

PIXEL

2-4 játékos, 6 éves kor felett

Készen állsz egy különleges amőba játékra? Mozgass egy csuszkát és helyezz egy korongot a csuszkák metszéspontjába. De vigyázz egyszerre csak egy csuszkát mozdíthatsz meg! Ki tudja melyik mozdulat hozza meg a győzelemet?

A doboz tartalma:

- játéktábla
- 95 korong (30 kék, 30 narancssárga, 20 sárga, 15 piros)

A Játék célja

Legyél Te az első játékos akinek összejön a kellő számú korongja egymás mellett (függőleges, vízszintesen, átlósan)

Kiindulási helyzetek

- Válassz egy színt, 2 játékos esetén KÉK és NARANCSSÁRGA
3 játékos esetén KÉK, NARANCSSÁRGA, SÁRGA
- Mindegyik játékos elhelyez egy megfelelő színű korongot a tábla közepén

Figyelem: Két játékos esetén kezdésnél a két korong mindig átlósan helyezkedik el!



4 játékos kezdés



3 játékos kezdés



2 játékos kezdés

Válasszátok ki melyik játékos fog kezdeni és a csuszkákat helyezzétek abba a pozícióba amelyben a metszéspontjuk a kezdő korongot jelzi.

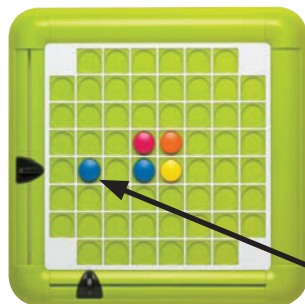


A KÉK kezd

Hogy játszuk a Pixelt?

Játékos 1. az „EGYIK” csuszkáját egy új pozícióba mozgatja, így egy új metszéspont jön létre, amelyre ráhelyezi a korongját

Ez a csuszka nem mozdult el ebben a körben



a KÉK elhelyezi a korongját az új metszéspontban

a KÉK játékos ezt a csuszkát mozgatta el ebben a körben

A játékosok körönként mindig csak egy csuszkát mozdíthatnak és az új metszéspontra helyezhetik el a korongjukat.

a PIROS következik és ezt a csuszkát mozdíjtja



Minden körben a játékos eldönti, hogy melyik csuszkát mozdíjtja, a csuszkát mindig egy üres helyet jelölő metszéspontba kell mozgatni. Ha már leraktuk a korongot akkor onnan már nem lehet elmozdíítani.

A játék nyertesei:

4-Játékos esetén

Az a nyertes akinek egymás mellett összejön 3 egyforma színű korong (vízszintesen, függőlegesen, átlósan)



2 vagy 3-Játékos esetén

Az a nyertes akinek egymás mellett összejön 4 egyforma színű korong (vízszintesen, függőlegesen, átlósan)



Döntetlen

4-JÁTÉKOS

Ha senkinek nincs 3-as sora akkor az a játékos nyer akinek a legtöbb 2-es sora keletkezett a játék során

2 vagy 3 JÁTÉKOS

Ha senkinek nincs 4-es sora akkor az a játékos nyer akinek a legtöbb 3-as sora keletkezett a játék során