

## **004764 iTrax**

Vanus: 6 - täiskasvanud

2-4 mängijale

Taktikalist jäljendamist ja kiirust hõlmav mäng. Arendab probleemide lahendamise oskust ja teravat pilku, mis võimaldab leida kaht klotsi ühendavat teed.

### **Sisaldab**

8 mitmevärvilist kuupi (2 iga mängija kohta)

36 mitmevärvilist pulka (9 iga mängija kohta)

25 kahepoolset mängukaart

Leia kaardil tee, mis ühendab kahte klotsi, ja pane see õigetest pulkadest ning kuupidest kokku.

Mängija, kes kogub esimesena 7 kaarti, on võitja.

### **Tase**

Ace (Äss): algajale

Whiz (Nutti): keskmine

Brainiac (Taibu): raske

### **Mängu alustamine**

1. Jagage igale mängijale 2 kuupi ja 9 pulka (igast suurusest 3).
2. Sortige kaardid taseme järgi (Ace, Whiz, Brainiac).
3. Otsustage, millisel tasemel soovite mängida, ja asetage kaardid mängulaua keskele.

### **Kuidas mängida**

1. Mängijad vaatavad pealmist kaarti ja otsivad silmadega teed, mis ühendab kaht klotsi.
2. Iga mängija kasutab oma klotse ja pulki, et panna kokku rada enda ees. Kasutage teravat silma, et valida õige pikkusega ja õiget värvi pulgad. (Märkus: mõnedel radadel on lisateed, mis hargnevad peateest, neid ei ole vaja jäljendada.)
3. Esimene mängija, kes saab raja valmis, hüüab „iTrax!“ ja kõik mängijad lõpetavad mängu. Ülejäänud mängijad jätavad oma osad nii nagu need on, juhuks kui raja valmis saanud mängija oli selle valesti ehitanud.
4. Kontrollige, kas rada oli õigesti ehitatud. Kas kõik pulgad on õige pikkusega. Kui tekib kahtlus, asetage pulk kontrollimiseks kaardile.
5. Kui mängija pani raja õigesti kokku, jätab ta kaardi endale. Kui mängija ehitab raja valesti, läheb ta mängust välja. Mängu jätkavad teised mängijad, kuni üks mängijatest on raja õigesti kokku pannud.
6. Kui mängus on ainult 2 mängijat ja üks neist ehitab vale raja, saab teine mängija kaardi endale.

### **Kes võidab?**

Mängija, kes kogub esimesena 7 kaarti, on võitja.