

7+



KOMBÓ KORZÓ

reflexshop



Claude Clément



Joey

Játékelemek



100 kártya
(1-10 számozással 10 szettben)



1 kezdőjátékos-jelölő

A játék célja

Rendezd el a kártyáidat a tablóban úgy, hogy mindenkinél kevesebb pontot szerezz. A győzelem érdekében tartsd szemmel ellenfeleidet, és légy egy lépéssel előttük!

Előkészületek

Példa egy négyfős játék előkészítésére:

Keverjétek meg a kártyákat és osszatok 16-16-ot mindenkinek képpel lefelé fordítva.

Mindenki rendezze a kapott kártyákat egy 4x4-es alakzatba. Ez a személyes **tablótok**.

A maradék kártyákat helyezzék vissza a játék dobozába.

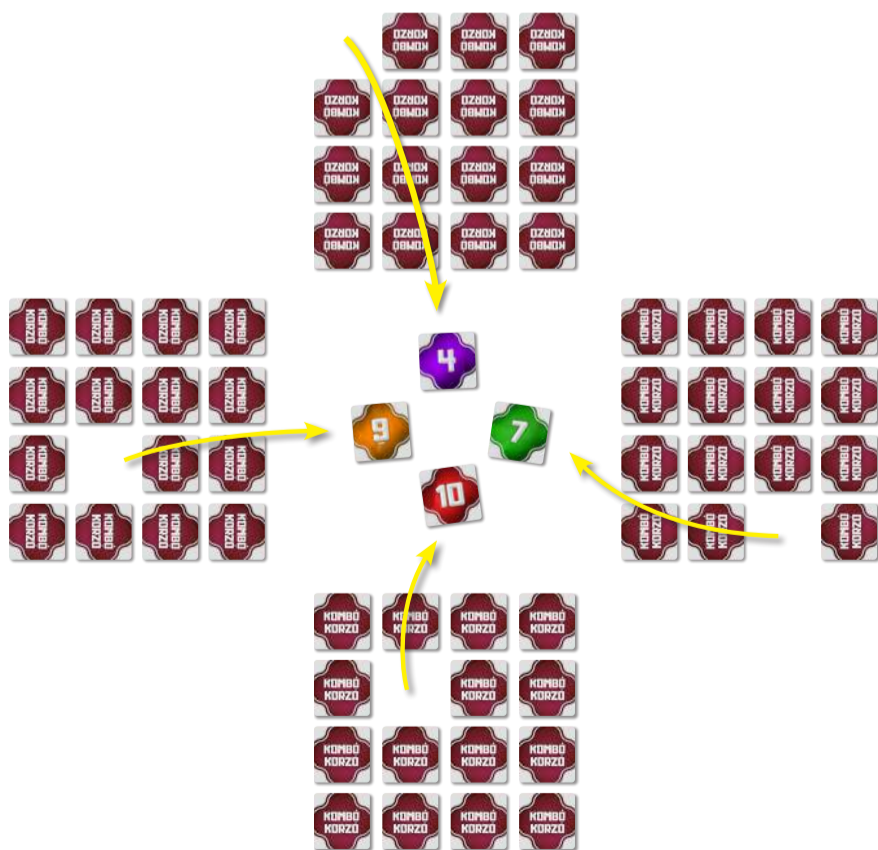
Határozzátok meg véletlenszerűen a kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt.



A játék menete

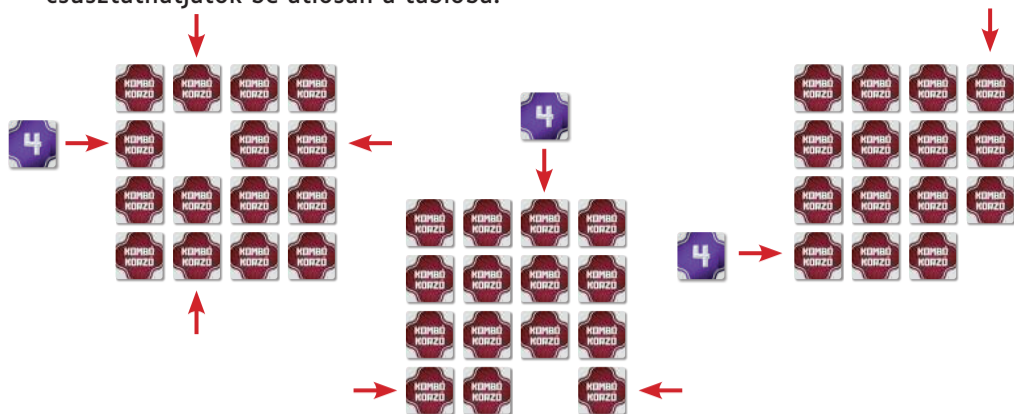
A játék 16 fordulón át tart, és akkor lesz vége, amikor kijátsszátok és felfordítjátok a tablótok utolsó kártyáját is.

Mindegyik fordulóban **egyidőben** válasszatok ki a **képpel lefelé** fordított kártyáitok közül 1-1-et, majd fordítsátok **képpel felfelé** és helyezzék a játéktér közepére.



A kezdőjátékostól indulva és tőle balra haladva válasszatok 1-1 kártyát a játéktér közepén lévőkből és helyezzék a tablótokba a következő szabályok alapján.

A kártyát csúsztassátok egy **sorba** vagy egy **oszlopba** úgy, hogy feltöltse az üres helyet, és a táblótok újból 4x4 kártyából álljon. A kártyát nem csúsztathatjátok be átlósan a táblóba.



A kártyát nem helyezhetik le egyből az üres helyre még akkor sem, ha a táblótok szélén van.

Tipp: Tartsátok szemmel az ellenfeleiteket, és igyekezzetek olyan kártyákat hagyni nekik, amelyekkel keresztbe húzzátok a terveiket. Emlékezzetek arra, hogy a fordulók végén az utolsó játékosnak nincs választási lehetősége, és fel kell vennie az utolsónak maradt kártyát.

Miután mindnyájan becsúsztottátok a kártyát a táblótokba, és a játék még nem ért véget (lásd lent), a kezdőjátékos adja a bal oldali szomszédjának a kezdőjátékos-jelölőt. Kezddjétek el egy új forduló.

A játék azon forduló után ér véget, amikor képpel felfelé fordítottátok a táblótokban lévő utolsó kártyát is. Számoljátok össze a pontjaitokat.

Pontozás

Távolítsátok el a táblótokból az egymással élszomszédos, egyforma értékű kártyákat. Ezek nem érnek pontot.



A fenti példában az egymással élszomszédos 8-as, 10-es, 1-es és 4-es kártyák hatástalanítják egymást, és el kell távolítani őket a táblóból. A maradék kártyák összege 24 (5+5+3+4+7).

Adjátok össze a táblótokban lévő maradék kártyák értékét. A **legkevesebb** ponttal rendelkező játékos nyer.

Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek kevesebb kártyája maradt a táblójában. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Bajnokság játékmód

Szervezhettek bajnokságot, amely több, egymást követő játszmból áll. Egy-egy játszma végén adjátok hozzá a megszerzett pontjaitokat a korábban megszerzettekhez. A bajnokság akkor ér véget, amikor valaki eléri vagy meghaladja a 100 pontot. A legkevesebb ponttal rendelkező játékos nyer. A kezdőjátékos-jelölőt mindegyik játszma kezdete előtt adjátok eggyel balra.



TERVEZŐ: Claude Clément

ILLUSZTRÁCIÓ: Joey

KIADÓVEZETŐ, FEJLESZTŐ ÉS SZABÁLYKÖNYV: Alain Mhranyan

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

 **reflexshop**

© & © GIGAMIC 2024



FIGYELEM! A játék apró alkatrészeket tartalmaz. 3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott. Őrizz meg ezeket az információkat és címet jövőbeli használatra. 08-2024



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com