Üdvözlünk ARCTIMELEN, a gigantikusok és kicsik országában. Ha van otthon pár Actimel Kids palack, indulhat is a játék!

Itt vannak a legjobb barátaitok - Berry, Pete, Hutch, Sally, Rudy&Denny. Nézzétek meg, milyen képességeik vannak és használjátok azokat kalandos utazásotok során!

JÁTÉKSZABÁLYOK

1. **Válasszátok ki a kedvenc sarkvidéki állatotokat, majd keressetek magatoknak egy-egy bábut.**
   Tipp: Tartsátok a magasba a karaktereket, hogy szerencsét hozzon! Bölcsen válassz karaktert! Az egyes karakterekhez tartozó, palackokon látható képességértékek (ERŐ, SEBESSÉG, INTELLIGENCIA, HIDEGTŰRÉS) eltérőek!
2. **Minden játékos helyezze a bábuját a START mezőre**
   Tipp: itt az idő egy gyors családi szelfire.
   Győzzön a jobb! Nem baj, ha több játékos ugyanazzal a bábuval van.
   A családtagok is hasonlítanak egymásra.:)
3. **Minden játékos dobjon egyet a kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az kezdheti a játékot.**
   Tipp: kérjük, tarsátok be a játékszabályokat.
   ARCTIMEL a sportszerűség országa.
4. **Az első játékos lépjen előre annyit a táblán, amennyit dobott. Ezután a többiek is megkezdhetik sorban az útjukat.**
   Tipp: ne feledjétek, nem a cél számít, hanem az odavezető út!
   Élvezzétek a játékot és érezzétek magatokat jól, függetlenül attól, hogy nyertek vagy veszítetek.
5. **Kövessétek a táblán látható utasításokat.**
6. **Az első játékos, aki célba ér, kiérdemli az ARCTIMEL HŐSE címet! Mivel remekül használta ki a képességeit, ő kezdheti az új játékot és elsőként dobhat a kockával.**

#Arctimelplay

JÁTSZD ÚJRA, AHÁNYSZOR CSAK SZERETNÉD!
GYAKORLAT TESZI A MESTERT!

JÁTÉKOSOK SZÁMA:
2-4

1 DOBÓKOCKA, TETSZÉS SZERINT

JÁTÉKOSONKÉNT 1-1 BÁBU ÉS A HOZZÁ VÁLASZTOTT KARAKTER AZ ACTIMEL KIDS PALACKOKRÓL