




Kortų poveikis



Prarandate 1 kauliuką.
Šis kauliukas pašalinamas iš žaidimo. Šios kortos negalima naudoti, jei žaidėjas išrideno du arba daugiau  simbolių šiame raunde.



Prarandate 2 kauliukus.
Šie kauliukai pašalinami iš žaidimo.



Visi žaidėjai, išskyrus jus, pasilieka po dvi kortas.
Žaidėjai, turintys daugiau nei 2 kortas, išsirenka ir pasilieka tik dvi, o kitas — išmeta.



Traukite 3 papildomas kortas iš kaladės.



Pasirinkite žaidėją ir pasikeiskite VISAIS savo KAULIUKAIS su juo.



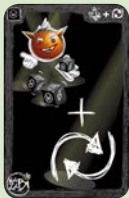
Kiekvienas žaidėjas (tame tarpe ir jūs) atiduoda VISUS savo KAULIUKUS žaidėjui iš kairės arba dešinės.
Kortos savininkas nusprendžia, į kurią pusę perduodami kauliukai.



Pasirinkite žaidėją ir pasikeiskite VISOMIS savo KORTOMIS su juo.



Kiekvienas žaidėjas (tame tarpe ir jūs) atiduoda VISAS savo KORTAS žaidėjui iš kairės arba dešinės.
Kortos savininkas nusprendžia, į kurią pusę perduodamos kortos.



Pakeiskite žaidimo kryptį.
Atikite antrą ėjimą ir žaidimas nuo šiol vyks priešinga kryptimi.



Pasirinkite, kuris žaidėjas turės praleisti ėjimą.
Padėkite šią kortą prieš pasirinktą žaidėją. Kortą bus galima pašalinti tik tuomet, kai žaidėjas praleis ėjimą.



Žaidimo taisyklės

Žaidimo tikslas

Kuo greičiau atsikratyti visų savo turimų kauliukų.

Žaidimo rinkinys



36 veiksmo kortos



24 kauliukai

Pasiruošimas žaidimui

Kiekvienas žaidėjas pradžioje gauna po 4 kauliukus ir 3 kortas. Likusios kortos užverstos sudedamos į kaladę stalo viduryje. Visi žaidėjai ridena kauliukus. Žaidėjas, išridenęs daugiausiai simbolių, pradeda žaidimą.

Žaidimo eiga

Visi žaidėjai paeiliui ridena kauliukus ir atlieka šiuos veiksmus:

- Traukia iš kaladės po vieną kortą už kiekvieną išridentą simbolį.
- Vienam pasirinktam žaidėjui atiduoda visus kauliukus su išridentu simboliu.
- Sužaidžia 1 kortą laikantis šių taisyklių:
 - Per ėjimą galima sužaisiti tik vieną kortą.
 - Sužaisiti kortą galima tik tuo atveju, jeigu žaidėjas išrideno bent tiek simbolių ant kauliukų, kiek yra pavaizduota viršutiniame kairiajame kortos kampe (žiūr. Simbolių minimumas).
 - Sužaidus kortą, jos veiksmas yra atliekamas nedelsiant.
 - Nėra privaloma sužaisiti kortą kiekvieno savo ėjimo metu.

Eigoje sužaistos kortos dedamos atverstos šalia traukimo kaladės. Kai traukimo kaladė baigiasi, sužaistos kortos sumaišomos ir užverstos sudedamos į naują traukimo kaladę.

Jeigu kaladėje nebelieka kortų ir nebėra panaudotų kortų, kurias būtų galima permaišyti, žaidėjas, kurio eilė traukti kortą, išsirenka bet kurį kitą žaidėją ir nežiūrėdamas ištraukia vieną iš jo rankose turimų kortų.

Kortų aprašymai

Kortų poveikis aprašytas kitoje pusėje.

Simbolių minimumas:

Parodo, kiek mažiausiai simbolių žaidėjas turi išridenti su kauliukais tam, kad sužaisių šią kortą. Pavyzdžiui, sužaisių šią kortą galite jeigu išridenate bent 1 simbolį.



Poveikio aprašymas:

parodo, kokį poveikį kiekviena korta turi žaidimui (žiūr. kitą pusę).

Pavyzdys:

Jonas turi 5 kauliukus ir savo ėjimo metu, ridendamas juos, gauna šiuos simbolius:



Jis turi traukti 2 kortas, atiduoti 1 kauliuką savo pasirinktam žaidėjui ir gali panaudoti kortą su verte 2 ar mažiau (vertė pavaizduota viršutiniame kairiajame kortos kampe). Jonui sužaidus tokią kortą, ji padeda atversta šalia traukimo kaladės.

Žaidimo pabaiga

Žaidėjas, pirmas atsikratęs visų savo kauliukų, laimi žaidimą. Galite tęsti žaidimą iki liks tik vienas žaidėjas.

Variacijos

4, 5 ar 6 žaidėjams:

Kai išridenate simbolį, negalite atiduoti kauliuko (-ų) jūsų pasirinktam priešininkui: privalote jį atiduoti priešininkui iš kairės ar dešinės. Šis aspektas įnešą papildomą dinamiką.

«Komandos» 4–6 žaidėjams:

Šį žaidimą galima žaisti komandomis. Komandą sudaro iki 2 žaidėjų, vienam iš jų atsikračius turimų kauliukų, jo komanda laimi.

Žaidimo trukmė:

Žaidimo trukmę galima keisti žaidimo pradžioje nustatant skirtingą turimų kauliukų skaičių.

Turnyras:

Prieš pradėdant susitariama, kiek kartų bus žaidžiama. Žaidėjai ar komandos laimėjęs, suskačiuojama, kiek kauliukų liko kitiems žaidėjams. Laimėtojas gauna po 1 tašką už kiekvieną likusį kauliuką. Sužaidus sutartą žaidimų skaičių, turnyrą laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas ar komanda.



B.P. 30 - F62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

© & © Gigamic from a concept by Guilhem Debrinc



DĖMESIO! Žaidimas netinkamas vaikams iki 3 metų amžiaus. Galima pasprngti — yra smulkių detalių.