



Goblin Coaster

„Willkommen, Goblins, willkommen! Ich freue mich, dass ihr so an diesem historischen Tag zahlreich in unserer großen Goblinhöhle erschienen seid. Als euer Bürgermeister ist es mir eine besondere Ehre, die Eröffnung des Goblin Coaster ...“

„Ähm, Herr Bürgermeister...“

„Unterbrechen sie mich nicht! Also ... der ‚Goblin Coaster‘, die schnellste und waghalsigste Achterbahn, die jemals gebaut wurde, ist eröffnet! Ich freue mich auf die erste Fahrt! Lasst den Wagen rollen!“

„Ähm, Herr Bürgermeister – es muss heißen: ‚Die Baustelle‘! Die Baustelle ist eröffnet, nicht die Achterbahn!!! Die Bahn ist doch noch gar nicht fertig...“

KLICK... KLICK...
RATTER... RATTER

„Aber der wagen ist doch schon losgefaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhhh...“

kratz
kratz

„Vielleicht sollten wir mal anfangen zu bauen ...“



ZIEL DES SPIELS

GOBLIN COASTER ist ein kooperatives Spiel: Ihr spielt alle gemeinsam gegen die Zeit. Ihr versucht, die Goblin-Achterbahn innerhalb des Zeitlimits fertigzustellen. Wer an der Reihe ist, zieht ein Plättchen aus dem Beutel und baut die Achterbahn weiter. Die Sanduhr ist der Goblinwagen. Ihr müsst sie weiterrücken und drehen. Sie darf aber nicht ablaufen! Gleichzeitig müsst ihr Hindernisse auf den Schienen überwinden, dafür die richtigen Gegenstände aus dem Beutel ziehen und weitere Herausforderungen meistern. Arbeitet gut zusammen! Nur so kommt ihr gut über Felsen, durch Fledermaus-Schwärme und vorbei an Spinnennetzen! Schafft ihr es, den Goblin Coaster rechtzeitig fertig zu bauen?

INHALT

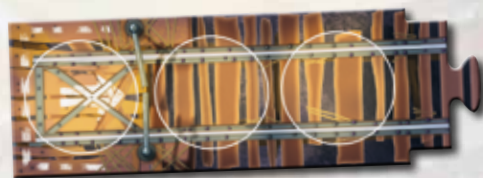
1 Startrampe



40 Schienen



1 Startschiene



20 Gegenstände



12 Sicherheitsvorschriften



4 Checkpunkte



1 Stoffbeutel



1 Schatz



2 Sanduhren

Orange: ca. 30 Sekunden
Grün: ca. 40 Sekunden



SPIELABLAUF

Spielt ihr „Goblin Coaster“ zum ersten Mal, empfehlen wir euch, bei Level 1 zu beginnen und alle Level nacheinander durchzuspielen. Danach könnt ihr frei wählen, mit welchen Elementen ihr eure Partien meistern wollt!

SPIELVORBEREITUNG

Werft die Teile, die ihr für euren Level braucht, in den Beutel. Welche das sind, seht Ihr beim jeweiligen Level. Die Level sind ab der nächsten Seite ausführlich beschrieben. Mischt die Teile im Beutel einmal gut durch!

Alle ziehen jetzt – ohne sie vorher anzusehen – Teile aus dem Beutel und legen sie vor sich ab. Die Anzahl hängt davon ab, wie viele Personen ihr am Tisch seid.

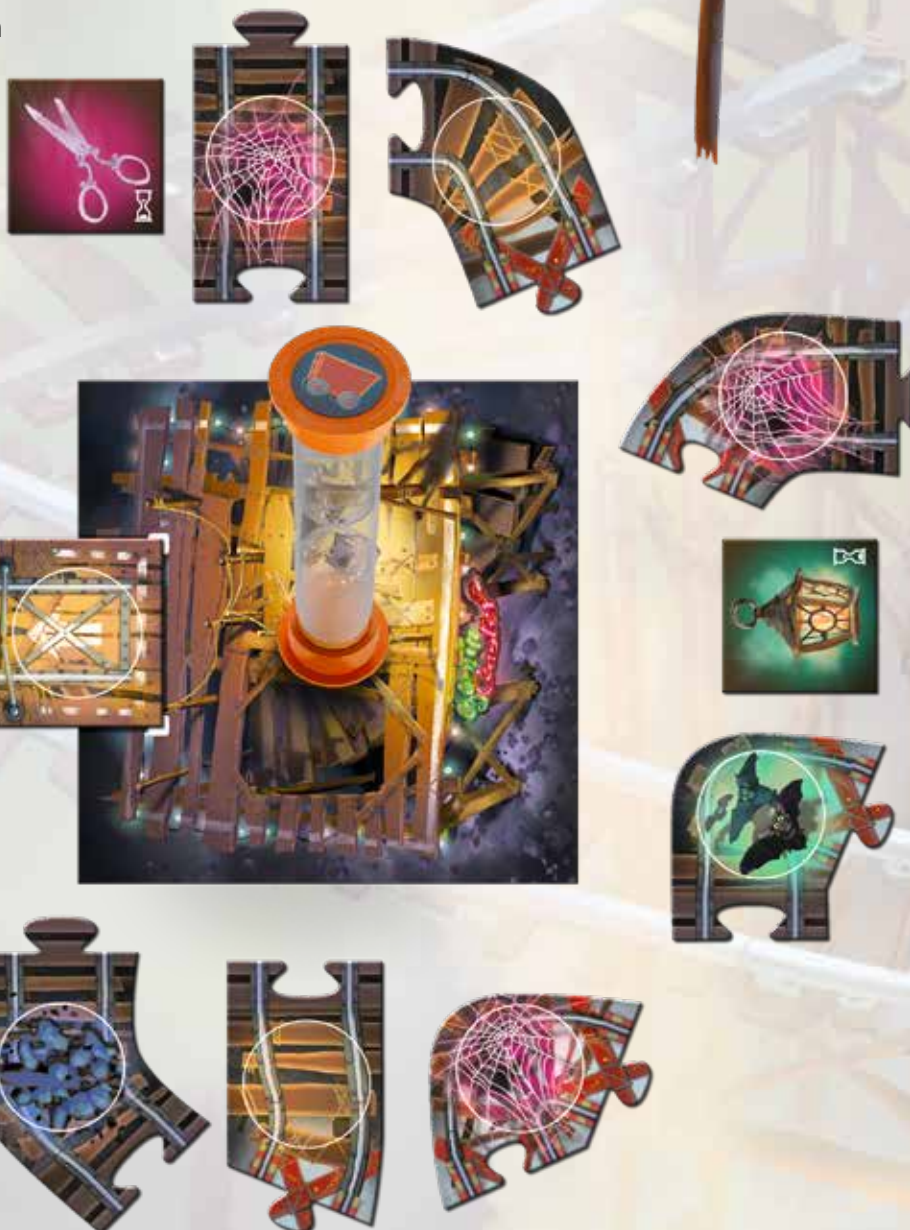
Schaut dafür in die Tabelle:

Anzahl Personen	Anzahl Teile zu Beginn (pro Person)
2	4
3	3
4 - 6	2

Legt die Startschiene an die Startrampe an. Stellt die orange Sanduhr (ca. 30 Sekunden) auf die Startrampe vor das erste Feld.

Wer zuletzt in einem Bergwerk war, beginnt und nimmt den Beutel an sich.

Achtung: Jede Person darf nur maximal einen Gegenstand (quadratisches Plättchen) bei der Spielvorbereitung ziehen.



Beispiel-Aufbau für 3 Personen für Level 2.

LEVEL 1 – GLÜCK AUF!

Teile im Beutel: Nur die Schienen

(Alle Gegenstände und Sicherheitsvorschriften bleiben in der Schachtel, ihr braucht sie in diesem Level noch nicht.)

Der Achterbahnwagen startet zu seiner ersten Fahrt! Dieses Level ist deutlich einfacher als alle anderen und führt euch in die grundlegende Spielmechanik ein. Keine Sorge, wenn es noch nicht die ultimative Herausforderung bereithält – das wird sich schon mit dem nächsten Level ändern!

Dreht die Sanduhr um und setzt sie ein Feld weiter. Jetzt müsst ihr schnell versuchen, die Achterbahn zu bauen. Wer nach dem Spielaufbau den Beutel hat, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du am Zug bist, musst du immer folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

1. Eine Schiene aus dem Beutel ziehen

Du darfst Teile erfühlen und dir dabei überlegen, welches du ziehen möchtest. Du darfst aber NIE in den Beutel blicken. Das gezogene Teil legst du vor dir ab.

2. Ein Schienenteil anbauen

Baue eines der Teile, das vor dir liegt an die Strecke an. Dabei müssen die Teile immer farblich passend aneinander gebaut werden: Die Teile, die ein „X“ bilden bzw. die mit braunen Holzschienen.



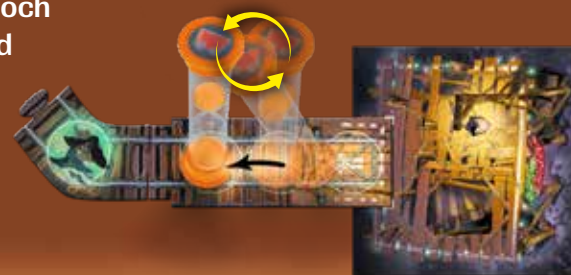
ODER

Ein Schienenteil zurückwerfen

Wenn du kein Schienenteil anbauen kannst oder willst, musst du eines zurück in den Beutel werfen.

3. Den Beutel im Uhrzeigersinn weitergeben

Die Sanduhr darf niemals ablaufen! Jeder von euch darf sie jederzeit während der Partie umdrehen. Dabei müsst ihr jedoch die Sanduhr ein Feld weiterziehen.



Die Hindernisse auf den Schienenteilen spielen in Level 1 noch keine Rolle!

Wann verliert ihr?

Der Wagen stürzt in die Tiefe: Wenn die Sanduhr abläuft und ihr sie nicht mehr weiterziehen könnt, habt ihr verloren. Der Wagen stürzt dann in die Tiefe und die Goblins müssen mit blauen Flecken zu Fuß zurück nach Hause.

Der Wagen bleibt auf der Strecke stehen: Wenn ihr nicht bemerkt habt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, habt ihr verloren. Denn dann muss das Goblin-Bergungsteam anrücken!

Wann gewinnt ihr?

Der Goblin Coaster ist fertig gebaut: Ihr müsst es schaffen, die Schienen wieder zurück zur Startrampe zu bauen und die Sanduhr dort auf einem der Schlussteile platzieren. Es reicht, wenn das Schlussteil dabei die Startrampe an einem beliebigen Punkt berührt.

Habt ihr Level 1 gewonnen, war die erste Testphase des Goblin Coasters erfolgreich und ihr dürft den nächsten Level versuchen!



LEVEL 2 – HINDERNIS VORAUSS!

Teile im Beutel: Alle Schienen und alle Gegenstände

(Die Sicherheitsvorschriften braucht ihr in diesem Level noch nicht.)

Die erste Fahrt ist gemeistert, doch auf der nächsten Strecke versperren euch Hindernisse den Weg.

Der Spielablauf bleibt gleich wie bei Level 1, jedoch müsst ihr jetzt die **Hindernisse auf den Streckenteilen** beachten. Um die Sanduhr auf Schienen mit einem Hindernis ziehen zu können, müsst ihr vorher den entsprechenden Gegenstand aus dem Beutel gezogen und damit dann das Hindernis beseitigt haben.

Hindernis



Felsblock



Spinnennetz

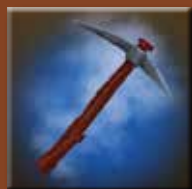


Fledermäuse

Der **Zauberstab** beseitigt jedes Hindernis!
Aber Achtung: Es gibt ihn nur zweimal im Beutel, setzt ihn also mit Bedacht ein.



Gegenstand



Den **Felsblock** müsst ihr mit der **Spitzhacke** aus dem Weg räumen.



Das **Spinnennetz** müsst ihr mit der **Schere** durchschneiden.



Die **Fledermäuse** müsst ihr mit der **Lampe** vertreiben.

Spielzug in Level 2:

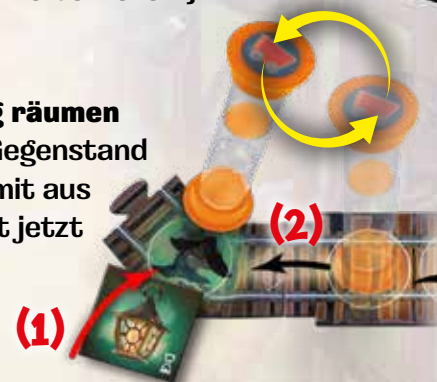
1. Ein Schienenteil oder einen Gegenstand aus dem Beutel ziehen

Du darfst Teile erfühlen und dir dabei überlegen, welches du gerne ziehen möchtest. Vielleicht brauchst du dringend einen Gegenstand? Dann fühle genau hin – Gegenstände haben eine andere Form als Schienenteile. Du darfst aber NIE in den Beutel sehen. Das gezogene Teil legst du anschließend vor dir ab.

2. Ein Schienenteil anbauen (wie bei Level 1)

ODER

Ein Hindernis aus dem Weg räumen
Lege den entsprechenden Gegenstand auf ein Hindernis, um es damit aus dem Weg zu räumen (1). Erst jetzt darfst du die Sanduhr auf dieses Feld bewegen (2).



ODER

Ein Schienenteil bzw. einen Gegenstand zurückwerfen
Wenn du kein Schienenteil anbauen kannst oder willst, musst du eines zurück in den Beutel werfen. Alternativ darfst du auch einen Gegenstand zurückwerfen.

3. Den Beutel im Uhrzeigersinn weitergeben

Ihr gewinnt oder verliert genau wie bei Level 1. Denkt daran, dass ihr die Sanduhr erst auf ein Teil mit Hindernis bewegen dürft, wenn ihr das entsprechende Hindernis mit einem Gegenstand beseitigt habt. Müsstet ihr die Sanduhr auf ein Feld mit einem Hindernis bewegen, das noch nicht beseitigt ist, habt ihr auch verloren.

ZU SCHWIERIG?

Wenn ihr merkt, dass die Sanduhr immer abläuft, bevor ihr den Goblin Coaster fertig gebaut habt, dann versucht es doch mit der 40-Sekunden-Sanduhr.



Die Sanduhr, die auf manchen Gegenständen abgebildet ist, spielt in Level 2 noch keine Rolle!

LEVEL 3 – ÜBER UMWEGE ANS ZIEL!

Teile im Beutel: Alle Schienen und alle Gegenstände

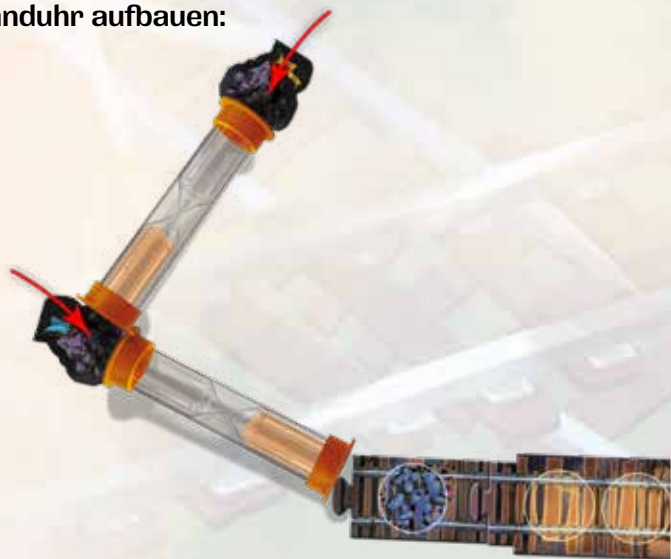


Außerdem legt ihr die Checkpunkte bereit.



SPIELAUFBAU

Platziert **zwei Checkpunkte** auf dem Tisch. Wo ihr die Checkpunkte hinlegt, bleibt euch überlassen. Ihr könnt aber zum Beispiel an die Startrampe eine Sanduhr anlegen und die Teile im Abstand von jeweils einer Sanduhr aufbauen:



Ihr spielt genauso wie in Level 2. Allerdings müsst ihr es schaffen, mit euren Schienen die **Checkpunkte zu umfahren**. Keine Schiene darf die Checkpunkte berühren.



VARIANTE – AUF ZUM SCHATZ!

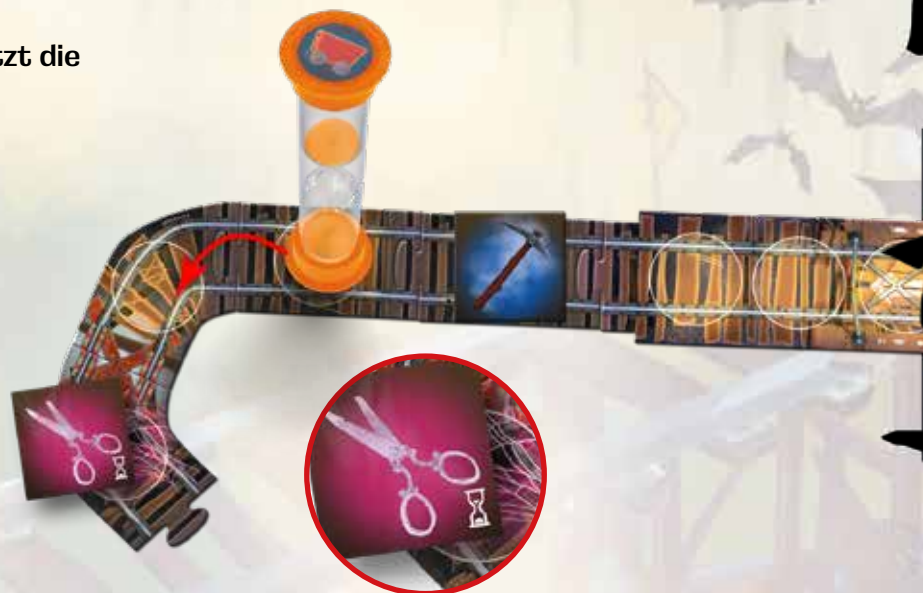
Ihr platziert alle 4 Checkpunkte auf dem Tisch – am besten hintereinander. Nach dem letzten Checkpunkt legt ihr zusätzlich den Schatz aus. Ihr müsst jetzt innerhalb der Checkpunkte bleiben. Allerdings baut ihr nicht mehr bis zur Startrampe zurück, sondern zum Schatz!



LEVEL 4 – DIE ZEIT LÄUFT UND LÄUFT...

Teile im Beutel: Alle Schienen und alle Gegenstände

Ihr spielt wahlweise wie Level 2 oder 3. Allerdings müsst ihr jetzt die **Sanduhren auf den Gegenständen** beachten. Sobald ihr einen Gegenstand auf ein Hindernis legt, auf dem eine Sanduhr abgebildet ist, müsst ihr **die Sanduhr sofort ein Feld weiterbewegen** – egal wo sie gerade steht. Bei dieser Bewegung dürft ihr die Sanduhr **NICHT umdrehen!**



LEVEL 5 – SICHER IST SICHER!

Teile im Beutel: Alle Schienenteile, alle Gegenstände und 6 zufällig ausgewählte Sicherheitsvorschriften

Achtung: Ziehst du eine Sicherheitsvorschrift beim Spieldaufbau, wirfst du sie zurück in den Beutel und ziehst dafür ein anderes Teil.

Ihr spielt wahlweise wie in Level 1, 2, 3 oder 4. Aber Achtung, Goblins! Für diesen Streckenabschnitt gibt es spezielle **Sicherheitsvorschriften, die ihr unbedingt einhalten müsst**. Wenn du eine Sicherheitsvorschrift aus dem Beutel ziehst, **musst** du sie so viele Felder vor der Sanduhr neben die Strecke legen, wie Pfeile auf der Sicherheitsvorschrift abgebildet sind. Wenn es noch nicht so viele Felder gibt, **musst** du die Sicherheitsvorschrift einfach neben das letzte Teil der Strecke legen.

Ziehst du eine Sicherheitsvorschrift, darfst du sie NICHT zurück in den Beutel werfen. Du musst den Beutel sofort im Uhrzeigersinn weitergeben. Ihr müsst die Sicherheitsvorschriften erfüllen, bis die Sanduhr das Feld erreicht, auf dem die Vorschrift liegt.



Was bedeuten die Sicherheitsvorschriften?



Ruhe am Bau: Wer am Zug ist, darf nicht sprechen!



Helmpflicht: Wer am Zug ist, muss immer eine Hand auf dem Kopf liegen haben.



Giftige Dämpfe: Wer am Zug ist, muss sich immer die Nase zuhalten.



Gehörschutz: Wer am Zug ist, muss sich beide Ohren zuhalten. Eine andere Person darf beim Zug helfen!



Starkes Gefälle: Sobald ein Streckenteil angebaut oder ein Gegenstand ausgespielt wird, rückt ihr die Sanduhr sofort ein Feld weiter, ohne sie umzudrehen. Diese Sicherheitsvorschrift solltet ihr nur mit viel Erfahrung ins Spiel bringen!



Kein Gegenstand: Der Gegenstand, der auf der Sicherheitsvorschrift abgebildet ist, darf nicht ausgespielt werden. Ihr dürft aber natürlich die

Seite auswählen, die oben liegen soll. Wählt weise! ***Auf den Zauberstab hat diese Sicherheitsvorschrift keinen Einfluss!***

Offensichtlich fällt es Goblins schwer zu arbeiten, wenn sie Sicherheitsvorschriften befolgen. Wenn Ihr mögt, dürfen alle Sicherheitsvorschriften, die Hände erfordern, auch von anderen Personen erfüllt werden. Ihr dürft also der Person, die den Beutel hat, z.B. eine Hand auf den Kopf legen oder die Ohren zu halten, wenn dies eine Sicherheitsvorschrift erfordert. Klärt aber unbedingt vor dem Spiel, ob das für alle in Ordnung ist! Ihr gewinnt und verliert wie in den anderen Level!

WIE GEHT ES WEITER?

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt alle Level gemeistert! Jetzt beherrscht ihr „Goblin Coaster“ und könnt für eure künftigen Partien wählen, mit welchen Elementen ihr spielen wollt. Vielleicht wollt ihr mit den Checkpunkten eine besondere Streckenführung vorgeben? Vielleicht einmal mit ALLEN Sicherheitsvorschriften im Beutel spielen? Vielleicht habt ihr einen Plüschdrachen, um den die Bahn einmal herumführen muss? Der Goblin Coaster ist jetzt in eurer Hand! Viel Spaß!





RULES

Goblin Coaster

"Welcome, dear goblins!
Welcome! I'm delighted that
so many of you have come
to our great goblin grotto on
this historic day. As your mayor,
it gives me great pleasure
to open the
Goblin Coaster ..."



"Um, Mr. Mayor ..."



"Don't interrupt me!
Now, where was I Ah, yes:
I hereby declare the 'Goblin Coaster'—
the fastest and most hair-raising
roller coaster ever built—
open! I'm very much looking
forward to my first ride! Now,
let's get this roller
coaster moving!"

"Um, Mr. Mayor—it should
actually read 'the construction
site!' The construction site
is hereby open, not the roller
coaster! The track isn't
finished yet ..."

CLICK...CLICK...

CLATTER...CLATTER

Scratch
scratch



"But the roller coaster has already
started moooooooooooooooooving ..."



"Maybe we had better
get building ..."

AIM OF THE GAME

GOBLIN COASTER is a cooperative game: You all play together against the clock and must attempt to complete the Goblin roller coaster within the time limit. The player whose turn it is draws a tile from the bag and uses it to continue building the roller coaster. The sand timer is the goblin roller-coaster. You must move it forward and turn it over. It mustn't ever run out though! You must work together to make it past obstacles on the tracks, drawing the correct items from the bag to do so, and complete other challenges along the way, too. Be sure to work together! Only then will you make it past the rocks, through the swarms of bats and past the spider webs! Can you finish the Goblin Coaster in time?

INHALT

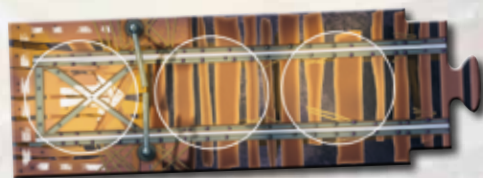
1 start ramp



40 pieces of track



1 starter track piece



20 items



12 safety regulations



4 checkpoints



1 cloth bag



1 treasure



2 sand timers

Orange: approx. 30 seconds
Green: approx. 40 seconds

HOW TO PLAY THE GAME

Are you playing "Goblin Coaster" for the first time? Then we recommend that you begin with Level 1 and play each level in turn. You're then free to choose which elements you want to master your games with!

GAME SETUP

Put the parts you need for your level in the bag. You can see which ones you'll need on the respective level. The levels are described in detail from the next page on. Mix the parts in the bag well once!

All of the players should now draw parts from the bag—without looking at them first—and place them in front of them. How many depends on the number of players—check in this table:

Number of players	Number of parts to start with (per player)
2	4
3	3
4 - 6	2

Lay the starter track piece ready on the start ramp. Place the orange sand timer (approx. 30 seconds) on the start ramp, in front of the first space.

Whoever was last in a mine starts and takes the cloth bag.

Note: Each player may only draw a maximum of one item (square tile) when setting up the game.



Example setup for three people playing Level 2.

LEVEL 1—GOOD LUCK!

Parts in the bag: Only the pieces of track

[All of the items and the safety regulations can stay in the box—you won't need them in this level.]

The roller coaster sets off on its first lap! This level is far easier than all of the others and introduces the basic gameplay. Don't worry if you don't find the game particularly challenging yet—this will change in the next level!

Turn the sand timer over and move it forward one space. Now you need to try to quickly build the roller coaster track. Whoever has the bag after the game setup begins. Play then continues in a clockwise direction. When it's your turn, you must always perform the following steps in this order:

1. Draw a piece of track from the bag

You can feel for the different pieces and have a think which you'd like to take. You may NEVER look inside the bag though. Place the piece of track you've drawn in front of you.

2. Attach a piece of track

Attach one of the pieces of track you have in front of you to the roller coaster track. The colors of the pieces of track you join together that form an "X" or feature brown wooden tracks must always match.



OR

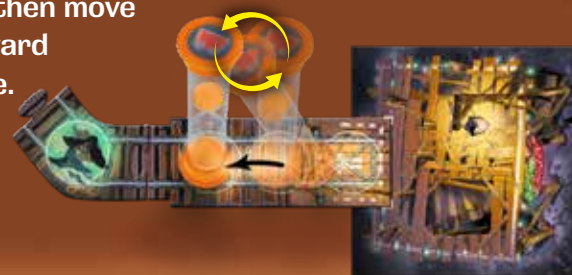
Return a piece of track to the bag

If you can't—or don't want to—attach a piece of track, you'll need to return one piece to the bag.

3. Pass the bag to the player on your left

The sand timer must never run out! Each of you may turn it over again at any time during the game.

However, you must then move the sand timer forward one space each time.



The obstacles depicted on the pieces of track do not play a role in Level 1!

When do you lose?

If the roller coaster plunges into the depths: If the sand timer runs out and you can't move any further with it, then you've lost. It then plunges to the gloomy depths and the goblins must walk home all bruised.

The roller coaster stops on the track: If you don't notice that the sand timer has run out, then you've lost. Because that's when the goblin rescue team must step in!

When do you win?

The Goblin Coaster is complete: You must manage to complete the track all the way back to the start ramp and place the sand timer on one of the final pieces of track there. It's enough for the final part to touch the start ramp at any point in the process.

If you win Level 1, then the first test phase for the Goblin Coaster can be deemed a success and you may move on to the next level!



LEVEL 2—OBSTACLE UP AHEAD!

Parts in the bag: All tracks and all items
[You won't need the safety regulations for this level.]

The first journey was a success, but obstacles block your way on the next lap.

The gameplay is the same as in Level 1, but now you must watch out for **obstacles on the pieces of track**. To move the sand timer onto a piece of track featuring an obstacle, you must first draw the item from the bag that you need to remove it.

Obstacle



Rocks

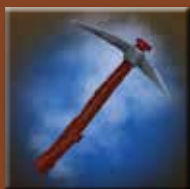


Spider web



Bats

Item



You need to use the **pickaxe** to move the **rocks** out of the way.



You need to use the **scissors** to cut through the **spider web**.



You need to use the **lamp** to frighten the **bats** away.

The **magic wand** removes any obstacle! Careful though: There are only two magic wands in the bag, so use them wisely!



The sand timer that features on some items does not play a role yet in Level 2!

Gameplay in Level 2:

1. Draw a piece of track or item from the bag

You can feel for the different parts and have a think you'd like. Maybe there's an item you need urgently? Then feel carefully—the items are a different shape to the pieces of track. You may NEVER look inside the bag though. Place the piece of track or item you've drawn in front of you.

2. Attach a piece of track (Same as in Level 1)

OR

Remove an obstacle

Place the required item on an obstacle to move it out of the way. (1) Only now can you move the sand timer onto this space. (2)

OR

Return a piece of track or item to the bag

If you can't—or don't want to—attach a piece of track, you'll need to return one piece to the bag. Alternatively, you can return an item.

3. Pass the bag to the player on your left

You win or lose just like in Level 1. Remember that you can't move the sand timer onto a piece of track featuring an obstacle until you have used an item to clear it from the track. You also lose if you have to move the sand timer onto a space featuring an obstacle that has not yet been removed.

TOO DIFFICULT?

If you find that the sand timer always runs out before you finish building the Goblin Coaster, try the 40-second sand timer instead.



LEVEL 3—REACH YOUR DESTINATION VIA DETOURS!

Parts in the bag: All pieces of track and all items

Also lay the checkpoints ready.



GAME SETUP

Lay **two checkpoints** out on the table. It's entirely up to you where you place them. You could place a sand timer on the start ramp and place the parts one sand timer (on its side) apart for example.



You play the same way as in Level 2 otherwise, but must manage to get around the checkpoints with your pieces of track. No part of the track may touch a checkpoint.



“OFF TO THE TREASURE!” PLAY VARIATION

Lay all four checkpoints out on the table, ideally one after the other. Place the treasure after the last checkpoint. You must now stay within the checkpoints. You no longer build the track back to the start ramp, but rather to the treasure!



LEVEL 4—TIME JUST KEEPS RUNNING ...

Parts in the bag: All tracks and all items

You can choose to play the same way as in Level 2 or 3. But now you need to pay attention to the **sand timers on the items**, too. As soon as you place an item on an obstacle featuring a sand timer, you must **immediately move the sand timer forward one space**—no matter where it is at the time. You may **NOT** turn the sand timer over during this move!



LEVEL 5—BETTER SAFE THAN SORRY

Parts in the bag: All of the pieces of track, all items, and six randomly selected safety regulations

Note: If you draw a safety regulation while setting up the game, return it to the bag and draw another piece instead.

You can choose to play the same way as in Level 2, 3 or 4. Watch out, goblins! There are special **safety regulations** for this track section that you **must follow**. When you draw a safety regulation from the bag, you **must** place it as many spaces next to the track in front of the sand timer as there are arrows on the safety regulation. If there are not as many spaces yet, simply place the safety regulation next to the last piece of track.

If you draw a safety regulation, you must NOT return it to the bag. You must immediately pass the bag on in a clockwise direction. You have to meet the safety regulations by the time that the sand timer reaches the space where the regulation is located.



What do the safety regulations mean?



Quiet on the construction site: Whoever's turn it is isn't allowed to speak.



Helmet mandatory: Whoever's turn it is must keep their hand on their head at all times.



Toxic fumes: Whoever's turn it is must always hold their nose.



Hearing protection: Whoever's turn it is must cover both their ears. Another player then needs to help them with their move!



Steep hill: As soon as a piece of track is added or an item is played, immediately move the sand timer forward one space without turning it over. You should only bring this safety regulation into play if you are very experienced!



No item: The item depicted on the safety regulation may not be played. You can of course choose which side should face up though. Be sure to choose wisely!

This safety regulation has no effect on the magic wand!

Goblins apparently have a hard time getting their work done when there are safety regulations to follow. If you like, all of the safety regulations that require hands can be completed by other players. So you can put your hand on the head of the person who has the bag or cover their ears for them, for example, should a safety regulation stipulate this. Be sure to clarify before you start playing whether this is okay with everyone though! You either all win or all lose just like in all the other levels!

WHAT'S NEXT?

Congratulations, you've mastered all of the levels! You now know how to play "Goblin Coaster" and can choose which elements you wish to play with in future games. Maybe you want to use the checkpoints to set a special route? Perhaps you want to play with ALL of the safety regulations in the bag for once? Or maybe you have a toy dragon that the track needs to lead around? The Goblin Coaster is now in your hands! Have fun!





RÈGLE DU JEU

Goblin Coaster

« Bienvenue, Gobelins, bienvenue ! Je suis heureux de vous accueillir aussi nombreux dans notre grande Grotte des Gobelins pour fêter ce jour historique. En tant que maire, j'ai l'honneur de déclarer ouvert le Goblin Coaster ... »



« Euh... Monsieur le maire... »

« Ne m'interrompez pas ! Où en étais-je... Ah, oui ! le Goblin Coaster, le grand huit le plus rapide et le plus périlleux jamais construit, est ouvert ! Je suis impatient de le tester pour la première fois ! Lâchez le wagonnet ! »



« Euh, Monsieur le maire, en fait, c'est le chantier qui est ouvert, pas l'attraction !!! Le parcours, lui, n'est pas du tout terminé... »



CLIC...CLIC...
BRUUM...BRUUM



« Mais le wagonnet est déjà partiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii... »



« Bon bah, va falloir commencer à s'y mettre ... »

BUT DU JEU

GOBLIN COASTER est un jeu coopératif : vous jouez tous ensemble contre le temps. Essayez de terminer ce grand huit gobelin dans le temps imparti. Tour à tour, chaque joueur tire une pièce du sac et prolonge ce grand-huit. Le sablier représente le wagonnet gobelin. Vous devrez l'avancer et le retourner, de sorte que le sable n'arrête jamais de s'écouler ! Il vous faudra en même temps franchir les obstacles sur les rails, tirer pour cela les bons objets du sac et relever d'autres défis. Travaillez bien ensemble ! C'est la seule manière de franchir les éboulements, les nuées de chauves-souris et les toiles d'araignées ! Parviendrez-vous à terminer la construction du Goblin Coaster à temps ?

CONTENU

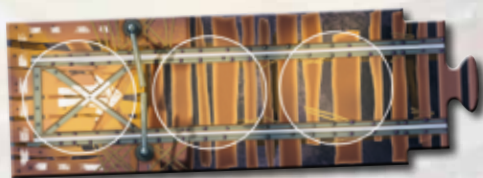
1 rampe de lancement



40 rails



1 rail de départ



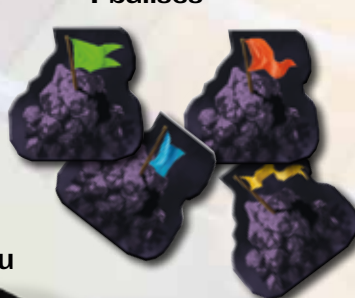
20 objets



12 panneaux Contrainte



4 balises



1 sac en tissu



1 trésor



2 sabliers

orange : environ 30 secondes
vert : environ 40 secondes



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si vous jouez à Goblin Coaster pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par le niveau 1, puis de passer progressivement aux niveaux supérieurs. Vous pourrez ensuite choisir quelles difficultés vous souhaitez affronter lors de vos parties !

MISE EN PLACE

Mettez les pièces correspondant au niveau choisi dans le sac. Les niveaux et les tuiles éléments nécessaires sont détaillés à partir de la page suivante. Mélangez bien les pièces dans le sac ! Selon le nombre de joueurs, chacun en pioche un certain nombre sans regarder dans le sac.

Nombre de joueurs	Nombre de pièces au départ (par joueur)
-------------------	---

2	4
---	---

3	3
---	---

4 - 6	2
-------	---

Placez le rail de départ sur la rampe de lancement. Placez le sablier orange (30 secondes) sur la rampe de lancement, avant la première case du parcours.

Le dernier à avoir visité une mine commence et prend le sac devant lui.

Attention :
Chaque joueur ne peut tirer qu'un seul objet (tuile carrée) lors de la mise en place.



Exemple de mise en place à 3 joueurs au niveau 2.

NIVEAU 1 – BONNE CHANCE !

Pièces dans le sac : seulement les rails

[Tous les objets et les contraintes sont rangés dans la boîte ; vous n'en avez pas besoin pour ce niveau.]

Le wagonnet est prêt pour son premier voyage ! Ce niveau est nettement plus simple que les autres et vous fait découvrir la mécanique de base du jeu. Ne vous inquiétez pas si cela vous paraît trop facile au début ; les niveaux suivants vont vite vous prouver le contraire... !

Retournez le sablier et avancez-le d'une case. Vous devez maintenant vous dépêcher de construire le grand huit. Le joueur qui a récupéré le sac après la mise en place commence. Vous jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, vous devez suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Tirez une pièce du sac

Vous pouvez repérer les pièces au toucher pour choisir laquelle prendre. Mais vous n'avez JAMAIS le droit de regarder à l'intérieur du sac. Posez la pièce tirée devant vous.

2. Construisez un rail

Prolongez le parcours avec un de vos rails. La couleur des rails assemblés doit toujours correspondre : ils forment soit un X rouge, soit des traverses en bois marron.



OU

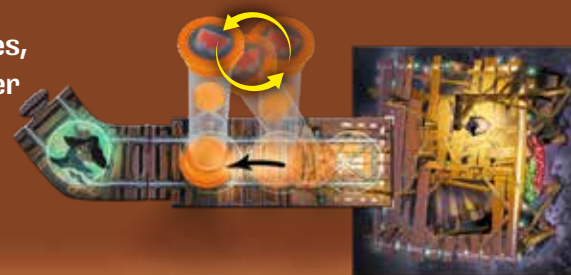
Remettez un rail dans le sac

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas ajouter de rail au parcours, vous devez remettre un de ceux devant vous dans le sac.

3. Passez le sac à votre voisin de gauche

Le sablier ne doit jamais s'arrêter ! N'importe qui parmi vous peut le retourner à tout moment de la partie.

Mais si vous le faites, vous devez l'avancer d'une case.



Au niveau 1, ne tenez pas compte des obstacles sur les rails !

Quand avez-vous perdu ?

Le wagonnet tombe dans le vide : Si le sablier est sur le point de s'arrêter et que vous ne pouvez plus avancer, vous avez perdu. Le wagonnet tombe dans le vide et les Gobelins, couverts de bleus, sont obligés de rentrer à pied chez eux.

Le wagonnet reste immobilisé sur le parcours : Si vous ne remarquez pas que le sablier s'est arrêté, vous avez perdu. L'équipe de secours goblin doit alors intervenir !

Quand avez-vous gagné ?

La construction du Goblin Coaster est terminée : Vous devez réussir à boucler le parcours en revenant à la rampe de lancement et amener le sablier sur l'une des dernières pièces, du moment qu'elle touche la rampe de lancement par n'importe quel bord.

Si vous êtes venus à bout du niveau 1, vous avez réussi cette première phase de test du Goblin Coaster et vous pouvez tenter le niveau suivant !



NIVEAU 2 – OBSTACLE DROIT DEVANT !

Pièces dans le sac : tous les rails et tous les objets
(Vous n'avez pas besoin des contraintes pour ce niveau.)



Vous avez réussi le premier parcours, mais, lors du voyage suivant, des obstacles vous barrent le chemin.

Le déroulement du jeu reste identique à celui du niveau 1, mais vous devez désormais tenir compte des **obstacles sur votre parcours**. Pour pouvoir avancer le sablier sur des rails avec un obstacle, vous devez avoir tiré au préalable l'objet permettant d'éliminer cet obstacle.

Obstacle



Éboulement

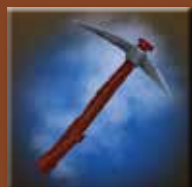


Toile d'araignée



Chauves-souris

Objet



Vous devez dégager l'**éboulement** avec la **pioche**.



Vous devez découper la **toile d'araignée** avec les **ciseaux**.



Vous devez chasser les **chauves-souris** avec la **lampe**.



La **baguette magique** permet d'éliminer n'importe quel obstacle ! **Mais attention :** il n'y en a que 2 dans le sac. Alors utilisez-la judicieusement.

Au niveau 2, ne tenez pas compte du petit sablier présent sur certains objets !

Tour de jeu au niveau 2 :

1. Tirez un rail ou un objet du sac

Vous pouvez palper les pièces pour choisir celle que vous souhaitez tirer. Mais peut-être est-il urgent pour vous de tirer un objet ? Repérez-les bien au toucher : les objets ont une forme différente de celle des rails. Mais vous ne devez **JAMAIS** regarder à l'intérieur du sac. Posez la pièce tirée devant vous.

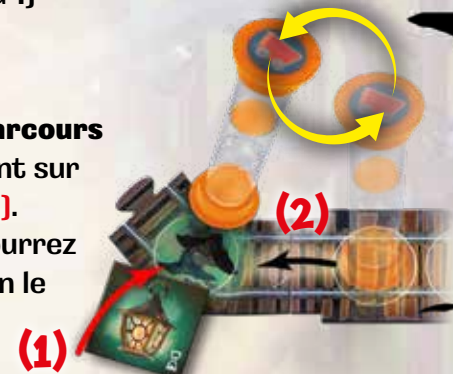
2. Ajoutez un rail (Voir niveau 1)

OU

Éliminez un obstacle du parcours

Placez l'objet correspondant sur l'obstacle, pour l'éliminer (1).

Ensuite seulement, vous pourrez avancer le sablier dessus en le retournant (2).



OU

Remettez un rail ou un objet dans le sac

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas ajouter de pièce, vous devez en remettre une (rail ou objet) dans le sac.

3. Passez le sac à votre voisin de gauche

Vous gagnez ou perdez selon les mêmes conditions qu'au niveau 1. N'oubliez pas que vous ne pouvez avancer le sablier sur un obstacle que si vous l'avez éliminé grâce au bon objet. Si vous êtes obligés d'avancer le sablier sur un obstacle non encore éliminé, vous avez également perdu.

TROP DUR ?

Si vous constatez que le sablier s'arrête toujours avant que vous ayez fini de construire le Goblin Coaster, essayez avec le sablier de 40 secondes.



NIVEAU 3 – CHEMINS DÉTOURNÉS

Pièces dans le sac : tous les rails et tous les objets



Préparez aussi les balises.



MISE EN PLACE

Installez **deux balises** sur la table. Vous pouvez les placer où vous voulez. Mais vous pouvez aussi placer la première à une longueur de sablier du rail de départ et la seconde à une longueur de sablier de la première.

Jouez comme au niveau 2. Vous devez cependant réussir à **contourner les balises** avec vos rails, sans les toucher.



VARIANTE CHASSE AU TRÉSOR

Installez les 4 balises sur la table, de préférence décalées, de manière à former un couloir.

Placez le trésor au-delà de la dernière balise.

Vous devez rester entre les 4 balises. Vous n'avez pas besoin de revenir à la rampe de lancement, mais uniquement d'atteindre le trésor !



NIVEAU 4 – PAS LE TEMPS !

Pièces dans le sac : tous les rails et tous les objets

Vous pouvez jouer, au choix, selon les règles de niveau 2 ou 3. Mais vous devez désormais tenir compte des **petits sabliers représentés sur les objets**. Dès que vous placez un objet avec un petit sablier sur un obstacle, vous devez **immédiatement avancer le sablier d'une case**, peu importe où il se trouve. Lors de ce déplacement, vous n'avez **PAS le droit de le retourner** !



NIVEAU 5 – ATTENTION DANGERS !

Pièces dans le sac : tous les rails, tous les objets et 6 panneaux Contrainte au hasard

Attention : Si vous tirez un panneau Contrainte lors de la mise en place, remettez-le dans le sac et tirez une autre pièce.

Vous pouvez jouer, au choix, selon les règles de niveau 1, 2, 3 ou 4. Attention, gobelins ! Pour ce parcours, vous devez **absolument respecter certaines contraintes particulières** ! Si vous tirez un panneau Contrainte du sac, comptez le nombre de flèche dessus et posez-le à un nombre de cases équivalent devant le sablier, à côté des rails. S'il n'y a pas encore assez de cases, placez-le simplement à côté de la dernière case du parcours.

Si vous tirez un panneau Contrainte, vous ne pouvez PAS le remettre dans le sac. Vous devez immédiatement passer le sac à votre voisin de gauche. Vous devez respecter une contrainte jusqu'à ce que le sablier atteigne la case à côté de laquelle il se trouve.



Que signifient les contraintes ?



Pas de bruit sur le chantier :
Le joueur actif n'a pas le droit de parler durant son tour.



Port du casque obligatoire :
Le joueur actif doit jouer avec une main sur la tête.



Vapeurs toxiques : Le joueur actif doit jouer en se bouchant le nez.



Casque anti-bruit : Le joueur actif doit se boucher les oreilles en jouant. Un autre joueur peut l'aider à jouer.



Pente dangereuse : Dès qu'un rail est ajouté ou qu'un objet est joué, avancez immédiatement le sablier d'une case, sans le retourner.



Sans objet : Vous ne pouvez plus jouer l'objet indiqué sur le panneau Contrainte. Par contre, vous pouvez choisir la face utilisée. Choisissez judicieusement !

Cette contrainte n'a aucun effet sur la baguette magique !

Visiblement, les gobelins ont du mal à travailler quand ils doivent respecter des contraintes. Si vous voulez, toutes les contraintes nécessitant l'usage des mains peuvent être accomplies par d'autres joueurs. Vous pouvez, par exemple, poser une main sur la tête de celui qui tire une pièce ou lui boucher les oreilles, selon ce que vous impose la contrainte. Cependant, mettez-vous d'accord avant la partie pour savoir si cela convient à tout le monde. Vous gagnez ou perdez selon les mêmes conditions qu'aux autres niveaux.

ET ENSUITE ?

Félicitations ! Vous êtes venus à bout de tous les niveaux ! Vous maîtrisez désormais Goblin Coaster et pourrez choisir quels éléments incorporer pour vos futures parties. Pourquoi pas un parcours spécial avec les balises ? Ou une partie avec TOUS les panneaux Contrainte dans le sac ? À moins que vous ayez un dragon en peluche chez vous dont vous devez faire une fois le tour... ? Vous avez les clés de Goblin Coaster ! Amusez-vous bien !





SPELREGELS

Goblin Coaster

“Welkom, Goblins, van harte welkom! Ik ben blij dat jullie op deze historische dag in groten getale zijn verschenen in onze geweldige Goblin-grot. Als jullie burgemeester is het mij een bijzondere eer de opening van de Goblin Coaster ...”

“Ehm, meneer de burgemeester...”

“Val me niet in de rede! Dus... de ‘Goblin Coaster’, de snelste en meest gedurfde achtbaan ooit gebouwd, is hierbij geopend! Ik verheug me op de eerste rit! Laat de kar maar rollen!”

“Ahum, meneer de burgemeester... het moest zijn: de bouwplaats! De bouwplaats is geopend, niet de achtbaan!!! Die is toch nog helemaal niet klaar...”

KLIK... KLIK...
RATEL... RATEL

“Maar de kar is toch al vertroooooooooooooooooohhhhhh...”

krab
krab

“Misschien moeten we maar beginnen met bouwen...”



DOEL VAN HET SPEL

GOBLIN COASTER is een coöperatief spel: jullie spelen samen tegen de tijd. Jullie proberen de Goblin-achtbaan binnen de tijdslimiet af te maken. Degene die aan de beurt is, trekt een kaartje uit het zakje en bouwt verder aan de achtbaan. De zandloper is de Goblin-kar. Jullie moeten hem vooruit verplaatsen en omdraaien. Hij mag echter nooit aflopen! Tegelijkertijd moeten jullie obstakels op de rails uit de weg ruimen, de juiste voorwerpen daarvoor uit het zakje trekken en andere uitdagingen overwinnen. Werk goed samen! Alleen dan zullen jullie over de rotsen, door zwermen van vleermuizen en voorbij de spinnenwebben komen! Lukt het jullie de Goblin Coaster op tijd af te krijgen?

INHOUD

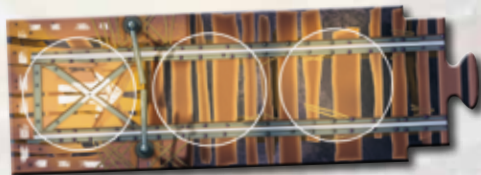
1 startplek



40 rails



1 startrail



20 voorwerpen



12 veiligheidsvoorschriften



4 checkpoints



1 zakje



1 schat



2 zandlopers

Oranje: ca. 30 seconden
roen: ca. 40 seconden



HET SPEL ZELF

Als jullie voor de eerste keer 'Goblin Coaster' spelen, raden we aan bij level 1 te beginnen en alle levels achter elkaar door te spelen. Daarna kunnen jullie zelf kiezen welke elementen jullie aan het spel toevoegen!

SPELVOORBEREIDING

Stop de onderdelen die jullie voor het gekozen level nodig hebben in het zakje. Welke dat zijn, lees je bij het gekozen level. De levels zijn uitvoerig beschreven vanaf de volgende pagina. Schud de onderdelen in het zakje goed door! Nu trekt iedereen onderdelen uit het zakje en legt deze, zonder ze te bekijken, voor zich neer. Het aantal hangt ervan af hoeveel spelers er meedoen.

Kijk hiervoor in de tabel:

Aantal spelers	Aantal onderdelen aan het begin [per speler]
2	4
3	3
4 - 6	2

Leg de startrail tegen de startplek. Zet de oranje zandloper (ca. 30 seconden) op de startplek voor het eerste veld.

Wie het laatst in een mijn is geweest mag beginnen en pakt het zakje.

Let op: elke speler mag tijdens de voorbereiding hooguit één voorwerp (vierkant kaartje) trekken.



Voorbeeld: opbouw met 3 personen voor level 2.

LEVEL 1 – VEEL SUCCES!

Onderdelen in het zakje: alleen de rails

[De voorwerpen en veiligheidsvoorschriften blijven in de doos; ze zijn voor dit level niet nodig.]

De achtbaankar start zijn eerste rit! Dit level is veel makkelijker dan de volgende levels en leert jullie de belangrijkste spelregels. Wees gerust, als dat nog niet de ultieme uitdaging is: hier komt al bij het volgende level verandering in!

Draai de zandloper om en plaats hem één veld vooruit. Nu moeten jullie proberen zo snel mogelijk de achtbaan te bouwen. Wie na de spelvoorbereiding het zakje in handen heeft, mag beginnen. Vervolgens spelen jullie met de klok mee. Als je aan de beurt bent, moet je altijd de volgende stappen in deze volgorde uitvoeren:

1. Een stukje rail uit het zakje trekken

Je mag de onderdelen aftasten en daarbij overwegen welk stukje je zou willen trekken, maar je mag **NOOIT** in het zakje kijken. Leg het getrokken onderdeel vervolgens voor je neer

2. Een stukje rail aanleggen

Leg één van de onderdelen die voor je liggen tegen het spoor aan.

Daarbij moeten de onderdelen altijd aan velden grenzen die bij elkaar passen: onderdelen met een 'X' of onderdelen met bruine houten rails.



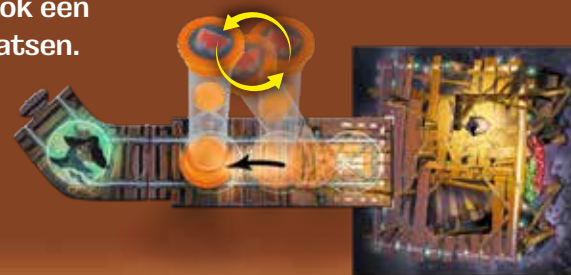
OF

Een stukje rail teruggooien

Als je geen stukje rail kunt of wilt aanleggen, moet je er eentje terug in het zakje doen.

3. Het zakje met de klok mee doorgeven

De zandloper mag nooit aflopen! Iedere speler mag hem tijdens het spel altijd omdraaien. Als je dat doet, moet je de zandloper echter ook één veld vooruit verplaatsen.



De obstakels op de railkaartjes spelen in level 1 nog geen rol!

Wanneer hebben jullie verloren?

De kar valt de diepte in: als de zandloper afloopt en jullie hem niet meer verder kunnen verplaatsen, hebben jullie verloren. Dan valt de kar de diepte in en moeten de Goblins met blauwe plekken te voet terug naar huis.

De kar blijft op het spoor steken: als jullie niet hebben opgemerkt dat de zandloper is afgelopen, hebben jullie verloren. Dan moet de Goblin-bergingsploeg ingrijpen.

Wanneer hebben jullie gewonnen?

De Goblin Coaster is afgemaakt: jullie zijn erin geslaagd de rails weer terug naar de startplek te bouwen en de zandloper op één van de laatste onderdelen daar te plaatsen. Het is voldoende als het laatste stuk rail de startplek op een willekeurige plek raakt.

Als jullie level 1 hebben gehaald, was de eerste testfase van de Goblin Coaster een succes en mogen jullie het volgende level proberen!



LEVEL 2 – OBSTAKEL IN ZICHT!

Onderdelen in het zakje: alle rails en alle voorwerpen
(De veiligheidsvoorschriften zijn voor dit level niet nodig.)

Jullie hebben de eerste rit achter de rug, maar tijdens de volgende ronde zijn er obstakels op de weg.

Het spel verloopt net als in level 1, maar deze keer moeten jullie op de **obstakels op de railkaartjes** letten. Om de zandloper op een railkaartje met een obstakel te kunnen plaatsen, moeten jullie eerst het passende voorwerp uit het zakje hebben getrokken en het obstakel daarmee verwijderen.

Obstakel



Rots



Spinnenweb

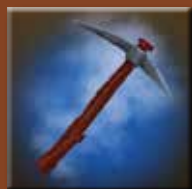


Vleermuizen

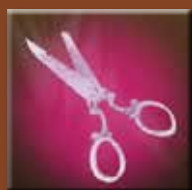
De **toverstok** verwijdert alle obstakels!
Maar let op: hiervan zitten er slechts twee in het zakje, dus gebruik hem bedachtzaam.



Voorwerp



Een **rots** verwijderen jullie met een **pikhouweel**!



Spinnenwebben knippen jullie door met een **schaar**.



De **vleermuizen** verdrijven jullie met een **lamp**.

Beurt in level 2:

1. Een stukje rail of een voorwerp uit het zakje trekken

Je mag de onderdelen aftasten en daarbij overwegen wat je zou willen trekken. Misschien heb je nu een voorwerp nodig? Let dan goed op bij het aftasten: voorwerpen hebben een iets andere vorm dan stukjes rail. Je mag echter **NOOIT** in het zakje kijken. Leg het getrokken onderdeel voor je neer.

2. Een stukje rail aanleggen (zoals in level 1)

OF

Een obstakel verwijderen

Leg het bijpassende voorwerp op een obstakel, om dit te verwijderen.

(1) Nu mag je de zandloper pas over dit veld heen verplaatsen. **(2)**

OF

Een stukje rail of voorwerp teruggooien

Als je geen stukje rail kunt of wilt aanbouwen, moet je er eentje terug in het zakje doen. In plaats daarvan mag je ook een voorwerp teruggooien.

3. Het zakje met de klok mee doorgeven

Jullie winnen of verliezen net als in level 1. Denk eraan dat je de zandloper pas op een railkaartje met obstakel mag plaatsen, als jullie het obstakel al met een voorwerp hebben verwijderd. Als jullie de zandloper op een veld met een obstakel zouden moeten plaatsen en dit obstakel is nog niet verwijderd, hebben jullie ook verloren.

TE MOEILIK?

Als jullie merken dat de zandloper altijd afloopt voordat jullie de Goblin Coaster af hebben, probeer het dan eens met de zandloper van 40 seconden.



LEVEL 3 – MET EEN OMWEG NAAR HET DOEL!

Onderdelen in het zakje: alle rails en alle voorwerpen

Leg ook de checkpoints klaar.



VOORBEREIDING

Leg **twee checkpoints** op tafel. Jullie bepalen zelf waar je de checkpoints legt. Je kunt bijvoorbeeld een zandloper tegen de startplek houden en de checkpoints elk op afstand van een zandloper leggen.



Jullie spelen nu net als in level 2, maar deze keer moeten jullie erin slagen met jullie railkaartjes **om de checkpoints heen te rijden**. Geen van de onderdelen mag een checkpoint raken.



VARIANT – OP NAAR DE SCHAT!

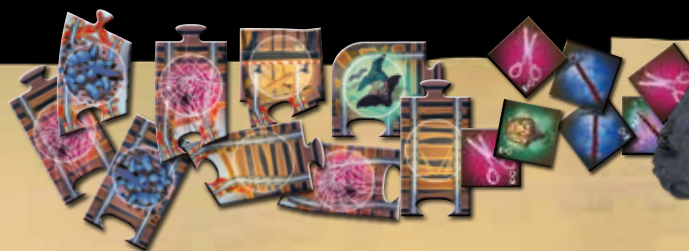
Leg alle 4 checkpoints op tafel, het best achter elkaar. Achter het laatste checkpoint leg je bovendien de schat klaar. Nu moeten jullie juist binnen de checkpoints blijven. Bovendien bouw je niet terug naar de startplek, maar naar de schat!



LEVEL 4 – DE TIJD TIKT...

Onderdelen in het zakje: alle rails en alle voorwerpen

Speel zoals in level 2 of level 3. Deze keer moeten jullie echter op de **zandlopers op de voorwerpen** letten. Zodra je een voorwerp neerlegt op een obstakel waarop een zandloper te zien is, moet je de **zandloper meteen een veld vooruit plaatsen** – onafhankelijk van waar deze nu staat. Bij deze verplaatsing mag je de zandloper NIET omdraaien!



LEVEL 5 – VEILIGHEID VOOR ALLES!

Onderdelen in het zakje: alle rails, alle voorwerpen en 6 toevallig gekozen veiligheidsvoorschriften.

Let op: als je tijdens de voorbereiding een veiligheidsvoorschrift trekt, gaat dit terug in het zakje en neem je in plaats daarvan een ander kaartje.

Speel zoals in level 1, 2, 3 of 4.

Maar let op, Goblins! Voor dit gedeelte van het spoor zijn er speciale **veiligheidsvoorschriften, die je per se moet naleven.**

Als je een veiligheidsvoorschrift uit het zakje trekt, **moet** je dit zoveel velden voor de zandloper naast het spoor leggen als er pijlen op het voorschrift staan. Als er nog niet zo veel velden zijn, leg je het veiligheidsvoorschrift naast het laatste railkaartje van het traject.

Als je een veiligheidsvoorschrift trekt, mag je dit NIET terug in het zakje doen. Je moet het zakje meteen met de klok mee doorgeven. Jullie moeten je aan het veiligheidsvoorschrift houden totdat de zandloper terechtkomt op het veld waar het voorschrift ligt.



Wat betekenen de veiligheidsvoorschriften?



Stilte op het bouwterrein: wie er aan de beurt is, mag niet praten!



Helm op: wie er aan de beurt is, moet altijd een hand op zijn hoofd houden.



Giftige dampen: wie er aan de beurt is, moet altijd zijn neus dichtknijpen.



Gehoorbescherming: wie er aan de beurt is, moet alle twee zijn oren met zijn handen bedekken. Een medespeler mag tijdens de zet helpen!



Steile helling: zodra een railkaartje wordt aangelegd of een voorwerp wordt gespeeld, wordt de zandloper meteen een veld vooruit gezet zonder de om te draaien.



Geen voorwerp: het voorwerp dat op het veiligheidsvoorschrift is afgebeeld, mag niet worden gespeeld. Je mag wel zelf kiezen welke kant je naar boven legt. Kies wijselijk!

Dit veiligheidsvoorschrift heeft geen invloed op de toverstok!

Natuurlijk wordt het moeilijker werken als Goblins veiligheidsvoorschriften moeten naleven. Als jullie dat willen, kunnen alle veiligheidsvoorschriften waarbij handen betrokken zijn ook door een andere persoon worden nageleefd. Jullie mogen dus de speler die het zakje in handen heeft bijvoorbeeld een hand op het hoofd leggen of diens oren bedekken, als een veiligheidsvoorschrift dat vereist. Spreek dan voor je aan het spel begint even af of iedereen dat wel goed vindt! Jullie winnen of verliezen net zoals in de andere levels!

HOE NU VERDER?

Gefeliciteerd! Jullie hebben alle levels overwonnen! Nu hebben jullie Goblin Coaster onder de knie. Je kunt voor de volgende rondjes kiezen met welke elementen je wilt spelen. Wil je met de checkpoints van tevoren een route bepalen? Wil je eens met ALLE veiligheidsvoorschriften in het zakje spelen? Heb je misschien een knuffeldraak en wil je de baan daaromheen bouwen? Je hebt Goblin Coaster nu helemaal zelf in de hand! Veel plezier!

Designers: Ursula Hermens-Meyberg, Jan Meyberg
Illustrators: Antje Stephan, Claus Stephan
Graphic Designer: Sabine Kondirolli
Productmanager: Tina Landwehr, Joseph Weidl
Translations: Birgit Irgang (English),
Eric Bouret (French), Susanne Bonn (Dutch)



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

© 2023 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY
www.hutter-trade.com



HUCH!