



Spin & Trap

Szabályok

Játékidő: 5-10 perc Kor: 7 éves kortól

Tartalom:

3-as golyóforgató

6-os golyóforgató

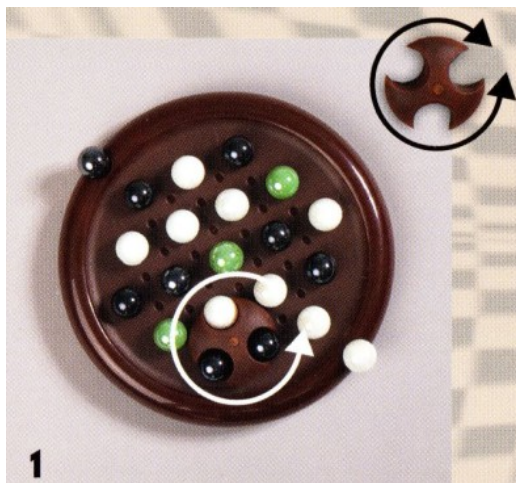
Játéktábla

21 golyó



Előkészületek

Helyezzétek el a golyókat a játéktáblán a kiindulási mintának megfelelően (ahogy a képen látható).

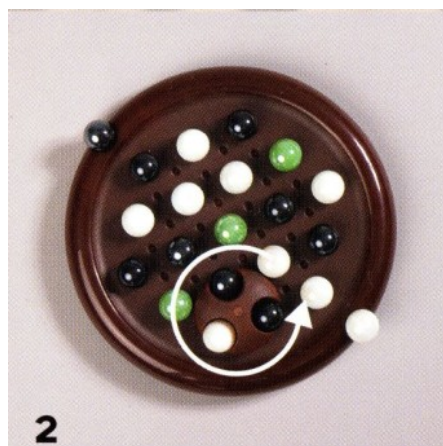


A játék célja

Ennek a játéknak az a célja, hogy a 3 zöld golyóból 2-t elforgass, majd csapdába ejts úgy, hogy körbeveszed azokat saját színű golyóiddal.

1

1. A 3-as forgató mozgatása
Helyezzük a forgató tengelyét az egyik sorba.

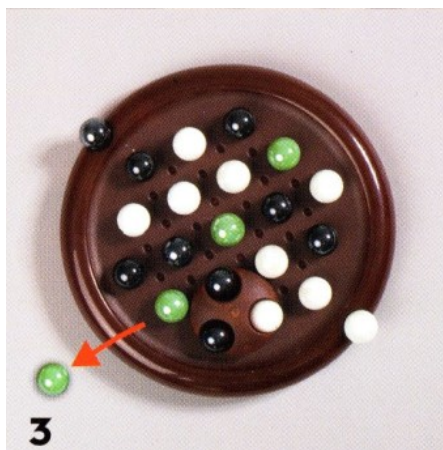


A játék lefolyása

A fehér színű játékos mozog először. Ha valaki elfog egy zöld golyót, az kikerül a játékból, és üresen maradt helyére annak a játékosnak az egyik golyója fog kerülni, aki elfogta azt. Az elfogott zöld golyót pedig a megüresedett golyótartóba tesszük.

2

2. Forgassuk el az óramutató járásra szerint, vagy azzal ellentétesen.



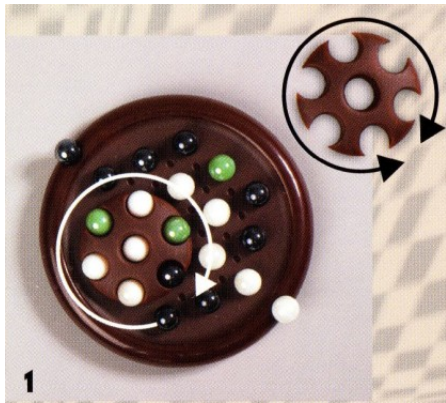
3

Megjegyzés: A fekete csapdába ejtette a zöld golyót.

Játékmenet

Minden kör kezdetén lehetősége lesz a játékosoknak, hogy válasszanak a 3-as vagy a 6-os golyóforgató közül. A játékos ezután a kívánt golyóra helyezi a forgatót.

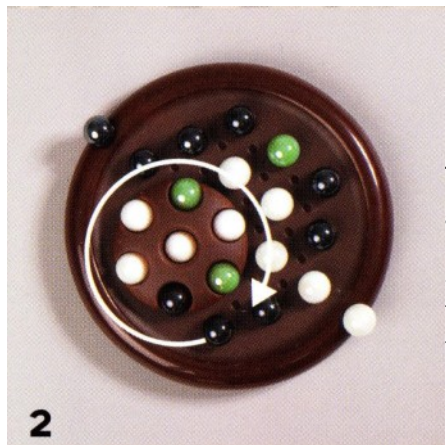
A 3-as golyóforgató központi tengelye mindig a golyók sorai között található. A 6-os golyóforgató központi tengelyéül mindig egy színes golyó szolgál.



A forgatót ezután elforgatjuk a golyók kívánt pozíciójába. Miután a golyók elforogtak, a forgatót levesszük a tábláról.

A játékosok felváltva forgatják el a golyókat pozíciójukból, míg nem lesz egy győztes.

1. A 6-os forgató mozgatása
Helyezzük a forgató tengelyét az egyik színes golyóra.

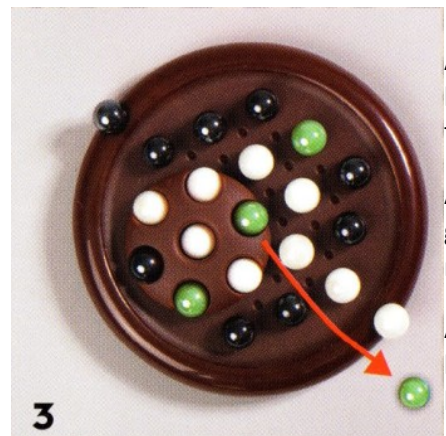


Korlátozások

Minden forgatásnak egy új golyópozíciót kell eredményeznie. Tilos olyan forgatást végrehajtani, amely nem mozgatja el a golyókat eredeti pozícióikból.

Saját fordulóban nem használhatod ugyanazt a forgatási tengelyt (golyót, vagy golyók sorát), amelyet ellenfeled az előző fordulójában használt.

2. Forgassuk el az óramutató járására szerint, vagy azzal ellentétesen.



A 3-as golyóforgatóban legalább egy saját színű golyódnak lennie kell. Nem forgathatsz három egyforma saját vagy ellenfélhez tartozó golyót.

A 6-os golyóforgatóban az egyik saját golyót vagy az egyik zöld golyót kell használnia forgási tengelyként. Az ellenfeled golyóját nem használhatod forgatási tengelyként.

A 6-os golyóforgatóban mindig a játéktábla határain belül kell lennie, és soha nem lehet olyan pozícióban, amely egy labdát kiszorítana a pályáról.

3. Megjegyzés: A fehér csapdába ejtette a zöld golyót.

Tipppek

Vigyázzatok, nehogy akaratlanul is győzelmi helyzetbe juttassátok ellenfeletek golyóit. Ha ez megtörténik, az ellenfél kapja meg a zöld golyót.

Figyelj minden mozgatsánál, a győzelem néha ott lehet a szemed előtt, vagy egy szokatlan mozgással érheted csak el.

Tartsd észben, hogy minden forgatás befolyásolja az ellenfeled pozícióját. Ugyanannyi időt kell arra fordítanod, hogy ellenfeled stratégiáját akadályozd, és hogy sajátodat előremozgasd.

Egyszemélyes változat

Előkészületek

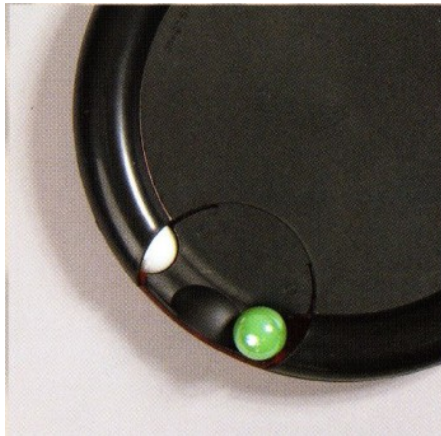
Helyezd el a pályán a golyókat a kiindulási mintának megfelelően.

A játék célja

Használd a 3-as és 6-os golyóforgatókat a zöld golyók elforgatásához és csapdába ejtéséhez.

Korlátozások

Használjátok ugyanazokat a korlátozásokat, mint a kétszemélyes játéknál.



Szerző: Andrea Mainini

GOLDSIEBER SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38

D-90763 Fürth

(c) 2005-2006 Recent Toys International

A játék 3 éves kor alatti gyermekek számára nem ajánlott, mert könnyedén lenyelhetik a kisebb alkatrészeket. A szín és tartalom módosítására való jogot fenntartjuk

Tartsd a golyókat a játék pereme alatt

Magyar fordítás: X-ta

Szerkesztés: Artax

A játék megvásárolható a **Játékmester társasjátékboltban**: www.jatekmester.com