

Cabanga!

Michael Modler / Kreativbunker

reflexshop

8 éves kortól

3-6 játékos

20 perc

A játék célja

Próbáld meg minél gyorsabban megszabadulni a kezekben lévő kártyáktól. Játszd ki őket okosan, lehetőleg hézag nélkül, mert a hézagokért büntetőpontokat kapsz a játék végén. Ez nem is volna olyan nagy feladat, ha nem lenne a többi játékos. Ha megjelenik egy hézag, mindenki elkiáltja magát: Cabanga! – és máris hozzád kerül egy csomó kártya.

Vajon néhány forduló alatt ki gyűjti a legkevesebb büntetőpontot, és nyeri meg a Cabangát?

Játékelemek

84 kártya:



4 sorkártya (piros, kék, lila, sárga színekben) 8 kezdőkártya (1, 3, 5, 7, 12, 14, 16, 18 számokkal)



72 számkártya (színenként 1-18-as értékben)

Előkészületek

Helyezzétek a 4 sorkártyát egymás alá az asztal közepére. Keverjétek meg a 8 kezdőkártyát. Helyezzetek 1-1 kezdőkártyát minden sorkártya jobb és bal oldalára. Mindegyik kezdőkártya egy dobópakli első kártyája lesz, és minden színhez két dobópakli tartozik. Keverjétek meg az összes számkártyát és osszatok 8-8 kártyát mindegyik játékosnak. Tartsátok a kártyáitokat titokban egymás elől. A megmaradt számkártyákból képezetek képpel lefelé egy büntetőpaklit a sorkártyák fölé, mindenki számára könnyen elérhető helyre. Készítetek elő papírt és tollat, hogy fel tudjátok írni a büntetőpontokat. Kezdődhet is a játék!

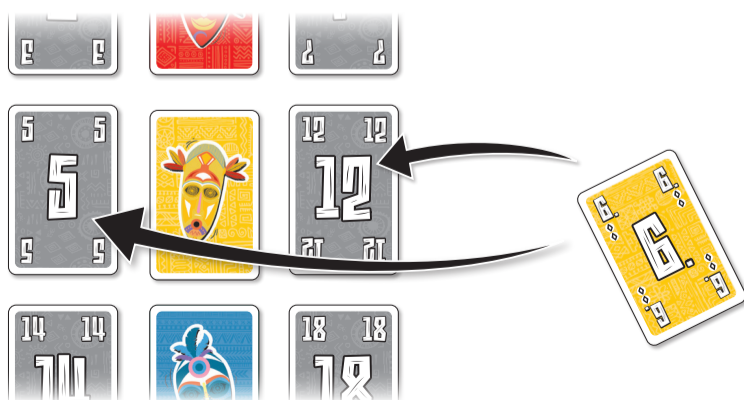


A játék menete

Az lesz a kezdőjátékos, aki elsőként tudja visszafelé lebetűzni, hogy Cabanga! A játék balra halad tovább.

KÁRTYAKIJÁTSZÁS

A körben játssz ki 1 kártyát a kijátszott kártya színével megegyező sorba. Rajtad áll, hogy melyik kártyát játszod ki, és hogy melyik megegyező színű sor melyik dobópaklijába helyezed. Nem számít, hogy a dobópakliban milyen számkártya vagy kezdőkártya van.



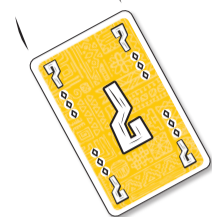
Példa: A sárga kártyát a sárga sor jobb vagy bal oldali dobópaklijára lehet kijátszani. Ebben a példában a kártyát vagy az 5-ös, vagy a 12-es kezdőkártyára lehet kijátszani.

Fontos: Ha olyan színű kártyát játszol ki, amelyet a közvetlenül előtted lévő játékos is kijátszott, húznod kell 1 kártyát a büntetőpakliból.

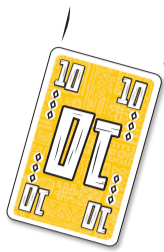
CABANGA!

Egy kártya kijátszásával hézagot tudsz csinálni az általad kijátszott kártyán szereplő szám és a másik dobópakli tetején lévő kártyán szereplő szám között. Most az összes többi játékosnak nagyon oda kell figyelnie! Ha a kijátszott színben egy vagy több kártya is van a kezükben, amivel ki tudják tölteni a 2 szám közötti hézagot, elkiálthatják magukat, hogy Cabanga!, és kijátszhatják eléd ezeket a kártyákat.

CABANGA!



CABANGA!



1. példa: A sárga 6-ost játszottad ki a sárga sor bal oldali dobópaklijára. Ez egy hatalmas hézagot csinál a sárga sorban, ebben az esetben a 6-os és a 12-es között. A többi játékos most kijátszhatja eléd egy csomó sárga kártyát a kezéből, amelyek beleférnek az általad létrehozott hézagba. Ebben a példában ezek a sárga 7-es, 8-as, 9-es, 10-es és 11-es kártyák lehetnének.



2. példa: Ahelyett, hogy a sárga 6-osodat a 12-es kezdőkártya mellett lévő dobópaklira játszanád ki, sokkal bölcsőbb leszel, és az 5-ös kezdőkártya mellé játszod ki. Ezzel a lépéssel nem hozol létre hézagot a két szám között, így senki sem tud kártyákat kijátszani eléd.

Fontos: Minden eléd kijátszott kártya után kötelezően húznod kell 1-1 kártyát a büntetőpakliból. A többiek által eléd kijátszott kártyákat ne húzd fel, csak tedd őket félre.

Ebben a fordulóban nem lesz szükségetek a félretett kártyákra. Viszont ha a büntetőpakli kifogyna, keverjétek meg a félretett kártyákat és képezzetek egy új büntetőpaklit.

Miután kijátszottál 1 kártyát, a tőled balra ülő játékos köre következik. Amíg ő nem játszik ki kártyát, a játékosok bármikor elkiálthatják magukat, hogy Cabanga!, és kijátszhatnak eléd kártyákat.

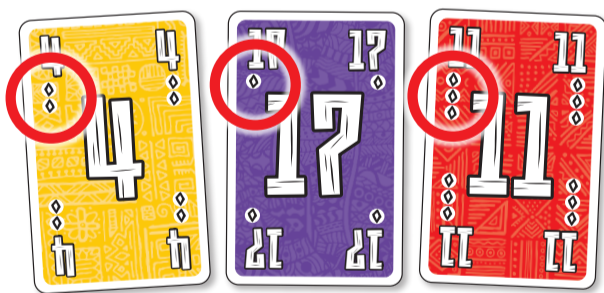
A forduló vége

Egy fordulónak akkor van vége, ha valamelyik játékosnak nincs már kártyája a kezében. Ez akkor is bekövetkezhet, ha a játékos dobópaklira vagy valaki elé játszotta ki az utolsó kártyáját.

Ha ez a te köröd, és a dobópaklira játszottál ki kártyát, akkor a többiek még mindig kijátszhatnak eléd kártyákat. Ez azt jelenti, hogy a játéknak nem feltétlenül van vége, amikor kijátszod az utolsó kártyádat, hiszen még mindig húznod kell büntetőkártyákat minden eléd kijátszott kártya után. Amikor az utolsó kártyádat kijátszod valaki elé, a fordulónak azután van vége, miután a soron lévő játékos felhúzta a büntetőkártyáit és befejeződött a köre.

Előfordulhat, hogy több játékosnak sem lesz kártyája, amikor az aktív játékos befejezte a körét.

A forduló végén 1, 2 vagy 3 büntetőpontot kaphatsz, attól függően, hogy a kezeden maradt kártyákon hány szimbólum látható. Jegyezzétek fel mindenki büntetőpontjait.



Példa: A forduló végén ezek a kártyák maradtak a kezeden, ami azt jelenti, hogy 6 büntetőpontot kapsz (2+1+3).

Kezdjétek egy új fordulót, készítsétek elő az Előkészületek fejezetben leírtak alapján. Az előző fordulót befejező játékostól balra ülő játékos kezd.

Játszatok annyi fordulót, amennyi a játék végének eléréséhez szükséges.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor valamelyik játékosnak legalább 18 büntetőpontja van.

Az a játékos lesz a győztes, akinek a legkevesebb büntetőpontja van. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok osztoznak a győzelmen.

Ha rövidebb vagy hosszabb játékot szeretnétek, a játék elkezdése előtt döntsétek el, hogy hány büntetőpont váltsa ki a játék végét, vagy egyeztetek meg egy fordulószámban.

MIRE VÁRTOK?



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu