

A játék menete

1. A kezdéshez minden játékos helyezze az egyik kezét az állványa két oldalán található fogófülek egyikére! Ennek a kéznek ott kell maradnia a kör hátralévő részében. Válasszatok ki egy játékost, akinek a feladata a pakli legfelső lapjának a felcsapása lesz!



2. Amikor minden játékos készen áll, fordítsátok fel a legfelső kártyát, és helyezzétek rá a Trófeát. A játékosok ezután versenyt futnak az idővel, hogy átrendezzék az állványukon lévő 9 színes elemet, mindig betartva a Sweet Victory szabályait:



- Egyszerre csak 1 elemet szabad mozgatni – tilos több elemet egyszerre felmarkolni.
- A játékosok csak egy kezét használhatnak az elemek mozgatására, és forduló közben nem szabad kezét váltani.
- Az elemeket csak az állványon található négy oszlop "szabad" (üres) helyei között szabad mozgatni. Tilos az elemeket az asztalra vagy az öledbe tenni, illetve a kezekben tartani őket várakoztatva.
- Egyik oszlopon sem lehet soha háromnál több elemet tartalmazó torony.
- A megoldott (kész) állványon az üres oszlop lehet a jobb vagy a bal szélén, de NEM lehet középen.



3. Amikor úgy gondolod, hogy sikeresen lemásoltad az asztal közepén lévő kártyát, kapd el a Trófeát és csapd le az állványod tetejére! Ez jelzi a forduló végét.



Ha az állványodon lévő elrendezés megegyezik a kártyán láthatóval, megnyerted a fordulót! Vedd el a kártyát, és tedd az állványod melletti saját gyűjtőpaklidba.

Ha az elrendezésed **NEM** egyezik a kártyán szereplővel, vedd le a Győzelmi Trófeát az állványodról, és helyezd vissza a kártya közepére. Ekkor az összes játékosnak azonnal vissza kell térnie a feladvány megoldásához!

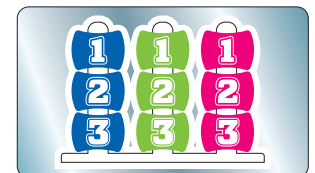
4. Miután egy játékos megnyert egy fordulót, NEM szabad alaphelyzetbe állítani az állványokat. Mindenkinek azonnal fel kell készülnie a következő fordulóra abból a pozícióból, ahol az elemei az előző kör végén maradtak. Az előző forduló győztese fordítja fel a következő kártyát a csoportnak.

5. Ha összegyűjtöttél 5 kártyát – **TE NYERTÉL!**

Bajnoki játék

A Bajnoki játék azon játékosoknak szól, akik még versenyszerűbb élményre vágynak. A fordulók mindig tiszta lappal, egyenlő esélyekkel kezdődnek. Kezds előtt csak állítsátok vissza az állványokon lévő elemeket a kiinduló helyzetükbe!

A kezdőbeállítás kártyája referenciaként szolgál.



A feltalálóról:

A Tel-Avivban (Izrael) székelő Theora Concept Ltd. gazdag családi örökséggel büszkélkedhet, amelyet 1964-ben alapított Ora és Theo Coster. Ezt az örökséget fiaik, Boaz és Gideon Coster (partnerek), valamint Aliza Coster (pénzügyi igazgató), Boaz felesége viszik tovább. A játékok feltalálására, tervezésére, fejlesztésére és licencelésére szakosodott alkotóház széles körben együttműködik izraeli és nemzetközi játékfejlesztőkkel.

Tartsd meg ezt a kartonlapot, hogy újra be tud csomagolni a játékok!

- 4 db állvány
- 36 db színes játékelem (színenként és számonként 12-12 db)
- 1 db győzelmi Trófea
- 20 db kétoldalas feladványkártya
- 1 db versenysorrend-beállító kártya

A doboz tartalma

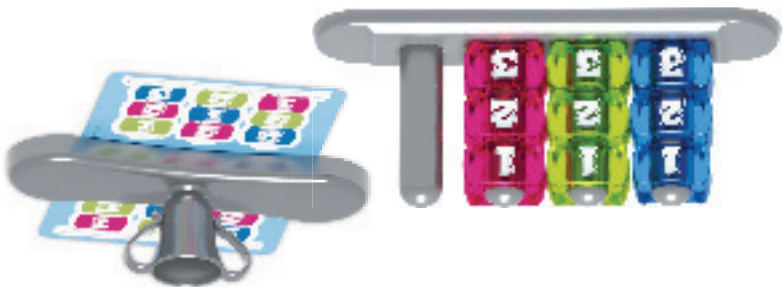
Csupán egyetlen kezdetet használva és egyszerre csak egy elemet mozgatva pakold át a játékelemeidet úgy, hogy azok pontosan megegyezzenek a kártyán látható képpel. Kapd el a Trófeát, és nyerd meg a kártyát! Gyűjts össze 5 kártyát, és nyertél!

A játék célja

A Sweet Victory a gyors kezek és a pörgős észjárás játéka. A játékosok azon versenyeznek, hogy ki tudja gyorsabban átrendezni az elemeit az állványán a feladványkártyának megfelelően. A leggyorsabb észjárású És leggyorsabb kezű játékos lesz a győztes!

Előkészületek

1. Minden játékos vesz egy állványt és három-háromat a különböző színű elemekből (amelyek 1-es, 2-es és 3-as számmal vannak ellátva), majd felállítja az állványát az ábrán látható módon.



2. Keverd meg a kártyákat, ügyelve arra, hogy az azonos háttérszínű oldalak egy irányba nézzenek. Döntsetek el, hogy a kártyák kék vagy zöld oldalával szerelnétek-e játszani (egyik oldal sem nehezebb a másiknál).
3. Helyezd a Trófeát a játéktérület közepére.
MEGJEGYZÉS: Amint a kártyákat felfordítjátok, a Trófea ráhelyezhető a kártya közepén lévő "Sweet Victory!" logóra, hogy senki elől se takarja el a kilátást.
4. Készen álltok a játékkal!



Thinkfun - Ízzítsd az elméd!

A ThinkFun® a világelső az olyan addiktívan szórakoztató játékokban, amelyek megmozgatják és élesítik az elmét. A fiatal elmék felvillanyozásától kezdve a családi szórakozásig, a ThinkFun innovatív játéka elgondolkodtatnak, miközben megmosolyogtatnak.

www.ThinkFun.com



Kövess minket!

Thinkfun

JÁTEKSZABÁLY

8+
2-4

SWEET VICTORY!

TORONYÉPÍTŐ
VERSENYFUTÁS!

GYORS
ÉS VIDÁM
JÁTÉK!