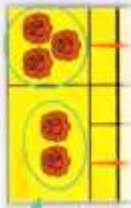


FAGYASZTÁS BE, HOGY MEGJERÜSS A PONT JÁRAT

Figyeld meg a gólasos alatti sziklere satirozott mezőket a pontozólapodon! Ez a halálzóna, itt csupán néhány pontot, vagy akár negatív pontszámot is kaphatsz, így inkább jobban jász, ha egyetlen mezőre sem írsz X-et a halálzónában. Ezt a legkönnyebben úgy értheted el, hogy "befagyaszd" az adott színhöz tartozó sort a megfelelő időben. Ezt így tudod megtenni:

A pontzóna (sárgával satirozott terület) a halálzóna előtt van, itt minden sor esetében 4 és 10 közötti pontszámot érhetsz el. Ha úgy döntesz, hogy egy sort "befagyaszthat", egyetlen mezőbe sem írhatod X-et a pontozólapodra. Most azonban minden azon másik mennyire dobos ügyesen a kockákkal. Ha egy sorban be szeretnéd fagyasztani az elért pontjaidat, akkor a saját kockáidban (a pontozólap függőben) meghatározott mennyiségű rózsaszín oldalt kell dobnod.



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

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

Sikerült legalább annyi rózsaszín oldalt dobni, amennyire szükség volt? Ha igen, akkor azonnal befagyaszthatod a pontokat az adott sorban. Vedd el az összes rózsaszín oldalt és karikázd be a választott sorban az utolsó beirt X-et! Ird be az oszlophoz tartozó pontszámot a sor végére a pontmezőből! Ebben a sorba már írhatod több X-et a játszma során.

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

Kivétel: Olykor előfordul, hogy 3 kockányát és legalább kettő rózsát dobosz. Mivel 3 kockányát dobhattál, a rózsaszín oldalt nem használhatod, így nem is fagyaszthatod be egy sort sem.

ALJÁVAL A HALÁLZÓNÁBAN VÉGZTESD!

Az egyik színhöz tartozó sorba X-et írtál és közben a halálzónába kerülsz? Akkor fagyaszd be azt a sort most! Karikázd be az utolsó beirt X-et ebben a sorban! Ellenőrizd, hogy kapsz-e pontot, vagy sem, illetve akár negatív pontthoz is juthatsz így. Ird be az adott sor végén a pontmezőből!

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök mind a négy színhöz tartozó sort befagyasztotta. Mindenképp, kinek egy-egy sorban az utolsó beirt X-e a pontzónában található, megkapja az oszlophoz tartozó pontszámot. Adjátok össze a pontmezőbe írt pontszámaitokat, ehhez adjátok hozzá az elért bónuszpontokat, az összesget 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.

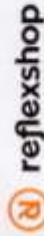
TUDTAD?

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 látogatni a családjához. Az utcákat és a házakat virágokkal, csontvázzakkal és színes koponyákkal díszítik fel, a gyerekek pedig rengeteg édességet kapnak.



Originally published as: "Calavera – Jetté wild abgeräumt" in Germany by moses, Verlag GmbH, Kempen, 2019.

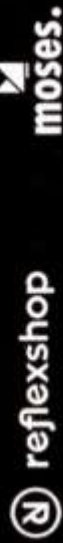
Text and illustrations copyright © moses, Verlag GmbH, Kempen, 2020. All rights reserved.



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Erőd u. 2. B/1/5,
Tel: +36 1 773 1600
E-mail: ugyfeltoljadas@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



Egy izgalmas kockajáték
2-4 fő részére 8 éves kortól





A cél elképzelésén egyszerű, minélgyorsabban a lehető legtöbb mezőre X-et szeretnél beírni a lapotokon. A sok X sok pontot jelent. Azonban óvatosan kell lennie, ha túl sokat vagyunk túllőhetünk a célon, és az értékes pontjainkat elveszítjük. Döntéseket el a dobószalag alapján, hogy mi a legjobb megoldás, és írjátok X-et a megfelelő helyekre! Csak így nyertétek meg a játékot.



A DOBÓSZALAG
6 dobókocka
1 pontozólap

A JÁTÉK ELŐZMÉNYE

Minélgyorsabban vegyétek magzatokot egy-egy lapot a pontozólapotól, és helyezzétek magzatokot elé képpel feljellel! Legyen nálátok toll vagy ceruza, valamint készíthettek elő a dobókockákat!

JÁTÉKLEÍRÁS

A legfrüherbő játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezd a játék menete az óramutató járásával megkezdve újra a halad. Talán pont te vagy a legfrüherbő játékos? Akkor dobj mind a hat dobókockával! Legfrüherbő meg kezdőszalagot dobhatod. Minden kockadobás után eldöntheted, hogy mely kockákat teszed félre, és melyeket szeretnél újradobni. Olyan kockákat is újradobhatsz, amit korábban félretettél. Legfrüherbő a harmadik kockadobás után meg kell állnod.

Nézd meg a dobott eredményeket! A következő lehetőségek vannak:

1. VÁLASZ

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

Példá: Bögörk a kockadobásai végén a következő eredmények közül választott: 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.



10. SZER



Legalább egy rózsaszín oldalt dobta? És azt jelenti, hogy ezeket bármilyen színű dobókockákat használhatod. Már olyan színt is választhatsz, ami másik dobott oldalán is megjelenik. Azonban a rózsaszín kockákat nem használhatod olyan dobókockával együtt, ami színt mutat, így tehát el kell döntened, hogy a dobott kockák közül az összes rózsaszín dobókockát használod, vagy egy választott színből az összes dobókockát.

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

Beírtad az X-et a pontozólapodra? Akkor a körödnek vége, és a töltés balra ülő játékoson a sor.



NYERTÉK A SZERENKÉ DUNOR AZ ELLENFÉL JÁTÉKOSÁRA KÉSZÜLT A HÁZOK KÖZTÉK DE, AMIGOR CALANAT DUNOR

11. SZER

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

De ez nem minden, a koponyák az ellenfél játékosokat is érintik. Ők most akár szeretnék, akár nem, X-et kell írni a mezőbe az adott mezőbe. Először azonban válassz te színt (vagy rózsaszín) a megmaradt dobókockák közül (amiken nincs koponya), és írj X-et a megfelelő színű sorban!

Most az ellenfeled a sor, a megmaradt színek közül kell választaniuk (vagy rózsaszín), és az alapján X-et kell írni, hogy írjanak a megfelelő színű sorba. Ha egymél 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-et írj.

A KOPONYA JÁTÉK

Legalább három koponyát dobta? Jaj, Dios mi! A szerencse elhagyott, a pontozólapod egyetlen mezőjébe sem írhatasz X-et. Az ellenfeleidnek azonban kötelező használniuk a dobott oldalakat. Választaniuk kell egy színt (vagy rózsaszín), és a hozzá tartozó kockák számával megkezdve mezőre X-et kell írniuk a saját pontozólapjukra. Itt is igaz, hogy több játékos is választhatja ugyanazt a színt. Ezt követően a töltés balra ülő játékoson a sor, 6 dob a kockákkal.

Kivétel: Ha már teljesen betöltött egy sorod, vagy "befragasztottad" egy sorodat (lásd a "tovább pontozás" 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.

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

A BÓNUSZVONALAK HEGYZÉSE

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

Kariztad be a megfelelő bónuszpontot? Az ellenfeled pedig húzzák át ezt a bónuszpontot, amit te bekarikáztál. Van azonban vigasdj is, ha a többiek is bejelölték mind a négy sorban az összes mezőt az adott bónuszvonallal, a bónuszvonaltól függően a következő pontokat kapsz "minibónuszpont":

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



