

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor elfogynak a pakli lapjai, és az összes felfordítva fekvő dinoszaurusz kártya gazdára talált. A játékosok összeszámolják dinoszaurusz kártyáik értékét. Az nyer, aki a legmagasabb összpontszámot érte el. Döntetlen esetén a játéknak több győztese van.

Variáció 1 játékos részére

A játék a fent leírt módon folyik, a következő kivétellel:

Minden alkalommal, amikor a játékos úgy dönt, hogy nem dob tovább és befejezi a lépését, felhúzza a felső kártyát a pakliból, majd félreteszi azt. A kártya értéke elveszik. Ezután új kört kezd, azaz dob mind az 5 kockával stb. Miután az utolsó lapot is felhúzta a pakliból, még egy utolsó kört játszik. Ezután a játék véget ér. A játékos összeadja a megszerzett dinoszaurusz kártyáinak az értékeket. Minél magasabb az összeg, annál sikeresebb a játékos.



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122, piatnik@piatnik.hu, Származási hely: EU

www.piatnik.hu



Egy kalandos kocka játék Reiner Knizia-tól, 1 - 4 játékos részére, 7 éves kortól

Piatnik termékkód: 608193

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

"Fogjuk be a dinoszauruszokat!" A kalandorok felszerelése készenlétben. Várakozással telve lesben állnak, és reménykednek, hogy elfognak néhányat ezekből az őskori óriáshüllőkből. Akinek szerencsés kockadobással sikerül a befogásra megfelelő felszerelést kigurítani az értékes dinoszauruszt vihet a Dino Parkba. Ki lesz a játék végén a legügyesebb Dino-befogó?

Tartalom

18 Dinoszaurusz kártya

18 Kalandor

5 Dobókocka

Matrica a kockákra

1 Játékszabály

A cél

A lehető legmagasabb értékű dinoszaurusz kártyákat összegyűjteni és a játék végére a legtöbb pontot gyűjteni.



A játék részei

A dinoszaurusz kártyák

Minden kártyán látható:

- egy dinoszaurusz,
- több mező a befogáshoz szükséges felszerelésekkel, amelyeket ki kell gurítani a kockákkal ahhoz, hogy megszerezzük ezt a kártyát,
- a dinoszaurusz értéke.



A kockák

Az első játék megkezdése előtt, a kockákra fel kell ragasztanunk a mellékelt matricákat.

Felragasztás után minden egyes kocka 5 különböző befogó-felszerelést (kötél, csapda, gumikalapács, ketrec, háló) valamint egy távcsövet mutat.



Előkészítés

- A dinoszaurusz kártyákból megkeverés után egy lefordított paklit kell képeznünk az asztalra. Ha rövidebb játékidőt szeretnénk, akkor öt lapot vegyünk ki a játékból.
- Ezután három lapot fordítsunk fel és fektessünk képpel felfelé az asztal közepére.
- A kalandorokat és kockákat helyezzük készenlétbe az asztalra.

A játék

Válasszunk kezdő játékost. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban következünk majd a játékban. Aki éppen soron van, dob mind az öt kockával. A dobása eredményéből annyi kockát amennyit akar, de legalább egyet félre kell tennie.

Ha a félretett kocka...

- befogó-felszerelést mutat, akkor a játékosnak egy kalandort a felszerelésnek megfelelő szabad mezőre kell állítania, az egyik felfordítva fekvő dinoszaurusz kártyán. Ha ez nem lehetséges, akkor ezt a kockát nem lehet félretenni.
- távcsövet mutat, akkor semmi nem történik. Ezután a játékos dönt, hogy befejezte a lépését, vagy a megmaradt kockákkal újra dob.

Újra dob: A játékos a fent leírtak szerint jár el és legalább egy másik kockát félretesz. Ezután a játékos ismét dönt, hogy újra dob, vagy megáll, és így tovább.

Megáll: Miután a játékos úgy dönt, hogy nem dob tovább, akkor magához vehet minden olyan dinoszaurusz kártyát, amelynek az összes mezőjén állnak kalandorok. Az elvett kártyákat lefordítva maga elé rakja, majd az üresen maradt kártyahelyekre új kártyákat fordít fel a pakliból, hogy mindig három dinoszaurusz kártya legyen felfordítva az asztal közepén.

Elvesztett lépés: A játékos elveszíti a lépését, ha a dobása után nem tud egy kockát sem félrerakni, mert nincsen a dobott felszerelés(ek)nek megfelelő szabad hely és távcsövet sem dobott. Azokat a dinoszaurusz kártyákat (ha van ilyen), amelyeknek minden mezőjén állnak kalandorok kitesszük a játékból, majd az üresen maradt helyüket a pakliból feltöltjük.

A távcső: Ha a játékos a köre során mind az öt kockát félre tudta tenni és a kockák közül legalább kettő távcsövet mutat, akkor folytathatja a lépését, tehát mind az 5 kockával újra dobhat.

De vigyázz: Azokat a dinoszaurusz kártyákat, amelyek minden mezőjén állnak kalandorok csak akkor veheti el a játékos, ha nem dob tovább és a lépését befejezi.

