

Pingvinparti



Kenta Murayama

A KÜZDELEM ELKEZDŐDÖTT

Vannak rettenthetetlen pingvinek, akik elsőként ugranak a jeges vízbe, halak után kutatva. A többiek aztán gyorsan követik a példáját.

DE! Amikor kevés a préda, csak az a pingvin töltheti meg a bendőjét, aki a legvégsőkig képes kitartani. Ne ereszd el a megszerzett halakat, győzd le a többi pingvint ebben az ádáz küzdelemben, és fald fel a zsákmányt!



Tervező: Kenta Murayama

Illusztrációk: hento

Projektvezető: Jade Sung

Tervezőgrafikus: Junho Na



Gyártó: Korea Boardgames Co., Ltd.

védjegye Kenta Murayama tulajdona.

www.koreaboardgames.com

Copyright© 2024 Korea Boardgames Co., Ltd.

Minden jog fenntartva!

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

B4131

◆ A JÁTÉK CÉLJA ◆

Gyűjts kártyákat és szerezz minél több pontot. Egy kártyát akkor tudsz megszerezni, ha te vagy az utolsó játékos, akinek az ujjá hozzáér a kártyához. Ez egyszerűnek tűnik... de ne feledd, más kártyák megszerzéséhez és a laphúzáshoz is szükséged lesz az ujjaidra. Mi a jobb? Kitartani, vagy inkább elengedni egy kártyát a több pont reményében?

◆ TARTOZÉKOK ◆

- 24 kártya
- 1 játékszabály

◆ ELŐKÉSZÜLETEK ◆

Keverjétek meg a kártyákat, majd a paklit tegyétek képpel lefelé egy mindenki számára elérhető helyre. Az lesz a kezdőjátékos, aki ezeket a sorokat olvassa.

Lazítsd el az ujjaidat!

◆ JÁTÉKMENET ◆

Az óramutató járása szerint kerültök sorra. Amikor te következelsz, hajtsd végre az alábbi lépéseket.

1. Húzz 1 kártyát a pakliból.
2. Nézd meg a kártyát anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak, majd tedd le képpel lefelé a pakli mellé.
3. Tedd az egyik ujjadat a kártyára, majd lassan számolj vissza 3-tól 0-ig. A visszaszámlálás közben a többi játékos is ráteheti egy ujját a kártyára.

Miután a visszaszámlálás a 0-hoz ér, senki sem teheti rá az ujját a kártyára, vagy cserélheti ki az ujjait. Ha a visszaszámlálás után valaki leveszi az ujját a kártyáról, később már nem érintheti meg azt a kártyát.

4. Ezután a tőled balra ülő játékos következik.

◆ FONTOS! ◆

- Ha már csak 1 játékos ujjá érinti a kártyát, akkor ez a játékos megszerzi azt. Vegye magához a kártyát.

- Amikor magadhoz veszel egy kártyát, fordítsd meg, és képpel felfelé tedd magad elé. Ha a kártyának van hatása, azt azonnal hajtsd végre.
- A játék során csak az ujjaidat használhatod, még akkor is, ha egy kártya elvételéhez le kell vened az ujjaidat más kártyákról. Nem számít, hogy hány ujjadat használod, amíg más testrészed nem ér a kártyákhoz. A kártyahúzáshoz is csak az ujjaidat használhatod.
- Ne mozdítsd el direkt a lerakott kártyákat, és ne akadályozd meg, hogy mások felhúzzák azokat.
- Egy ujj egyszerre csak egy kártyát érinthet. Így egy játékos egyszerre legfeljebb 10 kártyán tarthatja az ujjait... már amennyiben képes rá.
- **Bármikor leveheted az ujjadat bármelyik kártyáról.**



◆ A JÁTÉK VÉGE ◆

Miután a pakli utolsó kártyáját is kijátszottátok, a játék véget ér. Azok a kártyák, amikhez ebben a pillanatban több játékos is hozzáér, senkihez sem tartoznak.

Számoljátok össze a pontjaitokat a megszerzett kártyák alapján. A legtöbb pontot szerző játékos győz! Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több kártyája van, az eseménykártyákat is beleértve.

◆ TIPPEK ◆

- ※ Nincs szükséged egy szabad kézre ahhoz, hogy felhúzz egy kártyát. Elég ehhez a hüvelyk- és a mutatóujjad, miközben a kisujjadat rajta tartod egy másik kártyán.
- ※ Próbáld meg rávenni a többi játékost, hogy azokat a kártyákat szerezzék meg, amikről tudod, hogy nem éri meg értük küzdeni.

◆ KÁRTYÁK ◆



Pontkártyák: Megkapod a kártyán látható pontot. Az a játékos lesz a győztes, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.



Negatív kártyák: Vond le az összegyűjtött pontjaidból a kártyán látható mínuszpontokat. A végső pontszámod negatív is lehet.



+6/-3 kártyák: Egy ilyen kártya önmagában +6 pontot ér, de kettőnek együtt már -3 pont az értéke. A harmadik kártya már újra +6 pontot ér. Ha három ilyen kártyád van a játék végén, akkor $-3+6=3$ pontot kapsz.



Eseménykártyák: Három különböző típusú eseménykártya létezik: „Dobj el 1 kártyát!”, „Vedd le 1 ujjadat egy kártyáról!” és „Vetess le egy másik játékos 1 ujját egy kártyáról!”. Az eseménykártyák hatását a felfedését követően azonnal végre kell hajtani. A „Dobj el 1 kártyát!” hatás miatt eldobott kártyák végleg kikerülnek a játékból.