzzzz Pok! Atterrissage réussi, en plein dans le mille!

À votre tour de montrer vos talents d'aviateur!

Placez votre Avion-Mouche sur votre index, choisissez une carte où atterrir, fermez les yeux et tentez de viser le centre de la carte en respectant la figure de vol.

But du jeu

Marquez le plus de points en atterrissant sur les cartes disposées sur la table et en respectant les figures imposées.

Préparation

Distribuez une bague Avion-Mouche ainsi que la carte de départ correspondant à chaque joueur. Placez la carte Départ face visible devant vous, placez la bague sur votre index.

Puis, mélangez les cartes et placez-les en une pioche face Atterrissage visible (une carte à une face Atterrissage et une face Épreuve).

Disposez-en 8 au centre de la table toujours face Atterrissage visible.

Le joueur le plus jeune commence la partie.



Tour de jeu

Paré au décollage!

Tous les joueurs commencent avec la même épreuve, indiquée sur la carte Départ de chacun. Il faut atterrir sur une des cartes disposées sur la table, en faisant un looping et les yeux fermés (ou en mettant une main devant les yeux)

Consignes : placez votre index qui porte l'avion sur le menton, regardez bien les cartes, fermez les yeux (ou posez la main sans bague sur vos yeux) et essayez d'atterrir sur l'une d'entre elles en faisant la figure imposée.

Le premier joueur est prêt à décoller.
La partie se déroule ensuite en sens horaire.

L'ATERRISSAGE

Les cartes face Atterrissage représentent les lieux favoris de notre Avion-Mouche. Mais suivant la zone où l'avion atterrit, vous gagnerez plus ou moins de points, voir pas du tout.



Si le joueur a réussi son épreuve, il gagne le nombre de points indiqués sur la zone d'atterrissage. Le joueur récupère la carte et la place face épreuve visible devant lui en positionnant le score obtenu dans le sens de lecture.

S'il en a déjà collectées, il place la carte gagnée par dessus les autres en pile devant lui.

Positionnez la carte gagnée en fonction du score obtenu, afin qu'il soit lisible face à vous. L'épreuve indiquée devra être appliquée à son prochain tour.

On place une nouvelle carte au centre de la table à la place de la carte gagnée et le joueur suivant peut décoller à son tour.



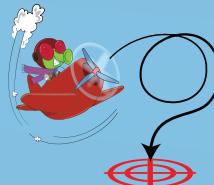
Si le joueur a atterri à côté de la carte, il ne marque aucun point, et devra refaire la même épreuve au prochain tour.

C'est au tour du joueur suivant de décoller en appliquant l'épreuve imposée par la carte devant lui.

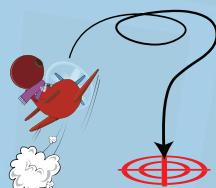
Important : Si un joueur atterrit pile poil sur la ligne entre 2 zones, la zone avec le moins de points sera validée.

Les Épreuves

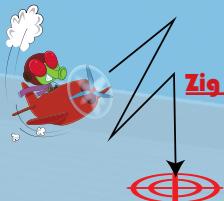
Il existe 6 épreuves différentes, à appliquer avant d'atterrir sur une carte, durant votre descente :



Looping vertical : faites un looping vertical devant vous.

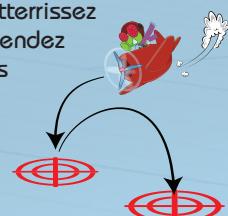


Looping horizontal : faites un looping à l'horizontal devant vous avant d'atterrir.



Zig Zag : faites un zig zag.

Trajet avec une étape : atterrissez sur une première carte, attendez que les autres joueurs vous disent si vous avez bien atterri, puis décollez vers une seconde carte (vous ne gagnez que la dernière étape).



Duel : désignez un autre joueur, puis désignez une carte à atteindre en commun. Au top d'un des autres joueurs, tentez en même temps d'atteindre cette carte et le joueur qui marquera le plus de points la remportera.



Joker : choisissez parmi les 3 épreuves suivantes celle que vous voulez réaliser : looping, virage ou zig zag.



Descente en piquet : partez du dessus de votre tête et descendez en ligne droite jusqu'à la carte.

Fin du jeu

La partie s'arrête dès qu'un joueur a cumulé 15 points, il est alors désigné vainqueur.



Spielmaterial

- 4 Flieg-O-Zeug-Ringe
(1xgrün, 1xgelb, 1xorange, 1xblau)

50 Karten

4 Startkarten (1 grüne,
1 gelbe, 1 orange, 1 blaue)

Einführung

Reiseziel: Wurststulle! Abflug: Steht unmittelbar bevor!

Roger! Bestätigt!

Bzzzzzz Plock! Volltreffer! Landung gelungen!
Zeigt euer Flieger-Talent. Steckt euer Flieg-O-Zeug auf die Fingerkuppe, wählt eine Landekarte aus, schließt die Augen und versucht, die geforderte Kunstfigur zu fliegen und die Mitte der Karte zu treffen.

Ziel des Spiels

Erzielt die meisten Punkte, indem ihr auf den ausgelegten Karten landet und die geforderten Flugfiguren ausführt.

Vorbereitung

Gebt jedem Spieler einen Flieg-O-Zeug-Ring und die dazu passende Start-Karte. Legt die Start-Karte gut einsehbar vor euch und steckt den Ring auf euren Zeigefinger. Mischt dann die Karten und bildet einen Stapel, mit der Landeseite nach oben (jede Karte hat eine Landeseite und eine Prüfungsseite).

Legt 8 davon in die Tischmitte, alle mit der Landeseite nach oben.

Der jüngste Spieler beginnt.



Spielablauf

Bereit zum Abflug!

Alle Spieler beginnen mit der gleichen Prüfung, sie wird auf der Start-Karte gezeigt. Ihr müsst auf einer der ausgelegten Karten landen, zuvor einen Looping machen und die Augen dabei geschlossen halten (oder eine Hand vor die Augen halten).

Vorschrift: Legt euren Zeigefinger mit dem Flieg-O-Zeug ans Kinn, schaut euch die Karten gut an, schließt die Augen (oder haltet euch die andere Hand vor die Augen) und versucht, auf einer von ihnen zu landen, nachdem ihr die geforderte Figur geflogen habt.

Der erste Spieler ist bereit zum Abheben. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

DIE LANDUNG

Die Karten zeigen auf der Landeseite die Lieblingsplätze unseres Flieg-O-Zeugs. Aber je nachdem, wo das Flieg-O-Zeug landet, erhaltet ihr mehr oder weniger Punkte – manchmal sogar gar keine!



Wenn du erfolgreich landest, erhältst du die Zahl an Punkten, die auf der Landezone angegeben ist. Du darfst dir die Karte nehmen und legst sie mit der Prüfungs-Seite nach oben so vor dich, dass du die Zahl der erzielten Punkte normal lesen kannst. Wenn du schon Karten erhalten hast, dann lege die gerade gewonnene Karte oben auf die anderen. **Lege die gewonnene Karte so hin, dass du die erzielte Punktzahl lesen kannst.** Die angezeigte Aufgabe musst du im nächsten Zug erfüllen. Lege schließlich eine neue Karte an die Stelle in der Tischmitte, von der du deine Karte gerade genommen hast.



Wenn der Spieler neben der Karte landet, erhält er keine Punkte und muss die gleiche Aufgabe in der nächsten Runde erneut versuchen.

Dann kann der nächste Spieler abheben und die Aufgabe erfüllen, die vor ihm liegt.

Wichtig: Wenn ein Spieler exakt auf der Linie zwischen zwei Zonen landet, wird die Zone mit dem geringeren Punktwert gezählt.

Die Prüfungen

Es gibt 6 verschiedene Prüfungen, die ihr auf eurem Weg in die Landezone ausführen könnt:



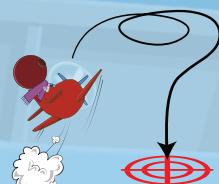
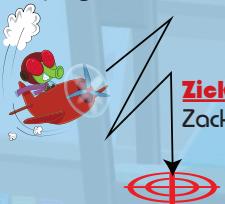
Vertikaler Looping:

Macht einen vertikalen Looping vor euch.



Horizontaler Looping:

Macht einen horizontalen Looping, bevor ihr landet.



Zick-Zack:

Fliegt in einer Zick-Zack-Linie.



Stop-Over-flug: Landet auf einer Karte, wartet darauf, dass euch die anderen Spieler bestätigen, dass ihr richtig gelandet seid, und hebt dann zu einer zweiten Karte ab (ihr erhältet nur die Landekarte der zweiten Etappe).



Duell: Sucht einen anderen Spieler aus und benennt dann eine Karte, auf der ihr beide landen müsst. Ein dritter Spiel gibt das Startsignal. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt die Karte.



Joker: Wählt aus den 3 folgenden Prüfungen die aus, die ihr ausführen wollt: Looping, Kurve, oder Zick-Zack.



Sturzflug: Startet über eurem Kopf und fliegt in direkter Linie auf die Karte.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler 15 Punkte gesammelt hat, ist er der Sieger und die Partie endet.

© 2018 Blue Orange. Flooping und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich.

Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.

www.blueorangeprojects.eu



Materiali di gioco

- ★ 4 anelli Aereo-Mosca (1 verde, 1 giallo, 1 arancio, 1 blu)

★ 50 carte

- ★ 4 carte Partenza (1 verde, 1 gialla, 1 arancio, 1 blu)

Introduzione

Decollo imminente verso "Obiettivo Tartina".

Ricevuto! Ricevuto!

Bzzzzzzz Pok! Atterraggio riuscito, esatto al millimetro!

Al tuo turno devi esibire il tuo talento di pilota! Piazza il tuo Aereo-Mosca sul tuo indice, prendi e mostra una cartina di atterraggio, chiudi gli occhi e cerca di colpire il centro della carta, imitando il rumore di una mosca e rispettando il tipo di volteggio.

Scopo del gioco

Guadagnare punti atterrando sulle carte disposte sul tavolo e rispettando le acrobazie indicate.

Preparazione

Ogni giocatore prende un anello Aereo-Mosca e la carta Partenza corrispondente.

Si pone la carta partenza davanti a sé a faccia in su e si infila l'anello sull'indice.

Poi si mischiano le carte e, formato il mazzo, lo si pone sul tavolo con il lato Atterraggio in vista (ogni carta ha un lato Atterraggio e un lato Prova). Dal mazzo si prelevano 8 carte e si dispongono al centro del tavolo sempre con il lato Atterraggio in vista.

Comincia il giocatore più giovane.



Turno di gioco

Pronti al decollo!

Tutti i giocatori cominciano con la stessa prova, indicata sulla carta Partenza di ciascuno. Bisogna atterrare su una delle carte disposte sul tavolo, facendo un looping ad occhi chiusi (o coprendoli con la mano).

Disposizioni: si piazza l'indice con l'aereo sopra il mento, si controllano per bene le carte, si chiudono gli occhi (o li si copre con la mano libera) e si cerca di atterrare su una delle carte eseguendo la figura prevista.

Il primo giocatore è pronto al decollo.
La partita continua in senso orario.

L'ATTERRAGGIO

Le carte sul lato Atterraggio rappresentano le destinazioni ambite dall'Aereo-Mosca. Però, secondo la zona dove l'aereo atterra, si vinceranno più o meno punti o addirittura nulla.



Se il giocatore supera la prova, vince la quantità di punti indicata sulla zona di atterraggio.

Il giocatore prende la carta e la mette in vista davanti a se sul lato Prova e la orienta mettendo in evidenza il punteggio ottenuto.

Se il giocatore detiene altre carte, colloca l'ultima carta vinta sopra le altre davanti a lui.

La carta vinta viene posizionata in funzione del punteggio ottenuto che deve risultare leggibile e rivolto verso il giocatore.

La prova ora visibile dovrà essere eseguita nel suo prossimo turno.

Si colloca una nuova carta al centro del tavolo al posto di quella vinta e il turno del decollo passa al prossimo giocatore.



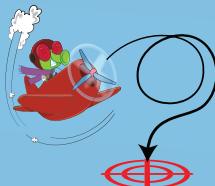
Se il giocatore è atterrato di fianco alla carta, non guadagna punti e dovrà ripetere la stessa prova nel suo prossimo turno.

Parte quindi il giocatore seguente che esegue la prova indicata dalla carta davanti a se.

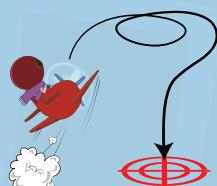
Importante: Se un giocatore atterra al pelo sulla linea tra due zone, viene ritenuta valida quella con minor punteggio.

Le Prove

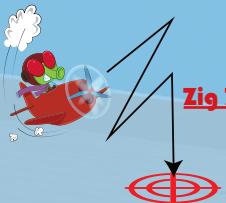
Ci sono 6 prove diverse da eseguire prima di atterrare sulla carta, durante la discesa:



looping verticale:
si esegue un looping verticale in avanti.



looping orizzontale:
si esegue un looping orizzontale prima dell'atterraggio.



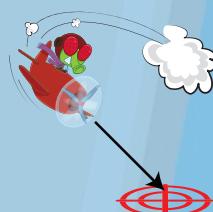
Zig Zag: si esegue un zig zag

Percorso con una tappa:
si atterra su una prima carta, si attende il consenso degli altri giocatori che vi comunicano di essere ben atterrato e poi si decolla verso una seconda carta (si vincono i punti solo della seconda tappa).



Duello: si indica un altro giocatore e una carta da eseguire insieme. Al via dato da uno degli altri giocatori, si tenta di raggiungere contemporaneamente questa carta e la vincerà chi otterrà il punteggio più alto.

Jolly: si sceglie una delle seguenti prove: looping, curva, o zig zag.



Discesa in picchiata:
si parte dalla propria testa e si discende in linea retta sulla carta.

Fine della Partita

La partita finisce quando un giocatore ha accumulato 15 punti; viene proclamato vincitore.



Componentes

• 4 aviones con anillos (1 verde, 1 amarillo, 1 naranja y 1 azul)

• 50 cartas

• 4 tarjetas de despegue

(1 verde, 1 amarilla, 1 naranja, y 1 azul)

Introducción

Objetivo: Despegue inminente.

¡Preparado!

Bzzzzzz... ¡Pok! ¡Diana! Un aterrizaje perfecto. ¡Ahora es tu oportunidad para mostrar tus habilidades como aviador! Coloca tu avión en tu dedo índice, elige una carta, cierra los ojos y trata de aterrizar en al centro de ella imitando el sonido de una mosca después de realizar la acrobacia indicada.

Objetivo del juego

Conseguir la mayor cantidad de puntos posibles al aterrizar en las cartas colocadas encima de la mesa tras realizar la acrobacia indicada.

Preparación

Cada jugador escogerá un avión y tomará la tarjeta de despegue correspondiente. Cada jugador se pondrá el anillo con el avión en el dedo índice y colocará la tarjeta de despegue delante de él.

A continuación se barajan las cartas y se colocan en una pila con la cara de aterrizaje boca arriba. (Cada carta tiene dos caras: cara aterrizaje y cara desafío)

Después se colocan 8 cartas al azar en el centro de la mesa mostrando la cara de aterrizaje.

El jugador más joven empieza el juego.



Cómo se juega

¡Listos para despegar!

Todos los jugadores empezarán a jugar con el desafío indicado en su carta de despegue.

Debéis aterrizar en una de las cartas de encima de la mesa, realizando un looping con el avión y con los ojos cerrados (puedes taparte los ojos con una mano).

Instrucciones: Presiona tu barbilla con el dedo índice en el que tienes el avión, observa atentamente las cartas, cierra los ojos (o tápate los ojos con tu otra mano) e intenta aterrizar en una de las cartas de encima de la mesa realizando la acrobacia requerida en la carta desafío.

El primer jugador está listo para el despegue. El turno pasa luego en el sentido de las agujas del reloj.

EL ATERRIZAJE

En la cara de aterrizaje de las cartas pueden verse los lugares favoritos de los aviones. Según dónde aterrice tu avión podrás conseguir más o menos puntos, o incluso ninguno.



Cuando completes tu vuelo, ganarás los puntos indicados en la zona de aterrizaje. Toma esta carta y colócala delante de ti mostrando la cara del desafío con los puntos ganados.

Si ya habías conseguido alguna carta en turnos anteriores, coloca la nueva encima formando una pila. En el siguiente turno tendrás que realizar el desafío que muestra la carta que acabas de ganar.

Coloca una nueva carta encima de la mesa en el lugar que ocupaba la que acabas de ganar y el turno pasa al siguiente jugador.



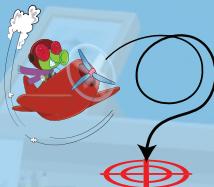
Si tu vuelo no finaliza sobre una carta, no obtienes ningún punto y tendrás que realizar el mismo desafío en el siguiente turno.

Tras tu vuelo el siguiente jugador podrá despegar y realizar el desafío que le indica su carta.

Importante: Si aterrizas entre dos zonas, ganarás los puntos de la zona con menor puntuación.

Las Pruebas

Hay 6 desafíos diferentes que puedes realizar en tu vuelo hacia la zona de aterrizaje:



looping vertical: Vuela realizando un looping vertical frente a ti.



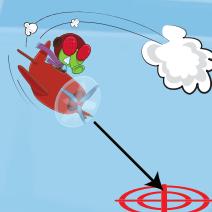
Duelo: Elije otro jugador y una carta donde ambos deberéis aterrizar. A la señal de un tercer jugador, los dos haréis volar vuestro avión. El que consiga más puntos será el ganador del duelo y se ganará la carta donde aterrizó.

looping horizontal: Vuela realizando un looping horizontal delante de ti antes de aterrizar.

Joker: Escoge cuál de las tres pruebas quieras hacer: looping vertical, looping horizontal o zigzag.



Zigzag: Haz un zigzag en tu vuelo.



Descenso en picado: Pon el avión en la parte superior de tu cabeza y haz que descienda en picado hacia el objetivo.

Vuelo con escala: Aterrizá en una primera carta, espera a que los otros jugadores aprueben tu aterrizaje y despega hacia una nueva carta (solo ganas la carta final).



Fin del juego

El ganador será el jugador que primero consiga 15 puntos.



Material de jogo

- ★ 51 Cartas
- ★ 4 Anéis Avião-Mosca (1 verde, 1 amarelo, 1 laranja, 1 azul)
- ★ 4 Cartas Descolagem (1 verde, 1 amarela, 1 laranja, 1 azul)

Introdução

Alvo: Torrada, Descolagem: iminente.

Recebido!

Bzzzzz Pok! EM CHEIO! Aterragem bem-sucedida. Agora é a tua vez de mostrares o teu talento como piloto! Coloca o teu Avião-Mosca no dedo indicador, escolhe uma carta para aterrarias, fecha os olhos e tenta fazer pontaria para o centro da carta, imitando uma mosca e respeitando a figura da acrobacia aérea.

Objetivo do jogo

Marca o maior número de pontos que conseguires ao aterrarias nas cartas que estão espalhadas na mesa depois de teres completado as acrobacias aéreas pedidas.

Preparação de jogo

Todos os jogadores recebem um Anel Avião-Mosca e a carta Descolagem correspondente. Cada jogador vai colocar a sua carta Descolagem à sua frente com a face virada para cima e vai colocar o Anel no seu dedo indicador. As cartas de jogo vão ser baralhadas e colocadas numa pilha, com a face Aterragem virada para cima (cada carta tem uma face Aterragem e uma face Desafio).

Espalha as 8 cartas de forma aleatória no centro da mesa, com a face Aterragem visível.

O jogador mais novo começa o jogo.



Jogar o jogo

Preparados para a descolagem!

Todos os jogadores começam com o mesmo Desafio conforme indicado na sua carta Descolagem.

Deves aterrizar numa das cartas que estão espalhadas na mesa, depois de fazeres um looping com os teus olhos fechados (ou tapares os olhos com a mão).

Instruções: coloca o teu dedo indicador que tem o Avião-Mosca sobre o teu queixo, cuidadosamente verifica as cartas e depois fecha os olhos (ou tapa-os com a mão que tens livre). Depois, tenta aterrizar numa destas cartas depois de teres completado as acrobacias aéreas pretendidas.

O primeiro jogador está pronto para a Descolagem. O jogo segue o sentido dos ponteiros do relógio.

ATERRAGEM

Na face Aterragem das cartas, vais conseguir ver os sítios favoritos do Avião-Mosca. Contudo, alguns destes sítios vão te dar mais pontos do que outros, ou até mesmo zero pontos!



Quando completas o teu desafio, ganhas o número de pontos indicados na zona de aterragem. Recebes a carta e colocas-a com a face Desafio virada para cima à tua frente, desta forma conseguirás ver o número de pontos que recebeste. Se já tiveres recebido pontos noutra fase do jogo, forma uma pilha de cartas e coloca a carta que acabaste de receber nessa pilha, à tua frente.

Coloca a nova carta que corresponde à tua pontuação de forma a que a consigas ver.

Vais ter de cumprir o desafio ilustrado na carta na próxima ronda.

Uma nova carta é colocada no centro da mesa, no lugar da carta que acabaste de receber e outro jogador pode descolar.



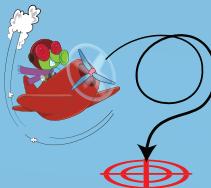
Se aterrasses fora da carta, não recebes pontos e terás de repetir o mesmo desafio na tua próxima ronda.

O próximo jogador pode descolar e enfrentar o desafio ilustrado na carta que está à sua frente.

Importante: se aterrares na linha entre 2 zonas, ganhas os pontos da zona que tem menos pontos.

Desafios

Há 6 desafios diferentes que terás de completar no teu caminho para a Zona de Aterragem:

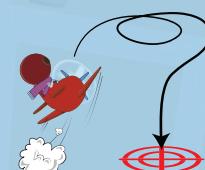


Looping vertical: faz um looping vertical à tua frente.

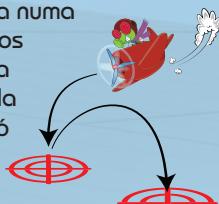
Looping horizontal: faz um looping horizontal à tua frente antes de aterrares.



Zig Zag: faz um zigzag.

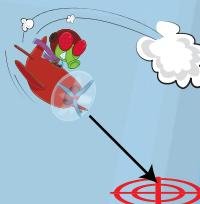


Percorso com etapa: aterra numa primeira carta, espera que os outros jogadores aprovem a aterragem, e depois descola para uma segunda carta (só ganhas os pontos no fim da etapa).



Duelo: escolhe um jogador, depois escolhe uma carta onde ambos têm de aterrhar. Ao sinal de um terceiro jogador, os dois tentam aterrhar na carta. O jogador com mais pontos ganha.

Joker: escolhe um desafio entre estes: Looping, Volta ou ZigZag.



Descida a pique: começa no topo da tua cabeça, desce a pique em direção à carta.

Fim do jogo

O jogo acaba assim que um jogador tiver recebido 15 pontos, esse jogador ganha o jogo.



Spelonderdelen

★ 4 BuzzPlane-ringen (1 groen, 1 geel, 1 oranje, 1 blauw vliegtuigje)

★ 50 kaarten

★ 4 startkaarten (1 groen, 1 geel, 1 oranje, 1 blauw)

Inleiding

Buzzplane, je mag opstijgen.

Ok, begrepen!

Bzzzzz tok! Prima landing. Recht in de roos!

Nu is het jouw beurt om te pronken met je vaardigheden als piloot! Schuif je BuzzPlane-vliegtuig om je wijsvinger, kies een kaart om op te landen, sluit je ogen, voer de vereiste vliegfiguur uit en mik naar het midden van de kaart.

Doel van het spel

Scoor de meeste punten door te landen op de kaarten die op de tafel liggen nadat je de gevraagde luchtacrobatiek hebt uitgevoerd.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een BuzzPlane-ring in combinatie met zijn startkaart.

Elke speler legt zijn startkaart voor zich op tafel en schuift de ring om de wijsvinger.

De speelkaarten worden vervolgens geschud en als een trekstapeltje op tafel geplaatst met de landingszijde zichtbaar (elke kaart heeft een landings- en een uitdagingszijde).

Plaats 8 willekeurige kaarten in het midden van de tafel, met de landingszijde zichtbaar.

De jongste speler start het spel.



Spelwijze

Klaar voor de start!

Alle spelers starten met dezelfde uitdaging die op hun startkaart staat.

Je moet landen op een van de kaarten op tafel, nadat je met je ogen dicht een looping hebt gevlogen (of bedek je ogen met je andere hand).

Instructies: leg je wijsvinger met het Buzzplane-vliegtuig op je kin, bekijk zorgvuldig de kaarten en sluit vervolgens je ogen (of bedek ze met je andere hand). Probeer vervolgens op een van deze kaarten te landen nadat je de gevraagde acrobatiekfiguur hebt uitgevoerd.

De eerste speler is klaar voor de start.
Het spel verloopt dan verder met de klok mee.

LANDEN

Op de landingszijde van de kaarten staan de favoriete plekken van het Buzzplane-vliegtuig. Sommige van deze plekken brengen je echter meer punten op dan andere, of zelfs helemaal geen punten!



Als je je uitdaging hebt voltooid, win je het aantal punten dat op de landingszone is aangegeven. Je neemt de kaart en legt ze met de uitdagingszijde zichtbaar voor je neer zodat je het aantal gewonnen punten kan zien. Als je al eerder punten hebt verzameld, plaats je die pas gewonnen kaart bovenop de kaarten die je al hebt, zodat je de punten van alle kaarten kan zien.

Je moet de uitdaging die op deze kaart staat afgebeeld in je volgende beurt uitvoeren.

Een nieuwe kaart wordt in het midden van de tafel geplaatst in plaats van de kaart die je zojuist hebt gewonnen en de volgende speler komt aan de beurt.



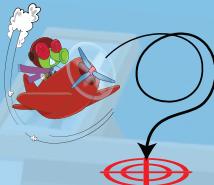
Als je naast de kaart landt, scoor je niet en zul je in je volgende beurt dezelfde uitdaging moeten aangaan.

De volgende speler is aan de beurt en kan de uitdaging op diens kaart aangaan.

Belangrijk: als je precies op de lijn tussen twee zones landt, win je de punten van de zone met de minste punten.

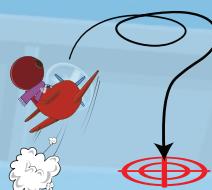
Uitdagingen

Er zijn 6 verschillende uitdagingen die je kan krijgen op weg naar de landingszone:



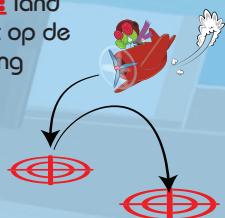
Verticale lus: vlieg een verticale lus voor je.

Horizontale lus: vlieg vóór het landen een horizontale lus voor je.



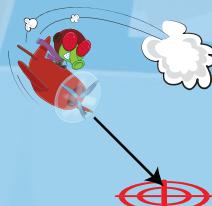
ZigZag: doe een zigzag-vlucht.

Vlucht met een tussenstop: land op een eerste kaart; wacht op de andere spelers om je landing goed te keuren en ga pas dan weer op weg naar de tweede kaart (je kan enkel de punten van de tweede kaart winnen).



Duel: kies een andere speler en kies een kaart waarop je allebei moet landen. Op het teken van een derde speler probeer je allebei op de kaart te landen. De speler met de meeste punten wint.

Joker: Kies een van deze uitdagingen: looping, bocht, zigzag.



Duikvlucht: Begin vanaf de bovenkant van je hoofd en duik in een rechte lijn naar de kaart.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 15 punten heeft verzameld en zo het spel wint.



Компоненты

- 4 кольца-жука-желётика (1 зелёное, 1 жёлтое, 1 оранжевое, 1 синее)

- 50 игровых карт
- 4 стартовые карты (1 зелёная, 1 жёлтая, 1 оранжевая, 1 синяя)

Введение

Цель: бутерброд. Приготовиться к взлёту.

Вас понял!

Бззз! Чпок! В ЯБЛОЧКО! Посадка прошла успешно.

А теперь вы покажите, какой из вас пилот!

Надевайте кольцо-жука-желётика на указательный палец, выбирайте карту для приземления, закрывайте глаза и попытайтесь попасть пальцем в центр карты, выполнив необходимую фигуру пилотажа.

Цель игры

Заработать как можно больше очков, выполняя необходимые фигуры пилотажа и приземляясь на разложенные на столе карты.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает кольцо-жука-желётика и стартовую карту одного цвета.

Каждый игрок кладёт свою карту перед собой лицевой стороной вверх и надевает кольцо на указательный палец.

У каждой игровой карты есть сторона с зонами посадки и сторона с заданием. Тщательно перемешайте карты, выложите 8 карт в центр стола стороной с зонами посадки вверх, остальные сложите на стол в виде стопки той же стороной вверх.

Начинает игру самый младший игрок.



Ход игры

К взлёту готов!

В начале игры у всех игроков одинаковое задание, оно указано на стартовой карте. Вы должны «приземлиться» (ткнуть пальцем) на одну из разложенных на столе карт. Перед приземлением необходимо закрыть глаза (или прикрыть их свободной рукой) и выполнить фигуру пилотажа.

Руководство к действию: в свой ход прижмите палец с жужелётиком к подбородку, внимательно рассмотрите карты на столе, выберите карту, затем закройте глаза (или прикройте их свободной рукой). После этого попытайтесь приземлиться на понравившуюся карту, выполнив указанную в задании фигуру пилотажа.

Первый игрок к взлёту готов.

Далее ход передаётся по часовой стрелке.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

На стороне карт с зонами посадки вы увидите, куда жужелётики любят приземляться больше всего. За определённые зоны вы получите больше победных очков, чем за другие, а за какие-то не получите очков вовсе!



Выполнив задание, вы получаете столько очков, сколько указано в зоне посадки. Возьмите карту, на которую вы приземлились, и положите её перед собой заданием вверх так, чтобы перед вами была цифра, обозначающая количество заработанных вами очков. Если это не первая заработанная вами карта, положите её в стопку поверх остальных ваших карт.

Сориентируйте новую карту в соответствии с заработанным вами количеством очков.

В следующий раз вам нужно будет выполнить задание, указанное на верхней карте вашей стопки.

В центр стола на освободившееся место выкладывается новая карта из колоды, и право взлёта передаётся следующему игроку. Если при приземлении вы не попали в карту,



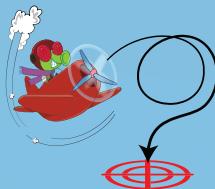
вы не зарабатываете очков (и, следовательно, не забираете карту из центра стола) и в следующий раз должны будете выполнить своё последнее задание ещё раз.

Следующий игрок выполняет задание, указанное на верхней карте его стопки.

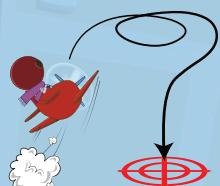
Важно: если вы приземлились на линию между двумя зонами, вам присваивается меньшее количество очков из двух возможных.

Задания

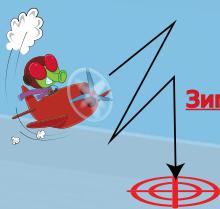
Существует 6 типов заданий, которые требуется выполнить перед приземлением:



Вертикальная петля (мёртвая петля): нарисуйте в воздухе перед собой вертикальную петлю.



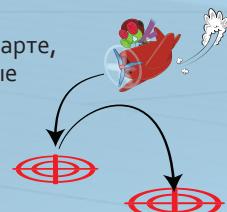
Горизонтальная петля (вираж): перед приземлением нарисуйте в воздухе перед собой горизонтальную петлю.



Зигзаг: пролетите зигзагом.

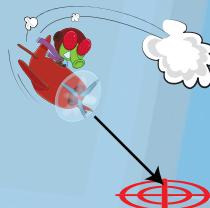
Перелёт с остановкой:

приземлитесь на первой карте, дождитесь, пока остальные игроки подтвердят, что посадка прошла успешно (вы попали в любую значимую зону карты), затем совершите второй перелёт на новую карту (вы получаете очки только за последнюю посадку).



Дуэль: выберите другого игрока, затем выберите карту, на которую вы оба должны будете приземлиться. По сигналу третьего игрока вы оба должны будете приземлиться на выбранную карту. Побеждает игрок, приземлившийся в более выгодной зоне. В случае ничьей очки никому не начисляются, ход просто передаётся следующему игроку.

Джокер: выберите одно из следующих заданий: петля, зигзаг или промежуточная остановка.



Пике: взлетайте с собственной макушкой и ныряйте прямо к выбранной вами карте.

Конец игры

Игра завершается, когда один из игроков получает 15 очков. Этот игрок и объявляется победителем.