

JUNGLE PANIC

Pánik a dzsungelben



6-9999 év

JUNGLE PANIC

Pánik a dzsungelben

Tartalomjegyzék



x42



x21



x3



1 db



6 – 99 év



2 – 4 játékos



10 perc.

Pánik uralkodik a dzsungelben: vízilovak, kígyók és gepárdok rohagnak kétségbeesetten és lármát csapnak. Segíts helyreállítani a harmóniát és teremts territóriumot minden faj számára.

Tartalom: 42 polyomino lapka, 21 állatkártya, 3 bónuszkártya, 1 dobókocka.

Játékmenet: Ebben a játékban lapkákat helyeznek el. A játékosok lapkákat helyeznek el, hogy területeket hozzanak létre az egyes állatfajokhoz. Amikor egy játékos 6 azonos fajú állatot csoportosít egy területre, kap egy állatkártyát. Az első játékos, aki 3 azonos állatból álló lapot gyűjt össze, kap egy bónuszkártyát. Ki hoz létre a legtöbb területet?

A játék célja: A legtöbb pont megszerzése.

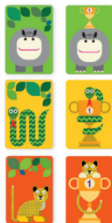
Játékelőkészületek: Keverjétek meg mind a 42 lapkát, és helyezzék őket az asztal közepére, hogy mindenki láthassa és elérhesse őket.

Oszd az állatkártyákat 3 paklira az állatok típusa szerint. Helyezz 3 bónuszkártyát melléjük. Készíts elő egy dobókockát.



polyomino csempék

állatokkal ellátott kártyák



bónusz
kártyák

Játék előrehaladása:

Minden játékos egyszerre játszik. Egy kör 3 részből áll.

1. Vegyél egy polyomino táblát

A legidősebb játékos dob a kockával. (Ezután a játékosok felváltva dobnak a kockával.) Mindenki egyszerre játszik.

A dobókockán látható kép alapján minden játékos választ 1 lapkát az asztal közepén lévő kupacból.

• Amikor a kockán van



vagy



vagy



: a játékosok választanak egy táblát ezzel az állattal.

• Amikor a kockán van



vagy



vagy



: a játékosok egy olyan lapkát választanak, amin nincs ez az állat.

Amikor két játékos ugyanazt a lapkát akarja, akkor az a gyorsabbhoz tartozik!

Ha egy játékos elront egy olyan mezőt, amelyen egy eldobott állat van, mert az már nincs ott, akkor nem húz el mezőket, és kihagyja a körét.

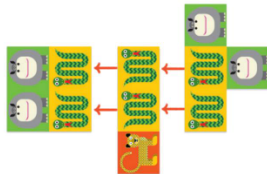
2. Mentse el a polyomino táblát

Minden játékos maga elé teszi a kiválasztott lapkát, hogy aztán továbbiakat tegyen rá.

A lapkáknak legalább egy négyzettel érinteniük kell egymást.

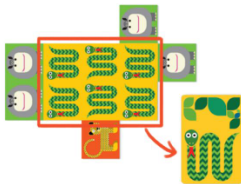
Az új lapkát legalább egy, már lerakott lapka mellé kell helyezni.

A lemezek nem fedhetik át egymást.



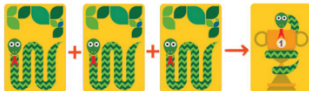
3. Szerezz be egy kártyát

Amikor egy játékosnak sikerül 2 x 3 azonos állatból álló téglalapot összeraknia, akkor létrehozott egy területet az adott állat számára, és kap egy kártyát ugyanolyan állattal.



Az a játékos, aki először kap 3 azonos állattípusú lapot (azaz először hoz létre 3 különálló területet), kap egy bónusz kártyát az adott állattípussal.

Amikor több játékos próbálja megszerezni ugyanazt a bónuszkártyát, azé lesz, aki először létrehozta a 3. területet az adott állattípussal, és megkapja a hozzá tartozó kártyát az adott állattal.



Új kör következik, és a következő játékos dob a kockával.

Játék vége: A

Játéknak akkor van vége, amikor mind a 3 bónuszkártya elfogyott, VAGY amikor egyik játékos sem tud elvenni egy újabb polyomino lapkát.

A pontokat a következőképpen számítják ki:

- 1 állatkártya = 1 pont
- 1 bónuszkártya = 1 pont

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több bónuszkártyája van.

JUNGLE PANIC

Pánik a dzsungelben



DJ08577



Djeco

3, rue des Grands Augustins
75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték