



GANZ SCHÖN CLEVER (Egy okos húzós!)

KIDS

Tartalom

5 kocka
1 játéklaptömb
4 ceruza

Egy szórakoztató és vidám kockajáték Wolfgang Warsch-től
2-4 partivendég részére 5 éves kortól



**Micsoda fantasztikus parti! Van lufipukkasztás, gyertyaelfújás, ajándékbontás és reeeeeeenge-
teg édességet lehet enni. Mindenki talál kedvére valót! Azok a játékosok, akik ügyesen
áthúzzák a dobott jeleket, rengeteg szívárványcsillagot és bónuszkarikákat gyűjthetnek. De
vigyázzatok! Az összes kockát, amit nem használtok fel, felhasználhatják a játékostársaitok.
Ami azt jelenti, hogy mindenki játszhat, és senkinek sem kell közben várakoznia.**

A játék előtt

Minden játékos kap egy játéklapot a tömbből, és egy ceruzát. Az a játékos kezdi a fordulót, akinek legutóbb volt a születésnapja. Már kezdődhet is a vidám kockajáték!

Kockák és játéklapok

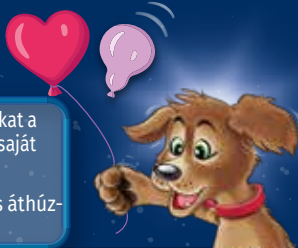
Kezdeként fogjátok a kockákat, és jól nézzétek meg őket. A kockák lapjainak van egy háttérszíne (sárga, piros, zöld, kék) és van rajtuk egy jel (lufi, gyertya, ajándék, édesség). Valamint három oldalukon egy dzsókerjel látható. A kockák háttérszíne mindig meghatározza a játéklap egy adott, színes területét.



A játék menete

A körötök alatt két dolgot tesznek:

1. A kezdőjátékos dob a kockákkal, kiválasztja a dobásból azokat a kockákat, amiket szeretne, és áthúzza a megfelelő jeleket a saját játéklapján.
2. A játékosok a megmaradt kockákból választanak, és áthúzzák a megfelelő jeleket a saját játéklapjukon.



1. A kezdőjátékos dob mind az öt kockával. A játékos ezután eldöntheti, hogy melyik kockákat szeretné használni, és az egyező jeleket áthúzza a játéklapján. A játékos a dobásából kiválaszthatja **egy** tetszőleges **háttérszín összes kockáját**, plusz a dobott dzsókereket is.

Fontos: Ha a játékos egyik kockát sem tudja felhasználni, akkor újra dobhatja az összeset. Addig dobálhatja újra a kockákat míg legalább egy kockát fel nem tud használni.

Ezután a kiválasztott kockákon látható jeleket áthúzhatja a játéklapján. A következő szabályokat kell betartani:

Áthúzási szabályok



Lufik A piros szív lufitól kezdve kell a játékosnak áthúznia balról jobbra haladva az összes lufit. Nem ugorhat át, nem hagyhat ki egy lufit sem.

Gyertyák A gyertyákat is balról jobbra haladva kell áthúznia a játékosnak, és itt sem hagyhat ki egyet sem. Ha egy születésnap vasúti kocsin két gyertya van, akkor azokat egyszerre, egy időben kell áthúznia a játékosnak, azaz a dobásában legalább két olyan kockának kell lennie, amin gyertya van. A vonat végén van egy három gyertyás vagon is. Ezeket a gyertyákat csak akkor húzhatja át, ha legalább három gyertyát dobott egyszerre.

Ajándékok A zöld területen a játékos tetszés szerint húzhatja át a dobott ajándékokat. Nem kell a megadott sorrendet követnie.

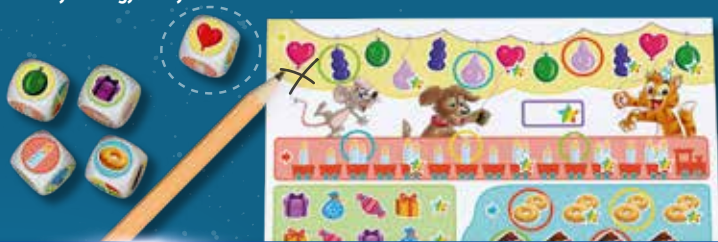
Édességek Ahhoz, hogy a süteményeket, fánkokat vagy tortaszeleteket át tudja húzni a játékos, egy időben mindig két olyan kockára van szüksége, amik ugyanazt a jelet mutatják. Az édességek mindhárom sorában, balról jobbra haladva kell áthúznia a jeleket anélkül, hogy kihagyna egyet is.

Fontos: Néha a kezdőjátékos egy vagy több dobott kockát nem tud felhasználni a választottjaiból. A játékos ezeket a kockákat tegye a többi fel nem használt kocka mellé. Ezek a kockák is elérhetőek lesznek a játékosok számára. Most jön az összes többi játékos köre!

2. Miután a kezdőjátékos áthúzta a jeleit, az összes többi játékos is **kiválaszthat** a kezdőjátékos **fel nem használt kockáiból egy háttérszínt**. Természetesen a többi játékos is áthúzhatja most a választott kockák jeleit a játéklapján, a fentebb látható áthúzási szabályokat betartva. Ezek a játékosok azonban nem veszik el a kiválasztott kockákat, ami azt jelenti, hogy több játékos is használhatja ugyanazon kockákat.

Ha a játékosok valamelyike a megmaradt kockák egyikét sem tudja felhasználni, akkor egyszerűen pechje van, és ebben a fordulóban egy jelet sem tud majd áthúzni.

Példa: Dóri a kezdőjátékos, dob a kockákkal és a sárga háttérűeket választja. Áthúzza a lufisor kezdetén lévő piros szívlufit. Ugyan van még egy sárga háttérű zöld lufi, de ezt sajnos nem húzhatja át, mert előbb a kék lufit kell áthúznia. Így a zöld lufit is a többi, nem használt kocka közé teszi. Az összes többi játékos most választhat egy háttérszínt ezen kockákból, és áthúzhatja a megfelelő jeleket.



Miután minden játékos áthúzta a jeleit, a kezdőjátékos az óramutató járása szerint tovább adja a kockákat a következő játékosnak. Ő lesz az új kezdőjátékos, és dob mind az öt kockával.

Dzsóker



A játékos a dobott dzsókert úgy használja fel, ahogy szeretné, azaz kiválaszthatja a háttérszínt és a jelet is. A játékos használhatja a dzsókert a többi választott kockájával együtt, használhatja magában, vagy akár másik dzsóker kockákkal együtt. **Azonban a játékos minden körében csak egy színes területen húzhat át jeleket.**

Bónuszkarikák

Ha a játékos áthúz egy olyan jelet **sárga**, **piros**, vagy **kék** területen, amit egy színes karika vesz körbe, akkor a köre végén egy bónusz áthúzást tehet.

Példa:  A játékos áthúzhat egy másik jelet a **piros** területen.

A **zöld** területen a játékos egy színbónuszt kap, ha az összes ajándékot áthúzta a második, harmadik vagy negyedik oszlopban. Az oszlop alatti szín mutatja meg a bónusz szint.



Példa: A játékos áthúzhat egy másik jelet a **kék** területen.

A játékos a bónusz áthúzást a köre végén hajthatja végre azon a területen, ami megfelel a bónuszkarika színének. Természetesen az áthúzási szabályokat ekkor is be kell tartani. Néhány esetben a játékos több bónusz áthúzást is tehet egy sorban.

Fontos: Ha a játékos egy területen bónusz áthúzást hajt végre, akkor mindig a teljes jelet át kell húznia, akkor is, ha az több részből áll (mint például a két gyertya vagy két edesség).

Példa: Ákos a kezdőjátékos, és dob a kockákkal. A rózsaszín lufit és a dzsókert választja. A dzsókert két lufiként használja fel, és áthúzza a kék és a rózsaszín lufit **1**. Mivel a rózsaszín lufinak van egy bónuszkarikája, ezért Ákos áthúzhatja az első két fánkot a kék területen **2**. Mivel a 2 fánk egy piros bónuszkarikában van **3**, így még a két gyertyát is áthúzhatja a piros területen, és begyűjt egy szivárványcsillagot. **4**

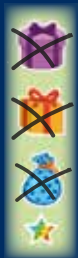


Mikor van vége a játéknak?

A játék akkor ér véget, ha egy játékos a négy színes területének egyikén az összes jelet áthúzta. Ha ez a játékos a kezdőjátékos, akkor a játékosársai még használhatják a megmaradt kockákat.

És ki nyer?

Miután a játék véget ér, minden játékos karikázza be azokat a szivárványcsillagokat a játéklapján, amiket összegyűjtött a játék során. A **sárga**, **piros** és **kék** területen ez az összes olyan csillagot érinti, ami egy áthúzott jel mellett van.



A zöld területen akkor gyűjt be a játékos egy csillagot, ha a **bal szélső oszlop** mindhárom ajándékát áthúzta, illetve akkor, ha az egyes **vízszintes sorok** minden elemét áthúzta.



Számoljátok meg az összegyűjtött szivárványcsillagokat, és az összeget írjátok be a szivárványcsillag helyre.



Aki a legtöbb csillagot gyűjtötte, az nyer. Ha többen is ugyanannyi csillagot gyűjtöttek, megosztottnak a győzelmen.

A szerző és a kiadó nagy köszönet mond az összes játékesztelőnek, és szabály átnézőnek. Minden jog fenntartva.



Item no. 88450

Szerző: Wolfgang Warsch
Szerkesztő: Meike Wilken
Megvalósítás: Jasmin Weigand
Illusztráció: Marie Zippel,
Glen Viljoen
Grafika: designstudio1.de

**Kiadja, importálja és
forgalomba hozza:**
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

