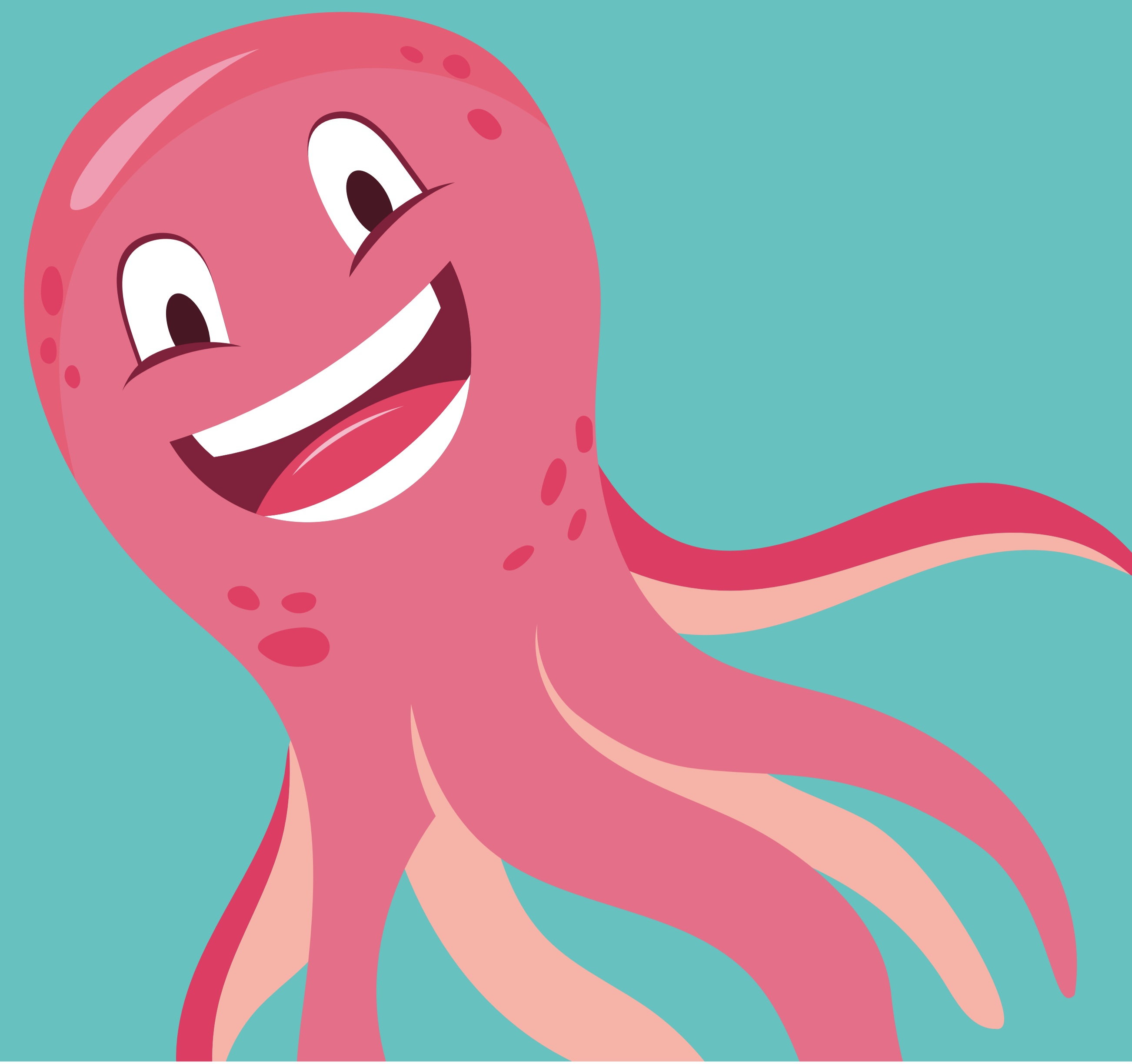


CSAPD LE CSAP



Készítsétek a csápot egy polipos űrületre! Dobjatok a dobókockákkal (két kocka van - az egyikén szín van, a másikon forma) és csapjatok le a kockákon látható vízi élőlényekre.

A játék tartalma:

6 db csáp, 2 db kocka, 72 db lapka, 1 db játékszabály

A játék célja:

Ragadj meg minél több vízi élőlényt a csáp végén elhelyezett tapadókoronggal. Ha neked sikerül a legtöbb lapkát összegyűjteni, akkor megnyered a játékot.

Készülj fel a játékra!

1. Mindenki vegyen magához egy csápot.
2. Keverjétek össze a lapkákat, majd tegyetek 18 darabot az asztal közepére, képpel felfelé fordítva.
3. A maradék lapkákat tegyétek félre egy kupacba.

Kezdődjön a játék!

A legidősebb játékos kezdi a gurítást.

A két dobókocka megmutatja a vízi élőlények formáját és színét. A csápok végén található tapadókorongokkal vegyétek fel egy olyan lapkát, ami a kocka színével vagy formájával megegyezik.

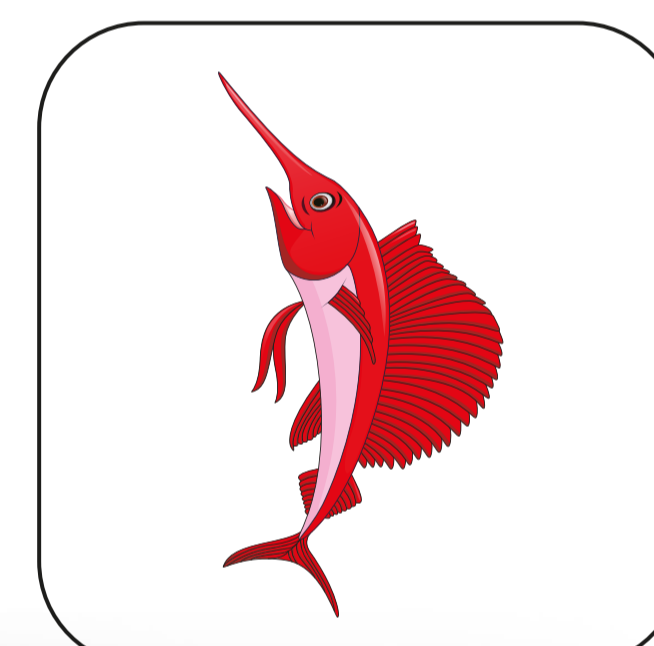
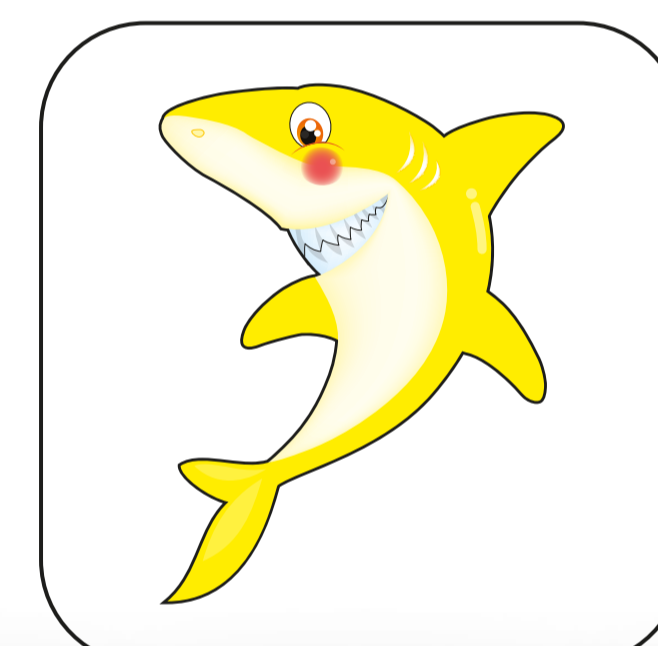
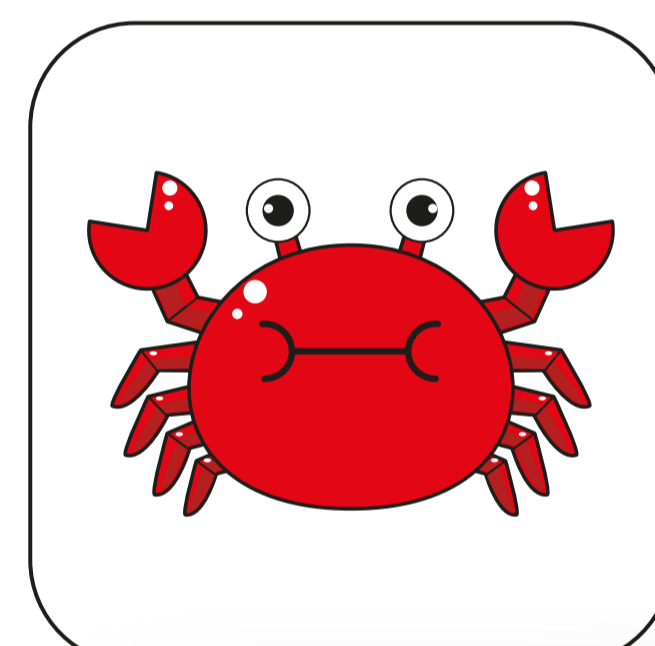
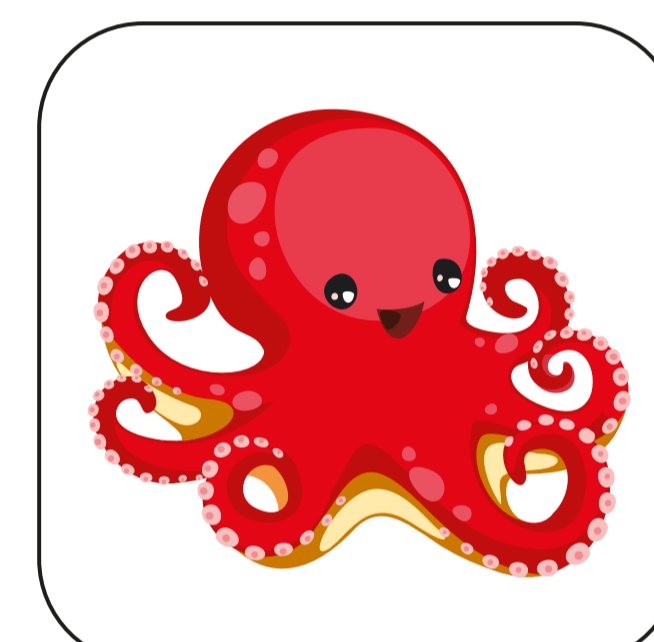
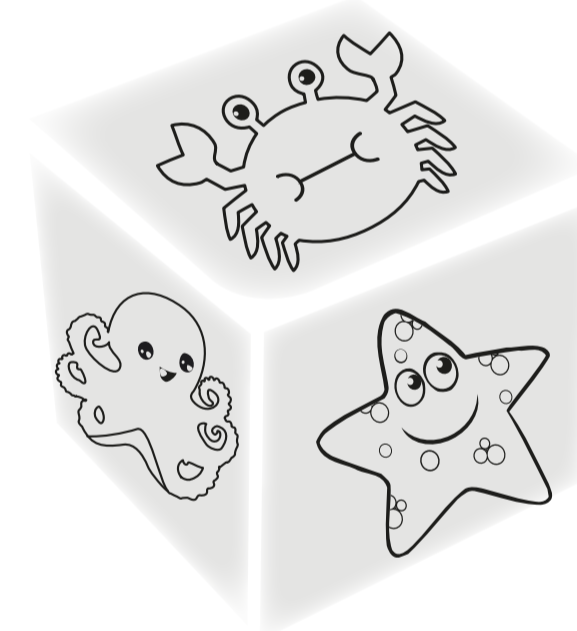
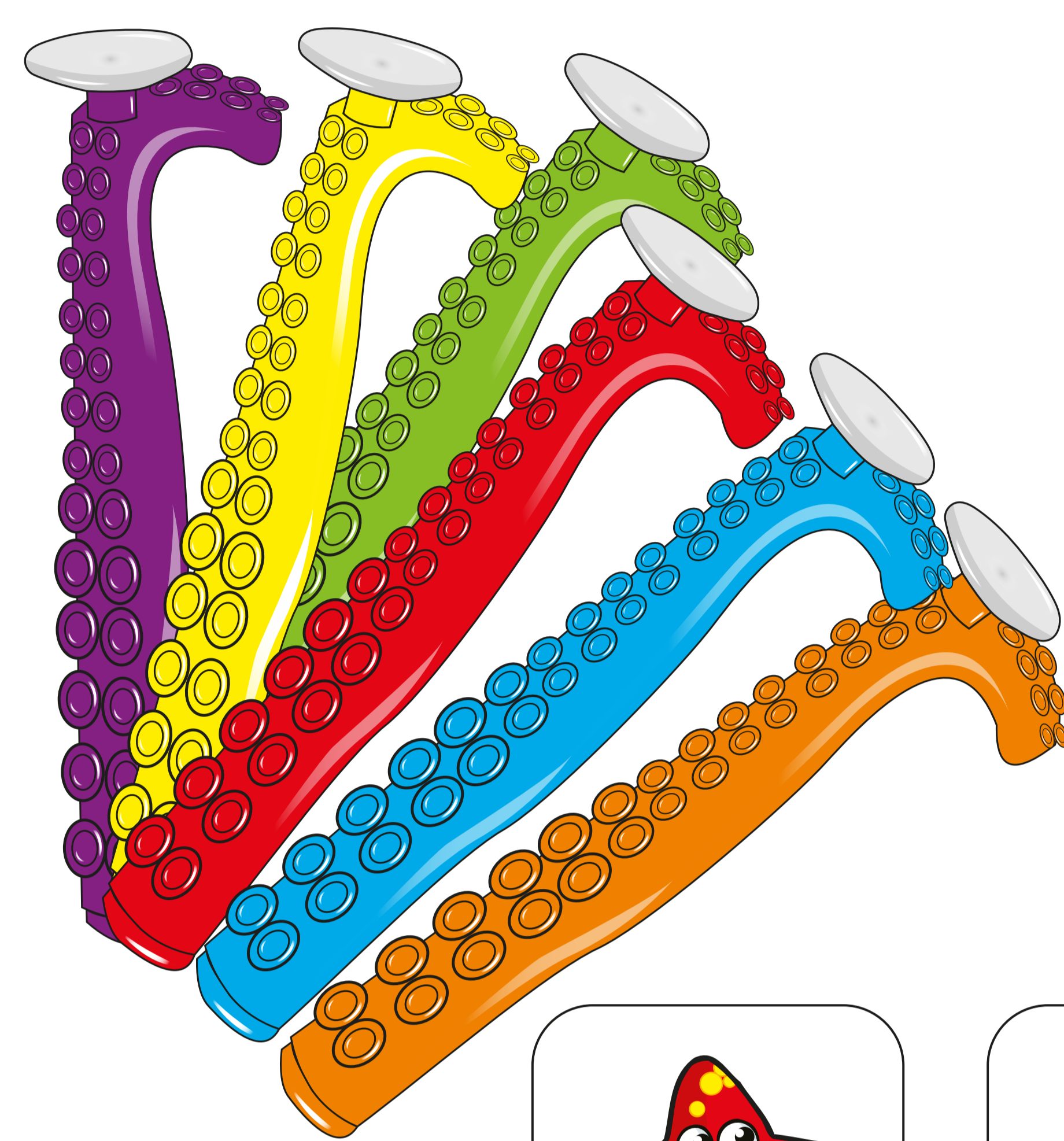
pl.: Ha az egyik kocka kéket mutat, a másik kocka pedig tengeri csillagot, akkor csapj le egy olyan lapkára, amin egy tengeri csillag látható vagy bármilyen élőlényre, ami kék színű.

Ha sikerült megszerezni egy lapkát, akkor tedd magad elé. Minden körben csak egy lapkát vehetsz fel.

Ha a kör véget ért, add át a dobókockát a tőled balra ülőnek, dobjon a kockákkal és folytassátok a játékot.

Nem szabad olyan lapkára csapni, amin már egy másik játékos csápjája van. Ha egyszerre csaptok ugyanarra a lapkára, akkor mindkét játékosnak jár egy lapka. A plusz lapkát vegyétek el a félretett kupacból.

Amennyiben olyan lapkára csapsz, ami nem érvényes, hagyd ott, és sajnós abban a körben már nem is csaphatsz többet.



Dupla pont:

Ha sikerül olyan lapkára lecsapni, ami a dobókockákon látható színnel és formával is megegyezik, akkor dupla pont jár. Vedd el azt a kártyát, amire lecsaptál és még egyet a félretett kupacból.

Lapkák pótlása:

Ha a dobás után nem találtok olyan lapkát, amire lecsaphatnátok, akkor adjatok a játékhoz plusz 6 db lapkát a félretett kupacból.

Amikor már csak egy darab lapka maradt a játékban, akkor adjatok a játékhoz további 12 darabot.

A játék vége:

Ha a kupacból elfogynak a lapkák, jelezzétek, hogy az utolsó kör indul. Ha az utolsó körben valakinek sikerül dupla pontot szereznie, a második lapját az asztal közepén lévőkből veheti fel.

Akinek a legtöbb lapkája van, az lesz a győztes.