

Ha csak egy játékos gyanúsított meg, ez az egy játékos kapja meg az összes kártyát büntetésként.

UGA BUGA:

Ha a harmadik és egyben utolsó lapodat is letetted az asztal közepére és sikeresen el tudtad ismételni az összes hangot a saját magadéval befejezve, kiáltsd büszkén, **UGA BUGA!**

Ekkor oszd ki a középben lévő kártyákat a többieknek, a tőled balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva!

ÚJ KÖR:

Minden megszakitást követően (egy játékos megvádolása vagy Uga Buga esetén) fel kell töltened az egyes játékosok lapkészletét a pakliból, hogy mindenkinél minimum 3 lap legyen. Az új kört az a játékos kezdi, aki az előző körben rontott, illetve az, aki **UGA BUGA!**-t kiáltott. Ő fedi fel az egyik kártyáját, és a játék újraindul a fentebb leírt módon.

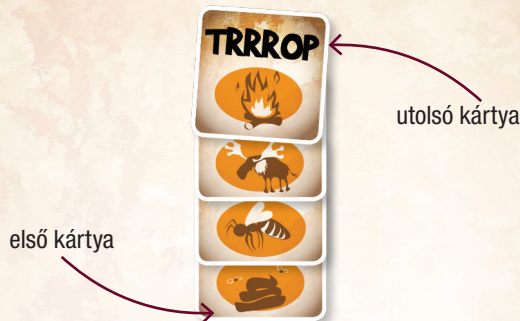
A JÁTÉK VÉGE:

A játszma akkor ér véget, ha a pakliban nincs már elég kártya ahhoz, hogy minden játékos készletét újratöltsd. Minden játékos megszámolja az előtte lévő kártyákat, és az nyer - vagyis az lesz a törzsfőnök -, akinek a legkevesebb kártyája van. Akinél a legtöbb lap van, tapsot érdemel a kitarásáért!



ŐSGYEREK VÁLTOZAT:

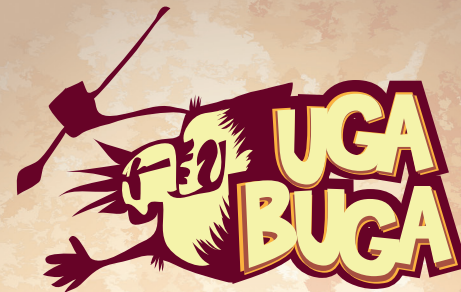
A játék megkönnyítése érdekében használhatod a vizuális memóriádat is. Ezt úgy tudod megtenni, hogy a kártyádat úgy helyezed rá az előzőre, hogy a kijátszott kártyád csak félig takarja azt. Így tehát a betűk ugyan nem fognak látszani, de az illusztráció igen, ami segít emlékezni.



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



reflexshop



Daniel Quodbach & Bony játéka

Illusztráció: Bony

3-8 játékos, 7 éves kortól

Tartalom:

- 52 kártya

(44 szó- és 8 akciókártya)

- 1 játékszabály



Az egész törzs összegyűlt, hogy kiválassza a főnököt. Nők és férfiak egyaránt küzdenek a posztért, hogy az **UGA BUGA!** szent rítusa során őket válasszák meg vezetőnek, aki majd a többieket képviseli. Vajon ki lesz a vezér?

SÁ BUGA ANI RUMF
UGA BUGA!



A JÁTÉK CÉLJA:

Az lesz a feladatod, hogy a memóriádra támaszkodva megszabadulj a lapjaidtól. Az lesz a diadalmas törzsfő, akinek a játék végén a legkevesebb kártyája marad.



ELŐKÉSZÍTÉS:

Keverd meg a kártyákat, majd minden játékosnak ossz hármat, képpel lefelé! A játékosok a kártyákat maguk elé helyezik anélkül, hogy megnéznék, mi van a kártyán. A maradék kártyákból alkoss egy képpel lefele néző paklit!

A JÁTÉK:

A játszma több körből áll, a játékot a legszörösebb ősember kezdi.

A játékos felfedi az egyik kártyáját és lerakja az asztal közepére. Kiadja a rajta szereplő hangot, majd **HA!** felkiáltással egy másik játékosra mutat.

A kihívott játékos is felfedi egyik kártyáját és a már az asztal közepén lévő kártyára teszi. Ki kell ejtenie először a már lerakott kártyán szereplő hangot, majd a saját kártyáján lévő. Ezt követően ő szólít fel egy, az őt kihívótól eltérő játékost a folytatásra **HA!** felkiáltással.

A játék így folytatódik, minden kihívott játékos hozzárak egy kártyát a növekvő kupachoz, és kiejti az összes már elhangzott hangot a saját

kártyáján szereplővel befejezve, majd rámutat egy következő játékosra, **HA!**-t kiáltva.



A 4 AKCIÓKÁRTYA:

A kártyák között négy különböző akciókártyát is találhatsz, mindegyik fajtából két darabot, tehát összesen nyolcat. Ha akciókártya kerül a kezvedbe, ezt is tedd az asztalra a már kihúzott kártyákra, ismételd el a korábbi hangokat, majd végezd el zárásként azt az akciót, ami a kihúzott kártyádon szerepel! Az akciókártyákon az alábbiak lehetnek:



Csapj ökölled az asztalra!



Tapsolj!



Öltsd ki a nyelved!



Ismételj! (az utolsó hangot vagy akciót kell megismételned)

A soron következő játékos szintén felsorolja a már kihúzott kártyák szavait, elvégzi az előtte kihúzott akciót, és a saját kártyáján lévő is elmondja vagy megcsinálja.

Figyelem! Ha az ismétlést kérő akciókártyával kezdődne a játék, semmit nem kell csinálnod, csak az asztalra kell helyezni a lapot.

HIBA:

Ha hibáznál, tehát elfelejtesz egy hangot, összezavarodsz, makogsz, esetleg túl sokáig gondolkodsz, a többiek megvádolhatnak úgy, hogy rád mutatnak és rád kiáltanak: **HO!** Mindenkinek meg kell győződnie róla, hogy a vád megalapozott.

- Ha valóban hibáztál, vedd magadhoz az asztal közepén felhalmozott, már felfordított kártyák kupacát. Ezen kívül minden játékos ad neked még egyet a saját kártyái közül, figyelmeztetésképpen (ha van náluk).

- Ha a vád megalapozatlannak bizonyult, a vádaskodó játékosok kapják a büntetést. Ártatlanságod védelmében oszd szét közöttük a közepén felhalmozott kártyákat, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, a tőled balra eső játékossal kezdve.

II

III

IV