

KARO

Logikai és stratégiai társasjáték

Két játék egyben

Tartalom: 24 db négyzet, 8 db fehér bábu, 8 db piros bábu

Forgalmazza:

NUNUTRADE Kft. 1121 Kázmér út 28. T: 06-30-895-0035

Email: info@nunu.hu Web: www.nunu.hu

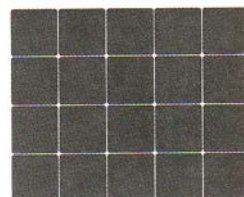
NÉGYES SOR – játékvariáció 1

A játék ezen változatához a következőkre lesz szükség: 20 db négyzet, 6 db piros bábu, 6 db fehér bábu

A játék lényege: Rakj ki egy négyes sorozatot azonos színű bábukból, úgy, hogy a bábuk körrel jelölt része felfelé legyen.

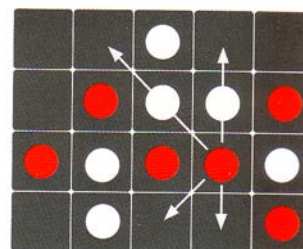
Előkészületek: A 20 db négyzetet helyezük el egy 5x4 téglalap forma szerint (1 ábra). Minden játékos 6 azonos színű bábút kap. A játékosok pénzfeldobással döntenek el, hogy ki legyen az első.

Szabályok: A játék két részből áll. Először a játékosok felváltva elhelyezik a bábuikat a táblán, a második fordulóban a játékosok mozgatják a bábuikat és megváltoztatják a játéktábla kiosztását.



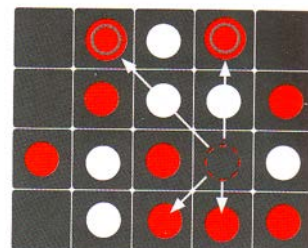
1.A bábuk elhelyezése

A játékosok felváltva lépnek és elhelyezik a bábuikat, úgy, hogy azok mindig egy üres négyzetre kerüljenek. A bábuikat úgy kell lerakni, hogy a körrel jelölt részükkel **lefelé** fordítva legyenek. Amint az összes bábút elhelyeztük kezdődhet a játék második része.



2.A bábuk mozgatása

Az a játékos amelyik éppen következni fog valamelyik bábujaival. A bábuk függőlegesen, vízszintesen és átlósan is átmozgathatóak egy szomszédos üres négyzetre. Mozgatásnál a bábút **nem** fordítjuk meg. A bábukkal ugrani is lehet egy szomszédos üres helyre, ilyenkor saját bábunkat vagy az ellenfél bábuját ugorhatjuk át. Ugrás után viszont mindig meg kell fordítanunk a bábút, tehát a körrel jelölt vége lesz felfelé. Ahányszor ugrunk mindig fordítunk is!

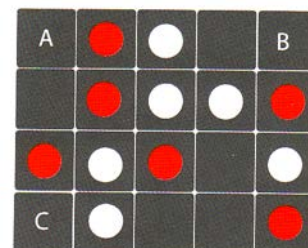


3.A négyzetek mozgatása

A játékmező átrendezhető, ez azt jelenti, hogy az éppen következő játékos felemelhet egy négyzetet és azt a mező egy másik részére átrakhatja.

Négyzet a következő esetben emelhető fel:

- Nincs rajta bábu
- Nem érintkezik a mezővel kettőnél több oldallal
- Az elmozdított négyzet nem szakítja szét a mezőt, tehát nem maradnak különálló négyzetek



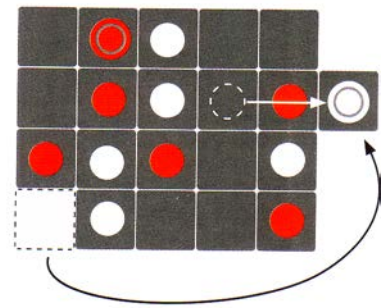
A 4. ábra szerinti helyzetben csak az A, B és C jelű négyzetek mozgathatóak.

Amikor egy négyzetet áthelyezünk a mező egy másik pontjára a következők vonatkoznak rá:

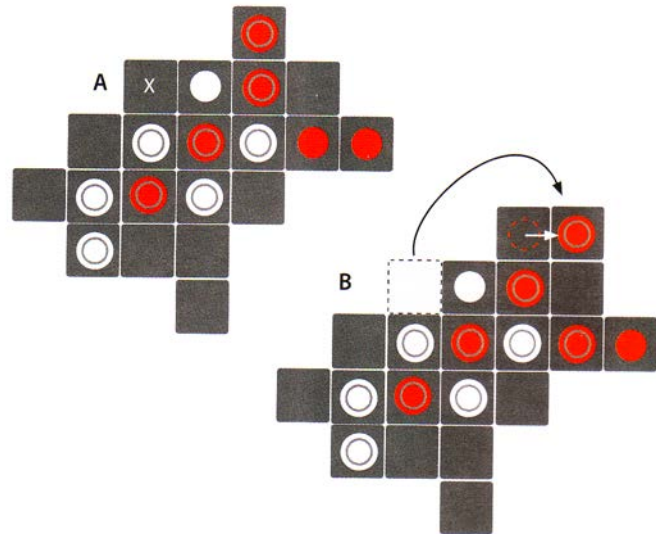
- A négyzetnek legalább egy oldalával kapcsolódnia kell a mezőhöz
- Annak a játékosnak aki áthelyezte a négyzetet, az új helyre rá kell tudnia lépni valamelyik bábujaival

Amennyiben a játékos nem tudja teljesíteni a fenti feltételeket, nem mozdíthatja el a négyzetet.

5. ábra A fehér játékos áthelyezi a C négyzetet és ugyanakkor átugorja a piros bábút.



A játék vége: Az nyer aki ki tud rakni egy négyes sorozatot, úgy, hogy a bábuk körrel jelölt része felfelé legyen. Pl. 6 + 7 ábra A piros áthelyezi az X-el jelölt négyzetet és átcsúsztatja a bábuját az új helyre, ezzel megnyeri a játékot.

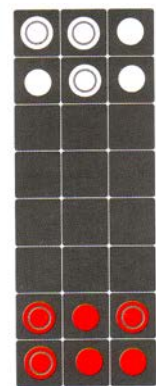


UGRÓ és MÁSZÓ – játékvariáció 2

Ehhez a játékhoz a következőkre lesz szükség: 24 db négyzet, 6 db piros bábu, 6 db fehér bábu

A játék lényege: Legyél te az első aki át tudja mozgatni az összes bábuját az ellenfél oldalára.

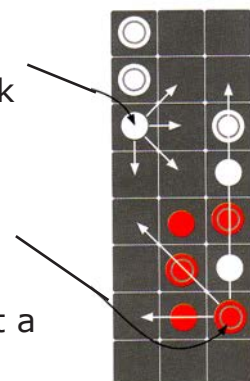
Előkészületek: (1 ábra) Helyezd el a 24 db négyzetet 3x8-as elrendezési forma szerint. Minden játékos 6-6 darab bábút kap amiket a játékmező két-két végében állítanak fel, az első két sorban. Három bábu csak mászni tud, tehát körrel lefelé helyezük el, három bábu pedig ugrani tud, tehát körrel felfelé helyezük el. A játékosok pénzfeldobással döntenek el, hogy ki kezdje a játékot.



Szabályok: A játékosok felváltva ugranak vagy másznak. A mászó bábu minden irányban mozoghat, de csak egy szomszédos üres mezőre. Ez a bábu nem ugorhat! Az ugró bábu bármennyi szomszédos bábút átugorhat ha mögöttük van üres mező amire megérkezhet. Ez a bábu nem mászhat!

A bábuk mozgatása (2 ábra):

- Mikor egy mászó bábút egy üres helyre mozgatunk, akkor átváltozik ugró bábuvá, tehát meg kell fordítanunk.
- Minden esetben amikor egy ugró bábu átugrik egy másik bábút megváltozik a típusa és mászó bábu lesz belőle, tehát őt is meg kell fordítanunk.



A játék vége: Az a játékos nyer aki először átviszi az összes bábuját a túloldalra.