

Djeco társasjáték – Jungle Taquin



Cikkszám: DJ00800

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig
Játékosok száma: 2 játékos részére
Játékidő: 15 perc

A játék tartalma: 2 játéktábla, 2 - egyenként 15 darabos fazseton – szett (sárga és kék hátoldalú), 1 pontozótábla, 2 pontozókorong, 2 szett kihíváskártya

A játékosok azonos játéktáblával és zsetonokkal játszanak. Két kihíváskártyát fordítanak fel: ezeken látható, hogy kell a játéktáblán a zsetonokat megmozgatni a kívánt eredmény érdekében.

A két játékos egyszerre, egy időben tologatja a zsetonokat a saját tábláján, mint egy tili-toli játéknál. Ahogy egy játékos azt gondolja, hogy elérte a célt, megállítja a játékot, és jön a pontszámolás!

A játék célja: elsőként elérni 50 pontot!

Előkészületek: Mindkét játékos vegyen maga elé egy játéktáblát és egy 15 darabos fazseton szettet: 1 tigrist, 3 (mandrill) majmot, 2 gyűrűsfarkú makit, 2 gepárdot, 3 kék és 4 zöld levelet! Tetszőlegesen helyezték el a játékosok a zsetonokat a táblán – egy hely szabadon fog maradni!

A kihíváskártyákat válogassuk szét a 2 szín szerint, majd keverjük meg külön-külön a két paklit! Kerüljön a játékosok közé a két pakli! Tegyük melléjük a pontozótáblát, a két pontozókorongot helyezük a pontozótábla „1”-es mezőjére!



A játék menete: az idősebb játékos mindkét kihíváspakliból fordít egy lapot.

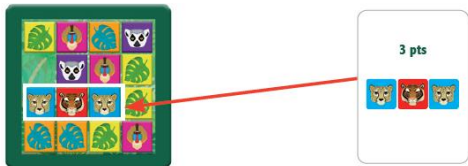
Ezután indul a játék: a játékosok a saját táblájukon ide-oda tologatják a kis zsetonokat, hogy megpróbálják kirakni a kék vagy/és zöld kártyán látott ábrát.

Ahhoz, hogy a **zöld kártyáért** pontot kaphassanak, a játékosoknak a zsetonok egy-egy meghatározott konstrukcióját kell kirakniuk.

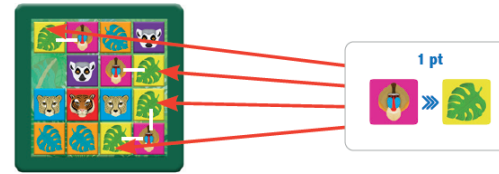
A **kék kártya** alapján pedig bizonyos fazsetonokat más zsetonokhoz való elhelyezkedésük alapján kell kirakni.

Ahogy egy játékos elkészül, visszaszámol: „3, 2, 1...STOPP!” és a kör véget ér. Innentől már egyik játékos sem érintheti a tábláját, jön a pontszámolás.

Pontszámítás:



ZÖLD KIHÍVÁSKÁRTYÁK: a feladat helyes végrehajtása esetén a játékos annyi pontot kap, amennyi a kihíváskártyán szerepel. A játékos 3 pontot kap



KÉK KIHÍVÁSKÁRTYA: a játékos a kártyán feltüntetett pontszámot annyiszor kapja meg, ahányszor a kártyán látható kihívást kirakta a tábláján.

A játékos $4 \times 1 = 4$ pontot kap

Minden játékos megszámolja a pontjait, majd lelépi a pontozótáblán.

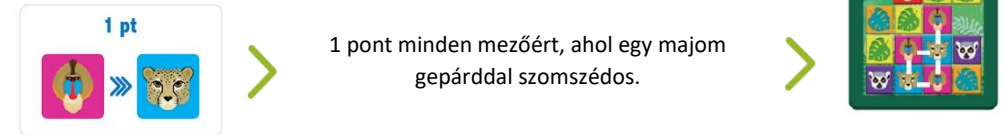
További szabályok:

A játékosok eldönthetik, hogy a zöld, a kék vagy mind a kettő feladatot teljesítik.

- Ha egy játékos egy feladatot sem teljesít, akkor nem kap pontot
- Ha a játékot lestoppoló játékos egy feladatot sem teljesített hibátlanul, egy pontot vissza kell lépnie

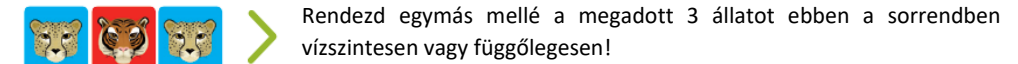
A játék vége: Ahogy egy játékos eléri az 50 pontot, megnyeri a játékot.

A **KÉK KIHÍVÁSKÁRTYÁK** utasításai azt mutatják meg, hogy bizonyos zsetonok más zsetonokhoz képest, hogy helyezkedjenek el. Ezek a zsetonok fontos, hogy közvetlenül egymás alatt, felett vagy mellett (balra vagy jobbra) helyezkedjenek el. Átlósan nem számítanak bele a pontozásba.

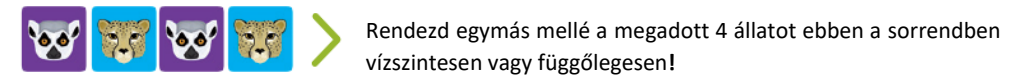


1 pont minden mezőért, ahol egy majom gepárdal szomszédos.

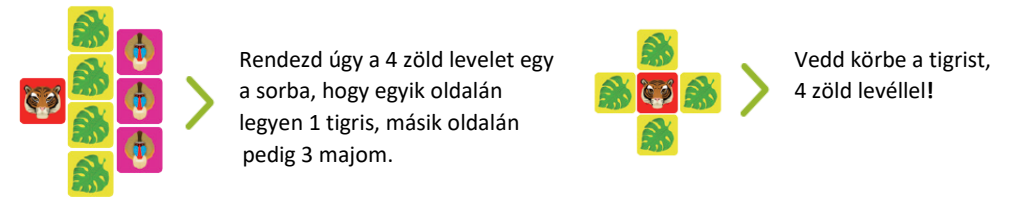
A **ZÖLD KIHÍVÁSKÁRTYA** alapján a játékosoknak a zsetonok egy-egy meghatározott konstrukcióját kell kirakniuk:



Rendezd egymás mellé a megadott 3 állatot ebben a sorrendben vízszintesen vagy függőlegesen!

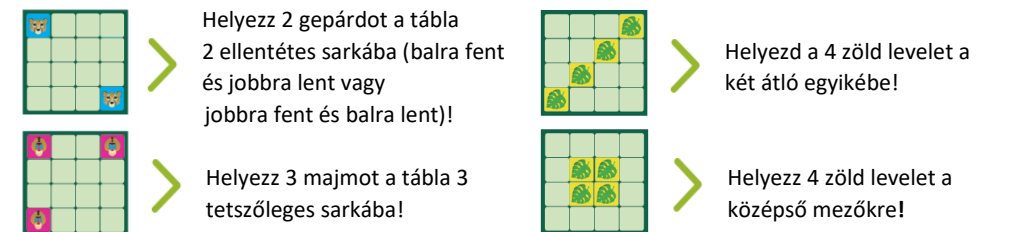


Rendezd egymás mellé a megadott 4 állatot ebben a sorrendben vízszintesen vagy függőlegesen!



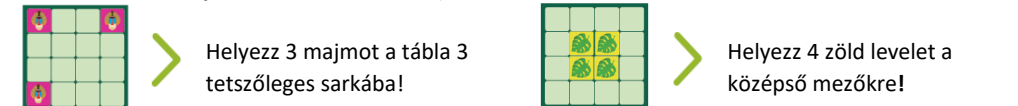
Rendezd úgy a 4 zöld levelet egy a sorba, hogy egyik oldalán legyen 1 tigris, másik oldalán pedig 3 majom.

Vedd körbe a tigrist, 4 zöld levéllel!



Helyezz 2 gepárdot a tábla 2 ellentétes sarkába (balra fent és jobbra lent vagy jobbra fent és balra lent)!

Helyezd a 4 zöld levelet a két átló egyikébe!



Helyezz 3 majmot a tábla 3 tetszőleges sarkába!

Helyezz 4 zöld levelet a középső mezőkre!