



GK56927 – Játék a csomókkal

A játék célja: Minél hosszabb összefüggő kötél kialakítása a saját színedből.

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Játékosok száma: 1-4 játékos részére.

A készlet tartalma:

- 1 kezdő kártya,
- 4 különböző színű kártya,
- 48 játék kártya,
- 1 tároló zsák.

Előkészületek:

Egy hosszú kötél megalkotásához minél nagyobb helyre van szükség. A kezdő kártya és a négy féle egyszínű kártyát kivesszük a csomagból. A kezdőkártya az amelyiken mind a négy féle szín megtalálható és van csatlakozó pontja. A különböző 1 színű kártyákon a kötelet egy kupacban találjuk. A fennmaradó kártyákat beletesszük a zsákba és összekeverjük, majd a kezdő kártyát a játékmező közepére helyezzük. Összekeverjük a négy különböző színű kártyát és minden játékos húz egyet, anélkül, hogy azt a többieknek megmutatná. A kihúzott kártyát lefelé fordítva elhelyezi maga mellett vagy előtt.

A zsákban lévő kártyák közül minden játékos húz négyet és maga elé helyezi felfordítva.

Játékszabály

A legfiatalabb játékos kezd, a kezdő csomóhoz illeszt egyet a kártyái közül. Ha nála van még kártya abból a színből, amit lerakott, akkor azt is hozzá teheti. Elágazás után a következő színű lapot már nem teheti le, csak a következő körben. A lerakott kártyákat a zsákból újra pótolni kell.

A következő játékos az óramutató járásával megegyező irányban szintén lerakhat kártyát a kezdő csomóhoz, vagy a már korábban lerakott kötél folytatásaként.

Ha egy játékos nem tud rakni, lehetősége van eldönteni, hogy egy körből kimarad, vagy a kártyái közül egyet visszatesz és húz helyette egy újat. Ha újat húz, akkor a kártyát már nem tehet le, a következő játékoson a sor.

Információ: Egy végső csomó vagy több végső csomó (ahol legalább az egyik kötélnek vége van) találkozása számít egy szakasz végének. Ilyenkor minden játékos megszámolja a nála lévő kártyákat, ami mind 1-1 mínusz pontot ér. Ezek összegét majd a végén le kell vonni mindenki eredményéből.

Nem számít szakasz végének két kötél találkozása vagy hurok azonos színen belül.

A játék akkor ér véget, ha minden kötél végén csomó van, vagy ha már egyik játékos sem tud többet rakni. Ilyenkor mindenki felfordítja az előtte lévő lapokat illetve azt is, hogy melyik színű kötél az övé. Az nyer, akinek a leghosszabb összefüggő kötele van.

Pontok számítása: Összefüggő kötél esetén minden kártya 1 pontot ér. Számoljuk meg a kártyákat és vonjuk le belőle (ha van) a korábban felírt mínusz kártyák számát.

Az nyer akinek a legtöbb pontja van.

Jó szórakozást! A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék

1077 Bp. Király u. 101.

Tel.:462-23-88

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu



GK56927 – Játék a csomókkal

A játék célja: Minél hosszabb összefüggő kötél kialakítása a saját színedből.

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

Játékosok száma: 1-4 játékos részére.

A készlet tartalma:

- 1 kezdő kártya,
- 4 különböző színű kártya,
- 48 játék kártya,
- 1 tároló zsák.

Előkészületek:

Egy hosszú kötél megalkotásához minél nagyobb helyre van szükség. A kezdő kártya és a négy féle egyszínű kártyát kivesszük a csomagból. A kezdőkártya az amelyiken mind a négy féle szín megtalálható és van csatlakozó pontja. A különböző 1 színű kártyákon a kötelet egy kupacban találjuk. A fennmaradó kártyákat beletesszük a zsákba és összekeverjük, majd a kezdő kártyát a játékmező közepére helyezzük. Összekeverjük a négy különböző színű kártyát és minden játékos húz egyet, anélkül, hogy azt a többieknek megmutatná. A kihúzott kártyát lefelé fordítva elhelyezi maga mellett vagy előtt.

A zsákban lévő kártyák közül minden játékos húz négyet és maga elé helyezi felfordítva.

Játékszabály

A legfiatalabb játékos kezd, a kezdő csomóhoz illeszt egyet a kártyái közül. Ha nála van még kártya abból a színből, amit lerakott, akkor azt is hozzá teheti. Elágazás után a következő színű lapot már nem teheti le, csak a következő körben. A lerakott kártyákat a zsákból újra pótolni kell.

A következő játékos az óramutató járásával megegyező irányban szintén lerakhat kártyát a kezdő csomóhoz, vagy a már korábban lerakott kötél folytatásaként.

Ha egy játékos nem tud rakni, lehetősége van eldönteni, hogy egy körből kimarad, vagy a kártyái közül egyet visszatesz és húz helyette egy újat. Ha újat húz, akkor a kártyát már nem tehet le, a következő játékoson a sor.

Információ: Egy végső csomó vagy több végső csomó (ahol legalább az egyik kötélnek vége van) találkozása számít egy szakasz végének. Ilyenkor minden játékos megszámolja a nála lévő kártyákat, ami mind 1-1 mínusz pontot ér. Ezek összegét majd a végén le kell vonni mindenki eredményéből.

Nem számít szakasz végének két kötél találkozása vagy hurok azonos színen belül.

A játék akkor ér véget, ha minden kötél végén csomó van, vagy ha már egyik játékos sem tud többet rakni. Ilyenkor mindenki felfordítja az előtte lévő lapokat illetve azt is, hogy melyik színű kötél az övé. Az nyer, akinek a leghosszabb összefüggő kötele van.

Pontok számítása: Összefüggő kötél esetén minden kártya 1 pontot ér. Számoljuk meg a kártyákat és vonjuk le belőle (ha van) a korábban felírt mínusz kártyák számát.

Az nyer akinek a legtöbb pontja van.

Jó szórakozást! A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék

1077 Bp. Király u. 101.

Tel.:462-23-88

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu