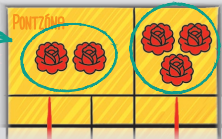


FAGYASZD BE, HOGY MEGVÉD A PONTJAJDÁT:

Figyeld meg a gitáros alatti szűrkeré satírozott mezőket a pontozólapodon! Ez a halálzóna, itt csupán néhány pontot, vagy akár negatív pontszámot is kaphatsz. Így tehát jobban jársz, ha egyetlen mezőre sem írsz X-et a halálzónában. Ezt a legkönnyebben úgy értheted el, hogy "befagyasztod" az adott színhez tartozó sort a megfelelő időben. Ezt így tudod megtenni:

A pontzóna (sárgával satírozott terület) a halálzóna előtt van. Itt minden sor esetében 4 és 10 közötti pontszámot érthetsz el. Ha úgy döntesz, hogy egy sort "befagyasztsz", egyetlen mezőbe sem írhatasz X-et a pontozólapodra. Most azonban minden azon múlik mennyire dobssz ügyesen a kockákkal. Ha egy sorban be szeretnéd fagyasztani az elért pontjaidat, akkor a saját körödben (a pontoktól függően) meghatározott mennyiségű rózsát oldalt kell dobnod.



A 4, 5 és 6 pont befagyasztásához legalább 2 rózsát oldalt kell dobnod.

A 8 és 10 pont befagyasztásához legalább 3 rózsát oldalt kell dobnod.

Sikerült legalább annyi rózsát dobni, amennyire szükség volt? Ha igen, akkor azonnal befagyaszthatod a pontokat az adott sorban. Vedd el az összes rózsát oldalt és karikázd be a választott sorban az utolsó beírt X-et! Írd be az oszlophoz tartozó pontszámot a sor végére a pontmezőbe! Ebbe a sorba már nem írhatasz több X-et a játszma során.

Megjegyzés: Az adott színű sort csak te fagyasztottad be. Az ellenfeleid továbbra is írhatnak X-eket a saját ugyanolyan színű sorukba, kivéve ha maguk is befagyasztották azt a sort.

Kivétel: Olykor előfordul, hogy 3 koponyát és legalább kettő rózsát dobssz. Mivel 3 koponyát dobtál, a rózsát oldalakat nem használhatod, így nem is fagyaszthatasz be egy sort sem.

AJJAJJJ, A HALÁLZÓNÁBAN VÉGEZTED?

Az egyik színhez tartozó sorba X-eket írtál és közben a halálzónába kerültél? Akkor fagyasztd be azt a sort most! Karikázd be az utolsó beírt X-et ebben a sorban! Ellenőrizd, hogy kapsz-e pontot, vagy sem, illetve akár negatív ponthoz is juthatsz így. Írd be az adott sor végén a pontmezőbe!

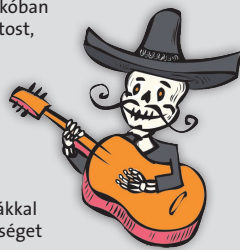


A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amikor valamelyikötök mind a négy színhez tartozó sort befagyasztotta. Mindenki, akinek egy-egy sorban az utolsó beírt X-e a pontzónában található, megkapja az oszlophoz tartozó pontszámot. Adjátok össze a pontmezőbe írt pontszámaitokat, ehhez adjátok hozzá az elért bónuszpontokat, az összeget pedig írjátok be a jobb alsó sarokban található "végeredmény" mezőbe! A legtöbb pontot elérő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

TUDTAD?

A *Calavera* spanyolul koponyát jelent. Mexikóban november 2-án ünneplik a Día de Los Muertos, azaz a halottak napját. Ez az egyik legfontosabb ünnep, ilyenkor hatalmas, színes fesztivált rendeznek, amivel a halottakra emlékeznek. A hiedelem szerint ezen a különleges napon a szeretett elhunytak lelke visszatér látogatóba a családjukhoz. Az utcákat és a házakat virágokkal, csontvázzakkal és színes koponyákkal díszítik fel, a gyerekek pedig rengeteg édességet kapnak.



Originally published as: "Calavera – Jetzt wird abgeräumt" in Germany by moses. Verlag GmbH, Kempen, 2019.
Text and illustrations copyright © moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020. All rights reserved.

Szerző: Klaus-Jürgen Wrede
Grafikus: Kreativbunker
Szerkesztők: Elke Vogel
Anneli Ganser
Gyártásvezető: Anja Trentepohl



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. Bz/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



KLAUS-JÜRGEN WREDE

CALAVERA

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



VÁR A KARNEVÁL

Egy izgalmas kockajáték
2-4 fő részére 8 éves kortól





A cél elképesztően egyszerű, mindnyájan a lehető legtöbb mezőre X-et szeretnétek beírni a lapotokon. A sok X sok pontot jelent. Azonban óvatossnak kell lennetek, ha túl mohók vagytok, túlléphetek a célon, és az értékes pontjaitok elillannak. Döntsetek el a dobások alapján, hogy mi a legjobb megoldás, és írjatok X-eket a megfelelő helyekre! Csak így nyerhettek meg a játékot.

A DOBOZ TARTALMA:

6 dobókocka
1 pontozótömb



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Mindnyájan vegyetek magatokhoz egy-egy lapot a pontozótömbből, és helyezétek magatok elé képpel felfelé! Legyen nálatok toll vagy ceruza, valamint készítsétek elő a dobókockákat!

JÁTÉKMENET:

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Talán pont te vagy a legfiatalabb játékos? Akkor dobj mind a hat dobókockával! Legfeljebb még kétszer újradobhatod őket. Minden kockadobás után eldöntheted, hogy mely kockákat teszed félre, és melyeket szeretnéd újradobni. Olyan kockákat is újradobhatsz, amit korábban félretettél. Legkésőbb a harmadik kockadobás után meg kell állnod.

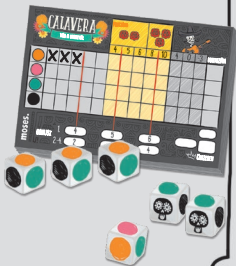
Nézd meg a dobott eredményeket! A következő lehetőségek vannak:

SZÍN:

Válassz egy színt! Minden ilyen színű kocka után írd X-et egy mezőbe az adott színű sorban a pontozólapodon. A választott színből minden kockát fel kell használnod, nem hagyatsz figyelmen kívül egyet sem, és a sorban balról jobbra kell haladnod.

Példa: Boglárka a kockadobásai végén a következő eredmények közül választhat: 3 db narancssárga, 2 db zöld és 1 db rózsaszín.

Ő a narancssárgát választja, és minden dobókocka után, ami narancssárgát mutat, egy-egy X-et rajzol a pontozólapján a narancssárga sorba.



RÓZSA:



Legalább egy rózsza oldalt dobtl? Ez azt jelenti, hogy ezeket bármilyen színű dobókockaként használhatod. Akár olyan színt is választhatsz, ami másik dobott oldalán is megjelenik. Azonban a rózsza kockákat nem használhatod olyan dobókockával együtt, ami színt mutat. Így tehát el kell döntened, hogy a dobott kockák közül az összes rózsza dobókockát használod, vagy egy választott színből az összes dobókockát.

Példa: Anett a harmadik dobása után a következő dobókockák közül választhat: 3 db rózsza, 2 db narancssárga és 1 db rózsaszín. Úgy dönt, hogy a három rózsza kockát választja, és narancssárga színű kockaként használja őket. A saját pontozólapján mindhárom rózsza kocka után X-et ír egy-egy mezőbe a narancssárga sorban. A két narancssárga kockát nem használhatja.

Beirtad az X-eket a pontozólapodra? Akkor a körödnek vége, és a tőled balra ülő játékoson a sor.



VIGYÁZAT, A SZERENCSE OLYKOR AZ ELLENFÉL JÁTÉKOSOKNAK KEDVEZ. EZ AKKOR KÖVETKEZIK BE, AMIKOR GALAVERÁT DOBSZ.

CALAVERA:

Legalább egy koponyát dobtl? Minden dobás során az összes koponyát mutató dobókockát félre kell tenned. A körödben ezeket a koponyákat mutató dobókockákat már nem dobhatod újra, hagyj azokat az asztal közepén a köröd végéig.

De ez nem minden, a koponyák az ellenfél játékosokat is érintik. Ők most akár szeretnék, akár nem, X-eket kell, hogy írjanak adott mezőbe. Először azonban válassz te színt (vagy rózsákat) a megmaradt dobókockák közül (amiken nincs koponya), és írd X-eket a megfelelő színű sorba!

Most az ellenfeleiden a sor, a megmaradt színek közül kell választaniuk (vagy a rózsákat), és az alapján X-eket kell, hogy írjanak a megfelelő színű sorba. Ha egynél több játékos is ugyanazt a színt szeretné használni? Nem probléma, megtehetik. Azokat a dobókockákat azonban nem használhatják, amiket te választottál arra, hogy a pontozólapodra X-eket írj.



A KOPONYA ÁTRA



Legalább három koponyát dobtl? ¡Ay, Dios mío! A szerencse elhagyott, a pontozólapod egyetlen mezőjébe sem írhatsz X-et. Az ellenfeleidnek azonban kötelező használniuk a dobott oldalaidat. Választaniuk kell egy színt (vagy a rózsákat), és a hozzá tartozó kockák számával megegyező mezőbe X-et kell írniuk a saját pontozólapjukra. Itt is igaz, hogy több játékos is választhatja ugyanazt a színt. Ezt követően a tőled balra ülő játékoson a sor, ő dob a kockákkal.

Kivétel: Ha már teljesen betelt egy sorod, vagy "befagyasztottad" egy sorodat (lásd a "övd a pontjaidat" részt), és egyetlen másik színű sorba sem tudsz X-et írni, akkor nem teszel semmit a körödben. Ez igaz arra a ritka esetre is, amikor minden oldalon koponya látható, azaz nincs felhasználható kocka.

Például: Emese 2 koponyát és 4 narancssárga kockát dobott. 4 mezőbe ír X-et a narancssárga sorban. Az ellenfeleinek így nem maradt felhasználható kocka, hiszen nem választhatják azt a színt, amit Emese választott.

A BÓNUSZVADÁSZAT MEGKEZDŐDIK:

Nézd meg a pontozólapodat! Minden harmadik mező után egy függőleges bónuszvonalat látsz, ebből összesen három van, és mindegyikük bónuszpontokat ér. Ahhoz, hogy valamelyikért bónuszpontot kaphass, ki kell töltened mind a négy sorban a mezőket balról kezdve az adott bónuszvonalig. Annak nincs jelentősége, hogy egyes sorokban esetleg túlhaladtál az adott bónuszvonalon. Te vagy az első, aki eléri az adott bónuszvonalat? Akkor a bónuszvonaltól függően a következő pontokat kapsz:

Karikázd be a megfelelő bónuszpontot! Az ellenfeleid pedig húzzák át ezt a bónuszpontot, amit te bekarikáztál. Van azonban vigaszdíj is, ha a többiek is bejelölik mind a négy sorban az összes mezőt az adott bónuszvonalig, a bónuszvonaltól függően a következő pontokat kapják "minibónuszként":

	Az első játékos	Minden más játékos
1. bónuszvonal	4 pont	2 pont
2. bónuszvonal	5 pont	3 pont
3. bónuszvonal	6 pont	4 pont

