



Játékszabály



Hatás:

Egy kockádat elveszited.

A kockát visszadobod a dobozba. Ezt a kártyát nem játszhatod ki akkor, ha a körödben 2 vagy több szimbólumot dobtál.



Hatás:

Két kockádat elveszited.

Az elvesztett kockákat visszadobod a dobozba



Hatás: Rajtad kívül minden játékos eldob annyi lapot, hogy legfeljebb két lapja maradjon. A játékosok eldönthetik, melyik lapokat kívánják megtartani.



Hatás: Három lapot húzol a húzópakliból.



Hatás: Cseréljétek ki az ÖSSZES KOCKÁTOKAT egy általam választott játékkal.



Hatás: Minden játékos az ÖSSZES KOCKÁJÁT jobb vagy bal szomszédjának adja.

A lapot kijátszó játékos határozza meg az irányt (hogy balra vagy jobbra), ami mindenkire vonatkozik (a kártyát kijátszó játékosra is).



Hatás: Cseréljétek ki az ÖSSZES KÁRTYÁTOKAT egy általam választott játékkal.



Hatás: Minden játékos az ÖSSZES KÁRTYÁJÁT jobb vagy bal szomszédjának adja.

A lapot kijátszó játékos határozza meg az irányt (hogy balra vagy jobbra), ami mindenkire vonatkozik (a kártyát kijátszó játékosra is).



Hatás: Még egyszer te jössz, azután megfordul a sorrend. Ha eddig az óramutató járása szerint haladtak a játékosok, most ellenkező irányban fognak és fordítva. Ezzel a lappal egyszerre legfeljebb kétszer jöhetsz egymás után.



Hatás: Válassz egy játékos, aki kimarad egy körből.

Képpel felfelé a választott játékos elé teszed. Amikor rákerül a sor, eldobja a lapot, mást nem tesz. Egy játékos előtt akár több ilyen lap is összegyűlhet, így több körből is kimaradhat.



Játékszabály

A játék célja

A játékosok célja megszabadulni az összes kockájától. A győztes az lesz, akinek ez elsőként sikerül.

A játék tartalma



36 illusztrált kártya



24 dobókocka

A játék előkészületei

A játék kezdetén minden játékos kap 4 kockát, és húz 3 lapot a megkevert pakliból. A maradék lapokat képpel lefordítva tegyük az asztal közepére, ez lesz a húzópakli. A játékosok dobnak kockáikkal, és az kezdheti a játékot, aki a legtöbb szimbólumot dobta.

A játék menete

A játékosok az óra járásával egyező irányban kerülnek sorra. A soron lévő játékos dob a kockáival, majd:

- Minden dobott szimbólumért húz egy-egy lapot a pakliból.
- Minden szimbólumot mutató kockáját odaadja bármelyik általa választott játékos társának.
- Kijátszik 1 lapot az alábbi szabályok betartásával:
 - Egy játékos körönként csak 1 lapot játszhat ki.
 - Csak olyan kártya játszható ki, amelynek bal felső sarkában ugyanannyi vagy kevesebb szimbólum látható, mint ahány ilyen szimbólumot dobottunk.
 - A kijátszott kártya hatása azonnal érvényesül.
 - Nem kötelező minden körben kijátszani kártyát.

A kijátszott lapokat képpel felfelé a húzópakli mellé dobjuk, ez lesz a dobott pakli. Amikor a húzópakli lapjai elfogynak, a dobott pakli lapjait megkeverjük, képpel lefelé fordítjuk, és ez lesz az új húzópakli.

Ha már nem maradt egyetlen lap sem a húzópakliban (és a dobópakliban sincs lap, hogy ebből készítsünk újabb húzópaklit), a laphúzásra jogosult játékos választ egy ellenfelet, akinek a lapjaiból azoknak előzetes megnévése nélkül húzhat egy lapot.

A kártyák részletes leírása

Szimbólumok minimális száma:

Mutatja, hogy legalább hány szimbólumot kell dobnod ahhoz, hogy ezt a kártyát kijátszhasd. Ezt a kártyát kijátszhatod, ha legalább 1 szimbólumot dobta.



A kártya hatása:
Ez az ikon azt mutatja, hogy ez a kártya milyen hatást gyakorol a játékra.

Példa:

Janinak 5 kockája van, és az alábbi szimbólumokat dobta:



Jani tehát húz két lapot a húzópakliról, a szimbólumot mutató kockáját egy tetszőleges játékos társának adja, végül kijátszhatja egy legfeljebb 2 értékű kártyát. A kijátszott kártya hatása azonnal életbe lép, majd a lap a dobott paklira kerül (vagy esetleg valamelyik játékos elé, ha azt a kártyát játsszuk ki, amelyekkel valamelyik játékos kimarad egy körből).

A játék vége

Az a játékos győz, aki először szabadul meg az összes kockájától. De hirdetünk második, harmadik helyezettet is: a játék akkor ér véget, ha már csak egyetlen játékosnak maradtak kockái.

Játékváltozatok

4-6 játékos számára:

Amikor szimbólumot dobssz, nem annak adod a kockádat, akinek szeretnéd, hanem bal- vagy jobboldali szomszédodnak.

Csapatjáték:

A játékot párosban is játszhatjuk. Az a kétfős csapat nyer, amelyiknek az egyik tagja elsőként szabadul meg a kockáitól.

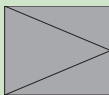
A játék hosszának változtatása:

Az időtartam változtatható úgy, hogy a játékosok nem 4, hanem több vagy kevesebb kockával kezdenek.

Bajnokság:

A bajnokságban a lejátszandó játékok számát előre meghatározzuk. Amikor az egyik játékos vagy csapat megnyer egy játékot, az ellenfelek megmaradt kockáit összeszámoljuk, ennyi pontot kap a győztes.

A meghatározott számú lejátszott játék végén a legtöbb pontot összegyűjtött játékos vagy csapat lesz a bajnokság győztese.



B.P. 30 - F62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

© & © Gigamic from a concept by Guilhem Debricon



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!