

Különleges esetek

Zsácutca : ha senkinek sem sikerül 20 másodpercig sorrendegyezést elérni, akkor az utolsó lóval lépi a körhinta elejére. Ha a játék megáll, ezt tedd minden esetben.

Szerencsemadár : ha a játék kezdetén, egy zsácutca létrejötte után, vagy az ellenfél hibája miatt a három legelső ló pont a te kártyáddal megegyező sorrendbe kerül, ne törődj azzal, hogy mozgasd őket: könyveld be magadnak a pontot azonnal, mielőtt bárki megzavarná a sorrendet.

Haladó szabályok

Ebben a verzióban **MINDEN** kártya játszik a jó kezdősorrend létrehozásában, még azok is, amelyek ellenfeleid előtt vannak.



Carrousel est un jeu de Max Gerchambeau
illustré par Stéphane Poinot,
édité par Asmodee Éditions, ZAC Le Mérançais,
angle rue aux Fleurs, rue des Tilleuls
BP 00037 - 78960 Voisins le Bretonneux

8

www.asmodee.com



fordította: szoffi szerkesztette: Shadrone
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap - Társasjáték és Kártyajáték Portál

CARROUSEL



Un jeu de Max Gerchambeau



RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

1



A céld az, hogy a kártyáidon lévő sorrendbe rakd a körhintán utazó 3 első paripát.

Tartozékok

60 kártya, 5 játékló, 1 tábla a körhintával, amiben 7 hely van.

A játék célja

A játékosok megpróbálják a lehető leggyorsabban az előttük lévő kártyán látható sorrendbe rendezni a paripákat a körhintán. Minden sikeres sorrend pontot ér.

Előkészületek

Az 5 pacit tedd 5 egymást követő helyre (a színek sorrendje nem számít). A körhinta órajárással ellentétes irányban forog majd.

Keverd meg a 60 kártyát:

2 játékos esetén mindenki kap 9 felfordított kártyát.

3 játékos esetén mindenki kap 6 felfordított kártyát.

4 játékos esetén mindenki kap 5 felfordított kártyát.

2

A maradék kártyák lefordítva húzópaklit képeznek.

A játék menete

A Carrouselben nincs játékosrend, mindenki egyszerre játszik. A játékosok tehát megpróbálnak a leggyorsabban lenni abban, hogy a körhinta első három helyén lévő paripa az előttük látható kártya szerinti sorrendben forogjon. A játék sorrendje az „aki először hozzányúlt” szerint megy.

Amint egy játékos a kezébe vesz egy vagy két lovat, a többiek zavarása nélkül le is kell tudnia tenni az(oka)t. Ha miután végzett, a körhintán forgó első három paripa sorrendje nem egyezik az előtte lévő kártyán látható sorrenddel, akkor pontot veszít (egy már megnyert kártyáját a húzópakli aljára kell tennie). A lovak sorrendje órajárással megegyező a kártyákon.



3

A paripák mozgatása

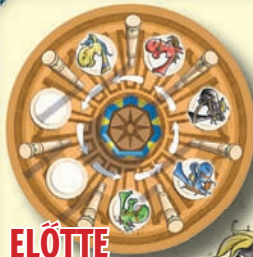
Egy mozgatás mindig 1 vagy 2 lovat érint (sosem többet). Minden mozgatás eredményeképpen az 5 pacinak egymás után kell állnia, üres helyek nélkül.

• **Egyszerű mozgatás:**
cseréld ki két ló helyzetét a körhintán.



• **Az elsőből lesznek az utolsók és az utolsókból az elsők:**
lépj az első helyen lévő lóval az utolsóra, **VAGY** az utolsóval lépj a legelejére.





ELŐTTE



• **Teljes káosz!**: vegyél két egymás melletti lovat, majd rakd őket az általad választott sorrendben a körhinta két üres helyére (lásd a következő oldalon lévő példát).

6



UTÁNA

• **Egy ló kiüti a másikat**: a körhintában forgó bármelyik paripa egy másik helyére lép, a kiütött pacival a legelső helyre kell lépni **VAGY** a körhinta első lova egy másik ló helyére pályázik, akivel viszont a legvégére kell állni.



ELŐTTE

UTÁNA

Jó a sorrend

Ha az 1 vagy 2 ló áthelyezése után az első három helyen pont a kártyádon látható sorrend áll fenn, akkor bekönyvelhetsz egy pontot magadnak (fordítsd meg a kártyát és kezdj vele egy paklit). Húzz egy újabb kártyát a húzópakliból. Ha a lépésedből nem lett sorrendegyezés, akkor büntetést kapsz (lásd „A játék menete” bekezdést).

Győzelem

Az a győztes, aki először elér: 20 pontot 2 játékos esetén, 15 pontot 3 játékos esetén, 10 pontot 4 játékos esetén.

7