

SENKI NEM GYŐZTE LE A KOMBINÁCIÓDAT?

Ha egyik ellenfeled sem győzte le a kombinációdát, mire visszakerül rád a sor, dobd el a kombinációt, és játssz ki egy újat.

DUÓKÁRTYÁK

A duókártyákon 2 érték található. Amikor kijátszod a kártyát, tetszőlegesen válaszd ki az egyik értéket.



Ennek a duókártyának az értéke 3 vagy 4, a tulajdonosa döntésétől függően.



Ebben a kombinációban a 7/8-as duókártya értéke 7.

ELFOGY A HÚZÓPAKLI

Ha elfogy a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit és képezzetek belőle egy új húzópaklit.

A JÁTÉK VÉGE

Ha sikerül kijátszanod az utolsó kártyát is a kezedből, azonnal nyersz. Egy-egy játszma annyira pörgős, hogy megegyezhettek abban, hogy az nyer, akinek sikerül két játszmát megnyernie.

6

KÉRDÉSED VAN?

Amikor elveszek egy legyőzött kombinációt, a felhúzott kártyákat szétszathatom tetszőlegesen a kezemben?

Igen.

Kijátszhatok-e TÖBB és MAGASABB értékű kártyából álló kombinációt?

Igen. Sőt, ez gyakran bölcs döntésnek bizonyult!

Hivatkozhatok-e a Jungo törvényére anélkül, hogy kártyát játszanék ki a kezemből?

Igen, hivatkozatsz a Jungo törvényére, ha a felhúzott kártya erősebb kombinációt alkot, mint az asztalon lévő. Ha például egy 5-ös van az asztalon, és te 7-est húzol, bejelentheted, hogy JUNGO, és kijátszhatod a 7-est önmagában.

A kézbe vett kombináció a következő kártyákból áll: 3 és 3/4.

A 3/4-es kártya értéke a játék végéig 3-as marad, vagy lehet 4-es?

Amint a kártya a kezvedbe kerül, tetszőlegesen meghatározhatod az értékét: 3 vagy 4. Kijátszhatod például ebben a kombinációban: 4 + 3/4 + 4.

7

EGY KÖR MENETE

1 Ha még az asztalon van az előző körödben kijátszott kombináció, akkor dobd el.

2 Hajts végre egyet a következő két akció közül:

2.1 Játssz ki 1 kombinációt, amelyben a kártyák:

- azonos értékűek,
- ÉS - egymással szomszédosak,
- ÉS - erősebb kombinációt alkotnak, mint az asztalon lévő kombináció, ha van.

Helyezd a „legyőzött” kombináció kártyáit:

→ (bárhová) a kezvedbe,

VAGY → a dobópaklira.

2.2 Húzz 1 kártyát, és

→ helyezd (bárhová) a kezvedbe,

VAGY → dobd a dobópaklira,

VAGY → hivatkozz a Jungo törvényére.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

8



Tervezte: **Toshiki Arai** Illusztrálta: **Laura Michaud**
3-5 játékosnak – 10 éves kortól

reflexshop

JÁTÉKELEMEK

• 72 kártya



64 kártya
(8 darab 1-8-as szett)



8 duókártya
(2-2 darab a következőkből:
1/2, 3/4, 5/6, 7/8)

• 1 szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Játszd ki az összes kártyádat az ellenfeleidnél hamarabb.

FONTOS! Játék közben a kezvedbe HÚZOL és a kezedből ELDOBSZ kártyákat, de a kártyákat **SOHA nem rendezheted át** (nem mozgathatod, nem cserélheted ki egymással őket).

1

ÉLŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok belőlük képpel lefelé minden játékosnak az alábbi táblázat alapján:

3 játékos	10-10 kártya
4 és 5 játékos	8-8 kártya

- 2 Vegyétek fel a kártyákat anélkül, hogy bárkinek megmutatnátok őket.

FONTOS: A KÁRTYÁK SORRENDJÉT NEM VÁLTOZTATHATJÁTOK MEG A KEZETEKBEN!

- 3 A megmaradt kártyákból alkossatok egy húzópaklit és helyezzétek képpel lefelé az asztalra, mindenki által könnyen elérhető helyre.

- 4 Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett banánt.

Élőkészületek 3 fős játékra



2

JÁTÉKMENET

Az óramutató járásának irányában haladva kerültök sorra. A körödben:

- A játssz ki 1 kártyakombinációt,
- B VAGY húzz 1 kártyát.

- A Játssz ki 1 kártyakombinációt
Játssz ki 1 (egy vagy több kártyából álló) kártyakombinációt a kezedből az asztal közepére, amelyben a kártyák:

- azonos értékűek,
- ÉS - egymással szomszédosak,
- ÉS - erősebb kombinációt alkotnak, mint az asztalon lévő kombináció (ha van), azaz a kombinációd:

- TÖBB kártyából áll (értéktől függetlenül),
- VAGY ugyanannyi, de MAGASABB értékű kártyából áll.



3

Ha erősebb kombinációt játszol ki, akkor vedd el a „legyőzött” kombináció ÖSSZES kártyáját, és:

- helyezd mindegyiket a kezedbe (tetszőlegesen, akár különböző helyekre,
- VAGY dobd el mindegyiket a dobópakliba. A dobópaklit tartsátok képpel felfelé fordítva a húzópakli mellett.

A kijátszott kombinációt kell a következő (azaz a bal oldaladon lévő) játékosnak legyőznie.

A jelenlegi kombináció 4-4. Anna legyőzi ezt egy 7-7-es kombinációval, és eldönti, hogy:



4

B Húzz 1 kártyát

Ha nem tudsz vagy nem akarsz kártyát kijátszani, akkor húzd fel a húzópakli legfelső kártyáját, és:

- helyezd (bárhová) a kezedbe,
- VAGY dobd el a dobópakliba,
- VAGY hivatkozz a Jungo törvényére, és játssz ki egy új kombinációt az imént felhúzott kártyával. Ez utóbbi esetben:
 - 1 Helyezd magad elé az imént felhúzott kártyát, és mondd, hogy „JUNGO!”
 - 2 Ha szükséges, játssz ki több (egymással szomszédos és a felhúzott kártya értékével megegyező) kártyát a kezedből, hogy egy erősebb kombinációt hozz létre.

Robi felhúz egy 3-ast, és eldönti, hogy:



5