

A forduló akkor ér véget:

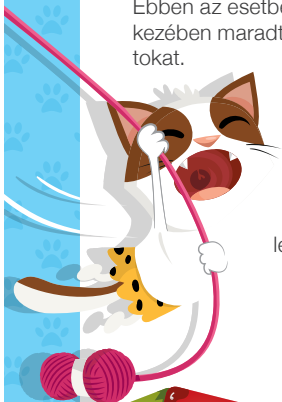
1 Ha már csak egy játékosnak marad kártya a kezében.

Az utolsó játékos befejezheti a körét, tehát kijátszhat egy párt a kezéből és – ha van megfelelő célpont – annak hatását is végrehajthatja, majd csak ezután kapja meg a kezében maradt lapok értékének összegét büntetőpontként.

2 Ha egymás után az összes játékban maradt játékos kénytelen passzolni.

Ebben az esetben mindenki megkapja a kezében maradt lapjai után járó büntetőpontokat.

Például: Mind a három, még játékban lévő játékos passzol egymás után. Ekkor felfedik a kezükben lévő kártyáikat és megkapják az azoknak megfelelő büntetőpontokat.



Gábor



Csilla



Máté

Gábor 11 pontot kap, Csilla 7 pontot és Máté 4 pontot.

Tehát azok a játékosok, akiknek sikerült a játék vége előtt minden lapjukról megszabadulniuk, nem kapnak büntetőpontot. Szép munka volt!

A JÁTÉK VÉGE:

Minden forduló végén adjátok össze a kapott büntetőpontjaitokat! Aki két forduló után a legkevesebb büntetőponttal rendelkezik, megnyerte a játékot.

Döntetlen esetén játszatok még egyet!



ÓVAKODJ A MÚMIAÚTÓL!



Ez az egyetlen fekete 10-es értékű kártya.

Így nem lehet párban kijátszani!

Legalább 10 büntetőpontot kapsz, ha a forduló végén a kezvedben marad. A legjobb, ha el tudod passzolni más játékosnak (ha elhúzzák a kezedből vagy egy 4-es pár kijátszásával), vagy ha az eldobott lapok közé tudod juttatni (3-as pár).

De vigyázz! Ha túl korán dobod el, egy 5-ös párral még bármikor visszatérhet kísérteni.

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



reflexshop



Bruno Cathala & Matthieu Lanvin játéka,

Illusztráció: Vainivi de Castelbajac.

3-5 játékos - 15 perc - 7 éves kortól



A DOBOZ TARTALMA

- 46 **Macs**-kártya
(9db 1-es, 8db 2-es,
7db 3-as, 6db 4-es, 5db 5-ös,
4db 6-os, 3db 7-es, 2db 8-as,
1db 9-es és 1db 10-es MÚMIAÚ-kártya)
- 5 **játékossegédlet**-kártya
- 1 **Nyílkártya** (körösrend-mutató)
- játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

Szabadulj meg a kezvedben lévő kártyáktól! Az nyer, aki a legkevesebb büntetőpontot gyűjtí.

ELŐKÉSZÜLETEK:

5 játékos: Mind a 46 kártyára szükség lesz.

4 játékos: Vedd ki a 9db 1-es értékű **Macs**-kártyát a pakliból!

3 játékos: Vedd ki a 9db 1-es, a 8db 2-es és az 1db 9-es értékű **Macs**-kártyát a pakliból!

- Ossz minden játékosnak egy **segédletet**!
- Rakd le a **Nyílkártyát** az óra járásának megfelelő irányba mutatva!
- Tartsátok számon a pontokat (történjen ez akár lapon, okostelefonon, vagy cicaeledellel)!

A JÁTÉK MENETE:

A játékot az kezdi, akit utoljára karmolt macska. A későbbiekben az kezd, akinek aktuálisan a legtöbb pontja van. A kezdőjátékos a játék elején minden játékosnak kioszt 9 **Macs**-kártyát. Az utolsó kártyát a tőle balra ülő játékosnak osztja ki (akinek ez lesz a 10. kártyája). Ezek után kezdődhet a játék!

A körödben a következőket teheted:

- 1** Húzz **VÉLETLENSZERŰEN** egy kártyát az előző játékos kezéből (kötelező)!
- 2** Ezután **KIJÁTSZHATSZ** képpel felfelé (választható):
 - két azonos színű, vagy
 - két azonos értékű **Macs**-kártyát.

Megjegyzés: Az azonos színű kártyákból álló párok kijátszása után nem történik semmi, viszont az azonos értékű **Macs**-kártyák lerakásának azonnali hatása van.

A különböző értékek utáni hatások listáját a segédleten találod:

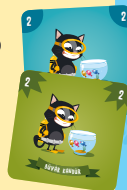


1+1 : Szabadulj meg az összes 1-es értékű kártyától (mielőtt a következő játékos húzna a kezedből)!

Vagy fordítsd meg a körsorrendet (fordítsd a **Nyílkártyát** a másik irányba)!

2+2 : Válassz a kezedből egy kártyát, amit a téged követő játékos kap meg (a véletlenszerű húzás helyett)!

Vagy fordítsd meg a körsorrendet (fordítsd a **Nyílkártyát** a másik irányba)!



3+3 : MIUTÁN a következő játékos húzott tőled egy kártyát, dob el egy megmaradt **Macs**-kártyád és húzz vissza egy általad választottat a kijátszottak közül!

Vagy fordítsd meg a körsorrendet (fordítsd a **Nyílkártyát** a másik irányba)!

4+4 : Válassz egy kártyát a kezedből és add át egy játékban lévő játékosnak, még mielőtt húzna egyet kártyáid közül!



5+5 : Válassz minden játékos számára 1 kártyát a dobott lapok közül! Az így kapott kártyákat minden játékosnak kézbe kell vennie.

6+6 : Azonnal megszabadulhatsz egy kezervedben lévő pártól. Ha két azonos ÉRTÉKŰ **Macs**-kártyát játszol ki így, hajtsd végre a különleges hatását!



7+7 : Ha maradt elég lapod, a téged követő játékosnak 1 helyett 2 kártyát kell tőled véletlenszerűen húznia!

8+8 : Ha maradt elég lapod, a téged követő játékosnak 1 helyett 3 kártyát kell tőled véletlenszerűen húznia!



Ha elfogy minden kártyád, jelezd azt egy szívből jövő **NYÁVOGÁSSAL**, és onnantól kezdve a forduló nélküled megy tovább!

Ha nem tudsz kijátszani semmilyen kártyapárt, **passzolnod** kell. Passzoláskor le kell fordítanod a **játékossegédletet**.

Ha egy játékos passzol, attól még játékban marad és a következő körben a **játékossegédletet** visszafordítva visszazálhat a játékba.

