Bernhard Weber

punto

Pontról pontra a győzelemért!

2-4 játékos számára
8 éves kortól

Játékelemek

72 kártya:
4 színben, színenként 1-9 ponttal, mindegyikből 2 db

A játék célja

Hozz létre egy egybefüggő vonalat 5 (2 fős játék esetén) vagy 4 (3-4 fős játék esetén) egyszínű, saját kártyából! Ez a vonal létrehozható vízszintesen, függőlegesen vagy akár átlósan is.

Előkészületek

2 fős játék esetén:
A játékosok fejenként megkapják a 2 szín összes kártyáját.

3 fős játék esetén:
A játékosok fejenként megkapják 1 választott szín összes kártyáját, ezen kívül pedig a negyedik, semleges színből 6-6 véletlenszerűen választott kártyát. Háromfős játék esetén a semleges színnel nem lehet nyerni, nem számít saját színnek.

4 fős játék esetén:
A játékosok fejenként megkapják 1 választott szín összes kártyáját.

Keverd meg alaposan a kapott kártyákat, és alkoss egy képpel lefordított paklit magad előtt!

Játékmenet

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, ő felfedi a paklija felső kártyáját, és azt a játéktér közepére helyezi. A játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Innentől, amikor egy játékos sorra kerül, felfedi a paklija felső kártyáját, és azt vagy egy kártya szomszédságába, vagy egy kártyát lefedve kell elhelyeznie a játéktéren.

Kártya szomszédságába helyezés:
Egy már lent lévő kártyával vátlós szomszédságba, vagy oldalszomszédosan.



Már lent lévő kártyára helyezés:
A kártyának, amellyel lefedsz egy már lent lévő kártyát, több ponttal kell rendelkeznie, mint a lefedett kártya (a színt nem kell figyelembe venni).



FIGYELEM!
A játéktéren lévő kártyák legfeljebb 6 kártyányi magasak és 6 kártyányi szélesek lehetnek (tehát bele kell férniük egy 6x6-os táblázatba).

Amint egy játékos a saját kártyáiból 4 vagy 5 kártyából álló vonalat alakít ki ugyanabból a színből (sorban, oszlopban vagy átlósan), ő lesz a forduló győztese.

A győztes ezután a kialakított vonalban szereplő legtöbb pontot tartalmazó kártyát megnyeri, azt képpel felfelé maga elé helyezi, és a játék további részében ezt a kártyát már nem használhatja.

Vegyétek vissza az összes többi kártyát*, keverjétek meg, és alakítsátok ki újra a saját paklitokat! A következő fordulót az előző forduló nyertesének bal oldali szomszédja kezdi.

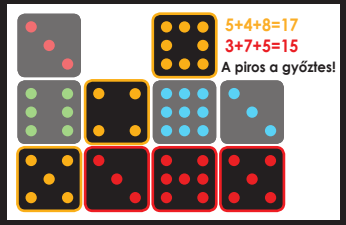
*3 fős játék esetén:
A semleges szín kijátszott kártyáit egyenlően kell szétosztani a játékosok között (az esetlegesen kimaradó semleges kártyákat játékon kívülre kell helyezni). Az előző forduló során a paklikban maradt semleges kártyák a játékosok paklijaiban maradnak, azokat nem kell újraosztani.

A játék vége

Amint egy játékos 2 fordulóban is győzedelmeskedik, az egész játékot megnyeri. Ugyanakkor, amennyiben szeretnétek, játszhattok több fordulót is, állapodjatok meg abban, hogy hány megnyert fordulóra van szükség a végső győzelemhez.

Egy vonal sem jött létre? Amennyiben egy játékos a saját körében nem tudja kijátszani a kártyáját, az lesz a győztes, akinek a legtöbb 3 (vagy 4) kártyából álló vonala van.

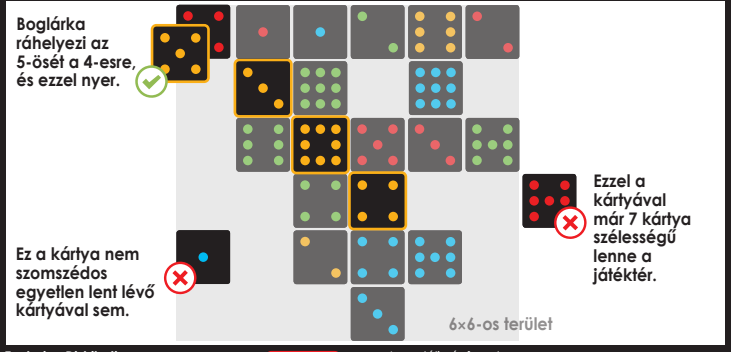
További döntetlen esetén:
Az lesz a győztes, akinek a 3-as vagy 4-es vonalain kevesebb pont van.



Csapatjáték 4 fő számára

- Az egy csapatba tartozó játékosok üljenek egymással szembe!
- A csapat 2 színének összes kártyáját egyetlen pakliba kell keverni.
- Mindkét csapattag a pakli felét kapja meg!
- Cél: 5 ugyanolyan színű saját kártyából álló egybefüggő vonal létrehozása.

Bernhard Weber édesanyjának ajánlja ezt a játékot.



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.gamefactory-spiele.com

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu