- Azok a kock§k, amelyeket az ½radob§s ut§n nem haszn§lt fel a j§t®kos, m§r nem lesz elérhető a t§rsai sz§m§ra.
- Egy j§t®kos akkor szerezheti meg a k®k keretes extra-csillagot ezen a ter¿leten, ha a harmadik sorban lévő összes karik§t bejel° lte - ezzel pedig befejezi a j§t®kot.



Példa:
Jenő van soron, és miután dobott a kockákkal, kiválasztja a kék háttérszínt ❶ majd újradobja a négy elefántos kockát. Az eredmény 1 kék, 2 lila és 1 dzsóker kocka ❷.



Úgy dönt, hogy a lila oszlopban jelöl be három karikát (a 2 lila és az 1 dzsóker kockát felhasználva) ❸. Egy másik lehetőség, hogy a kék oszlopban húz át két karikát (az 1 kék és az 1 dzsóker kockával).



- Ha nem te vagy a kezdőjátékos, és a kék háttérszínű kockákat választod, akkor is újra kell dobnod a kockákat, és a dobásnak megfelelő színeket tudod bejelölni. Ha többen is így tennétek, mindenkinek újra kell dobni a kockákat.

Rózsaszín terület (kókuszok)



- A bal alsó kókusztól kiindulva **sorban kell** áthúzni a kókuszdiókat. Nem szabad egyet sem kihagyni!
- Ahhoz, hogy egy játékos bejelölhessen egy kókuszt, szüksége van két olyan kockára, emelyek ugyanannak a kókusznak a két felét ábrázolják.
- A játékosok akár több egész kókuszokat is szerezhetnek, és így több kókuszdiót is áthúzhatnak a játéklapjukon.
- A dzsóker mindig a 2 legoptimálisabb kókuszfélnek felel meg.





- Bónuszkarikákat és szivárványcsillagokat akkor szereznek a játékosok, ha a megfelelő kókuszt áthúzzák.
- Egy játékos akkor szerezheti meg a kék keretes extra-csillagot ezen a területen, ha mind a 13 kókuszdiót áthúzta - ezzel pedig befejezi a játékot.



Art.-Nr. 40625

A változtatás jogát fenntartjuk!

Minőségi terméket vásároltál. Ha bármilyen kérdésed van a szabályokkal kapcsolatban, vagy az
új játék hiányos, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot a kundenservice@schmidtspiele.de címen.
Örömmel segítünk!

Art.-Nr. 40682

Játéktervező: Wolfgang Warsch
Szerkesztő: Meike Wilken
Illusztráció: Glen Viljoen
Grafika: Kinetic, Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



AUCH SCHON CLEVER

Tartalom:
5 kocka
1 játéklaptömb
4 ceruza



"Egy állati (koc)kaland Wolfgang Warsch-tól
2-4 partivendég részére 5 éves kortól"

A játék előtt

Minden játékos kap egy játéklapot a tömbből, és egy ceruzát. Az a játékos kezdi a fordulót és kapja meg a kockákat, aki legutoljára látott majmot. Már kezdődhet is a játék!

Kockák és játéklapok

Kezdésként fogjátok meg a kockákat, és jól nézzétek meg őket. A kockák lapjainak van egy háttérszíne (zöld, kék, rózsaszín és lila) és található rajtuk egy-egy jel (pillangó, virág, banán, kókusz és elefánt). Valamint három oldalukon egy dzsókerjel látható. A kockák háttérszíne mindig meghatározza a játéklap egy adott, színes területét.



A játék menete

A körötök alatt két dolgot tesztek:

1. A kezdőjátékos dob a kockákkal, kiválasztja azokat a kockákat, amelyeket szeretné, majd áthúzza a megfelelő jeleket a saját játéklapján.
2. A játékostársak a megmaradt kockákból választanak, és áthúzzák a megfelelő jeleket a saját játéklapjukon.



1. A kezdőjátékos dob mind az öt kockával. Ezután eldöntheti, hogy melyik kockákat szeretné használni, és az azzal egyező jeleket áthúzni a játéklapján. A játékos a dobásából kiválaszthatja egy **tetszőleges háttérszín összes kockáját**, plusz a dobott dzsókereket is.

Ha a játékos egyik kockát sem tudja felhasználni, akkor újradobhatja a kockákat.

Ezek után a kiválasztott jeleket áthúzhatja a saját lapján. Minden színterületre saját szabályok vonatkoznak, melyek a szabályfüzet végén találhatóak.

Fontos: Előfordulhat, hogy a kezdőjátékos egy vagy több dobott kockát nem tud felhasználni a kiválasztottak közül. A játékos helyezze ezeket a többi fel nem használt kocka mellé. Ezek is elérhetőek lesznek a játékostársak számára. Most jön a többi játékos köre!

2. Miután a kezdőjátékos végzett az áthúzásokkal, átadja azokat a kockákat a többi játékosnak, amelyeket nem választott ki. A játékostársak szintén választhatnak ezekről a kockákról egy háttérszínt, és az annak megfelelő jeleket áthúzhatják a saját játéklapjaikon, az áthúzási szabályokat betartva. Egy kockát több játékos is választhat, mivel ők nem veszik el ezeket maguknak. Ha valamelyik játékos a megmaradt kockák egyikét sem tudja felhasználni, ebben a körben nem húzhat át semmit a játéklapján.

Miután mindenki végzett az áthúzásokkal, az aktuális játékostól balra ülő játékos kapja meg mind az öt kockát, és most az ő köre következik.

Dzsóker



A játékos a dobott dzsókert úgy használja fel, ahogy szeretné, azaz kiválaszthatja a háttérszínét és a jelét is.

Bónuszkarikák



Ha úgy húzol át jeleket egy területen (a szabályok betartásával), hogy azzal bónuszkarikához jutsz, jutalmul áthúzhatsz még egy jelet a karikának megfelelő színű területen. Természetesen az áthúzási szabályokat ekkor is be kell tartani. Szerencsés esetben a játékos több bónusz áthúzást is megejthet egymás után.

Mikor van vége a játéknak?



A játék akkor ér véget, ha egy játékos a négy terület egyikén áthúzza a nagyobb, kék szegélyű extra-csillagot. Ha ez a játékos az aktuális játékos volt, a játékostársai még használhatják a megmaradt kockákat. Az extra-csillag szabálya a többi áthúzási szabály között található.

És ki nyert?



Miután a játék véget ért, minden játékos karikázza be azokat a szivárványcsillagokat, amelyeket összegyűjtött a játék során (a kék extra-csillag is számít). Az, hogy melyik területen melyik csillag számít megszerzettnek, az áthúzási szabályoknál található. Számoljátok meg az összegyűjtött szivárványcsillagokat, és írjátok be az összeget a szivárványcsillagos táblába. Aki a legtöbb csillagot gyűjtötte, az nyer. Döntetlen esetén megosztoztok a győzelmen.

Áthúzási szabályok

Zöld terület (Virágok és pillangók)



- Ahhoz, hogy a játékos ezen a területen jelölhessen, mindig dobnia kell **minimum 1 pillangót és 1 virágot**.
- A pillangót nem kell áthúzni. A pillangó csak azt jelöli, hogy melyik sorban lehet megjelölni a választott virágot.
- Ha a játékosnak van 2 pillangója, de csak 1 virága, el kell döntenie, hogy melyik sorban húzza át a virágot. Nem jelölheti be mind a kettőt! Ha 2 pillangója van, és több virága, eldöntheti, hogy melyik virágot melyik pillangó sorában jelöli be.
- A virágokat bármilyen sorrendben áthúzhatod.
- Bónuszkarikákat és szivárványcsillagokat akkor szereznek a játékosok, ha az ezekkel szomszédos mindkét virágot áthúzták.
- Egy játékos akkor szerezheti meg a kék keretes extra-csillagot ezen a területen, ha mind a 12 virágot áthúzta - ezzel pedig befejezi a játékot.





Példa: *Anna dob a kockákkal és a zöld háttérszínűeket választja.* ❶ *A legalsó sorban (színes pillangó) már áthúzta a sárga és a kék virágokat, a második pedig (kék pillangó) a sárga sorban virágot.* ❷ *Ezért most csak a második sorban lévő kék virágot tudja áthúzni.* ❸ *Azonban ezzel megszerez egy rózsaszín bónuszkarikát, így áthúzhat még valamit a rózsaszín területen.*



A színes pillangót és a sárga virágot a többi, általa nem választott elefántos kocka mellé helyezi. ❹ *Most már ezek is elérhetőek a többi játékos számára.*

Lila terület (banánok)



- A játékosok a kiválasztott banános kockáért áthúzhatnak banánokat. A ládákban lévő banánfürtöket bármilyen sorrendben áthúzhatják, és akár több elkezdett ládájuk is lehet.
- Egy 2 banánból álló fürtöt csak akkor húzhatnak át, ha van legalább 2 banános kockájuk, egy 3 banánból állót pedig akkor, ha választottak legalább 3 banánt átbázoló kockát stb.
- A kockán szereplő banánokat nem kell egy fürtre felhasználni. Pl. három banános kockával át lehet húzni 1 darab banánt és egy 2 darabos fürtöt (összesen 3 darab banánt).



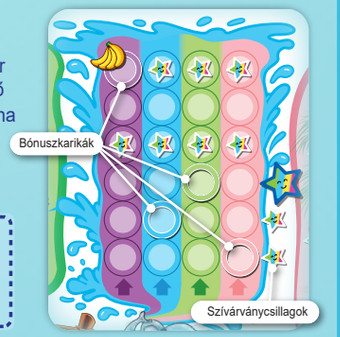
- A ládák fölött található bónuszkarikákat és a szivárványcsillagokat akkor lehet megszerezni, ha a ládában lévő összes banán be lett jelölve.
- Ha a játékosok más területeken lila színű bónuszkarikát szereznek, azok megmutatják hány banánt tudnak vele bejelölni.
- Egy játékos akkor szerezheti meg a kék keretes extra-csillagot ezen a területen, ha mind az öt láda minden banánját áthúzta - ezzel pedig befejezi a játékot.



Kék terület (elefántok)



- Ha egy játékos az elefántos kockákat választja, újra kell dobnia azokat. Az újradobott kockák közül kiválaszthat egy háttérszínt, és áthúzhat annyi megfelelő színű karikát az elefánt által kifröcskölt vízen. A rózsaszín háttérszín a rózsaszín oszlopot jelöli, a kék színű a kéket stb.
- A karikákat alulról felfelé haladva kell bejelölni.
- Bónuszkarikákat és szivárványcsillagokat akkor szereznek a játékosok, ha áthúzzák a megfelelő karikát. Plusz szivárványcsillagok járnak azért, ha az alsó két sort teljesen kitöltik.



Figyelem: Az elefántos kockák újradobásánál csak a kockák háttérszíne számít. A rajtuk lévő szimbólumoknak nincs jelentősége.