

Játéktábla lezárása: abban az esetben, ha egy jármű egyszerre két játéktáblán áll, ezt a két részt nem lehet eltolni. A játéktábla lezárása egészen addig tart, míg a blokkoló jármű teljesen át nem kerül valamelyik játéktáblára.



Padlógáz: mozgass el egy blokkoló járművet, vagy a saját autódát annyival előre vagy hátra, amennyivel szeretnéd. Ez bármennyi mezőt jelenthet, akár addig is tolhatod, míg el nem ér egy másik járműig, vagy a játéktábla végére. Abban az esetben, ha a Padlógáz kártya használatával el tudod juttatni saját autódát a játéktábla indulással ellentétes oldalának célvonalán túlra, megnyered a játékot!



Mozgatus és csúsztatás: A fentebb leirt szabályok szerint mozgathatsz járművet, és/vagy saját autót, és egyszer csúsztasd el a játéktáblát is, amennyivel akarsz! Ezeket az akciókat tetszőleges sorrendben végrehajthatod: mozgatsz, majd csúsztatsz; csúsztatsz majd mozgatsz; vagy mozgatsz, csúsztatsz és mozgatsz megint. Ezt egészen addig folytathatod, míg az összes mozgatusod száma meg nem egyezik a kártyán feltüntetett számmal.

A SZERZŐKRŐL

A Rush Hour Shift társasjátékot a Chicago-ban található Big Monster Toys cégnél találták ki. A „BMT”-hez tartozó emberek több száz játékot találtak ki a cég 1988-as nyitása óta. A játék eredeti ötlete Alex Siedband-tól származik, aki nyári gyakornoki idejét töltötte a cégnél az Illinoisi egyetemről! Alex azóta lediplomázott, és teljes munkaidős állást tölt be a Big Monster csapatában, remélve hogy a Rush Hour Shift csak az első volt a sok közül!

Nob Yoshigahara, az egyszemélyes Rush Hour szerzője, híres játékszerző, feltaláló, gyűjtő és a puzzle játékok népszerűsítője. Több mint 70 könyvet írt a kirakókról, és részt vesz a Nemzetközi Puzzle rendezvényeken szerte a világon.

Játéktábla lezárása: abban az esetben, ha egy jármű egyszerre két játéktáblán áll, ezt a két részt nem lehet eltolni. A játéktábla lezárása egészen addig tart, míg a blokkoló jármű teljesen át nem kerül valamelyik játéktáblára.



Padlógáz: mozgass el egy blokkoló járművet, vagy a saját autódát annyival előre vagy hátra, amennyivel szeretnéd. Ez bármennyi mezőt jelenthet, akár addig is tolhatod, míg el nem ér egy másik járműig, vagy a játéktábla végére. Abban az esetben, ha a Padlógáz kártya használatával el tudod juttatni saját autódát a játéktábla indulással ellentétes oldalának célvonalán túlra, megnyered a játékot!



Mozgatus és csúsztatás: A fentebb leirt szabályok szerint mozgathatsz járművet, és/vagy saját autót, és egyszer csúsztasd el a játéktáblát is, amennyivel akarsz! Ezeket az akciókat tetszőleges sorrendben végrehajthatod: mozgatsz, majd csúsztatsz; csúsztatsz majd mozgatsz; vagy mozgatsz, csúsztatsz és mozgatsz megint. Ezt egészen addig folytathatod, míg az összes mozgatusod száma meg nem egyezik a kártyán feltüntetett számmal.

A SZERZŐKRŐL

A Rush Hour Shift társasjátékot a Chicago-ban található Big Monster Toys cégnél találták ki. A „BMT”-hez tartozó emberek több száz játékot találtak ki a cég 1988-as nyitása óta. A játék eredeti ötlete Alex Siedband-tól származik, aki nyári gyakornoki idejét töltötte a cégnél az Illinoisi egyetemről! Alex azóta lediplomázott, és teljes munkaidős állást tölt be a Big Monster csapatában, remélve hogy a Rush Hour Shift csak az első volt a sok közül!

Nob Yoshigahara, az egyszemélyes Rush Hour szerzője, híres játékszerző, feltaláló, gyűjtő és a puzzle játékok népszerűsítője. Több mint 70 könyvet írt a kirakókról, és részt vesz a Nemzetközi Puzzle rendezvényeken szerte a világon.



A Rush Hour Shift a legkeresettebb logikai tologatós játék kétszemélyes társasjáték változata. Minden mozdulat számít a versenyben ahhoz, hogy gyorsabban küzd le a forgalmi dugót, mint az ellenfeled. Amikor lapot húzol, szükséged lesz némi szerencsére és a megfelelő stratégiára is a győzelemhez. Vajon saját autódát érdemes előrébb juttatni, vagy inkább az ellenfelet hátráltatni? A lehetséges lépések száma végtelen, és a mozgatható játéktábla egy teljesen új dimenziót ad a játékhöz. Amikor már azt gondolod, hogy a megtervezett út célba juttat, a játéktábla elmozdulása megváltoztatja a helyzetet. De ha ügyesen használsz ki a lehetőségeidet, végül a te autód jut ki hamarabb a csúcsforgalomból.

A DOBOZ TARTALMA:

1 játéktábla (3 részből álló autópálya)

32 kártyalap

arany színű autó

ezüst színű autó

blokkoló járművek



Importálja: Gémker-Gemklub Kft
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Szarmazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun



A Rush Hour Shift a legkeresettebb logikai tologatós játék kétszemélyes társasjáték változata. Minden mozdulat számít a versenyben ahhoz, hogy gyorsabban küzd le a forgalmi dugót, mint az ellenfeled. Amikor lapot húzol, szükséged lesz némi szerencsére és a megfelelő stratégiára is a győzelemhez. Vajon saját autódát érdemes előrébb juttatni, vagy inkább az ellenfelet hátráltatni? A lehetséges lépések száma végtelen, és a mozgatható játéktábla egy teljesen új dimenziót ad a játékhöz. Amikor már azt gondolod, hogy a megtervezett út célba juttat, a játéktábla elmozdulása megváltoztatja a helyzetet. De ha ügyesen használsz ki a lehetőségeidet, végül a te autód jut ki hamarabb a csúcsforgalomból.

A DOBOZ TARTALMA:

1 játéktábla (3 részből álló autópálya)

32 kártyalap

arany színű autó

ezüst színű autó

blokkoló járművek



Importálja: Gémker-Gemklub Kft
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Szarmazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

CÉLÓD

A saját autót elsőként túljuttatni a játéktábla szemközti oldalán lévő célvonalon.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsátok össze a játéktábla 3 külön részét egy összefüggő játéktérre, kialakítva így egy 6*14 mezős autópályát.
2. Válasszátok ki az egyik induló játékalást (angol játékszabály 23. oldal), majd ennek megfelelően helyezétek fel a járműveket a játéktáblára.
3. Keverjétek meg a kártyalapokat, és mindkét játékosnak osszatok négy lapot képpel lefordítva. A megmaradt kártyalapokból képpel lefelé fordítva alkossatok húzópaklit.
4. Döntsétek el egymás között, melyik játékos lesz az arany- és melyik játékos az ezüstsínű autóval.

JÁTÉK MENETE

1. Az első játéknál a fiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Az ezt követő játékoknál az előző játék vesztese kezdheti a játékot.
2. A kezdőjátékos választ a kezében lévő négy kártyalapja közül egyet, majd képpel felfelé fordítva kijátssza azt, leteszi a húzópakli mellé. Ez lesz majd a dobópakli. A kijátsszott kártyalapon lévő szimbólum szabályait figyelembe véve (lásd Kártyák szabályai résznél) vagy elmozdítja a saját autóját, vagy a játéktáblát tolja el. Ez után, ha akar, eldobhat a kezében lévő lapok közül egyet, amit feleslegesnek tart. Végül annyi lapot húz, hogy ismét négy kártyalap legyen a kezében.
3. A második játékos is kijátssza a kezében lévő lapok közül egyet, aminek végrehajtja a mozgatási akcióját. Ez után, ha akar eldobhat a kezében lévő lapok közül egyet, amit feleslegesnek tart. Végül annyi lapot húz, hogy ismét négy kártyalap legyen a kezében.
4. A játékosok felváltva játszanak ki, dobhatnak el, és húznak fel lapot. A játék addig folytatódik, míg valamelyik játékosnak sikerül az autóját a teljes játéktáblán keresztül kijuttatni a forgalmi dugóból.

Megjegyzés: amikor az eredeti húzópakliból elfogynak a lapok, keverjétek meg az eldobott lapokat, és ebből alkossatok egy új húzópaklit.

JÁTÉK NYERTESE

Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül teljesen átjuttatnia autóját a játéktábla másik végén lévő célvonalon.

CÉLÓD

A saját autót elsőként túljuttatni a játéktábla szemközti oldalán lévő célvonalon.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsátok össze a játéktábla 3 külön részét egy összefüggő játéktérre, kialakítva így egy 6*14 mezős autópályát.
2. Válasszátok ki az egyik induló játékalást (angol játékszabály 23. oldal), majd ennek megfelelően helyezétek fel a járműveket a játéktáblára.
3. Keverjétek meg a kártyalapokat, és mindkét játékosnak osszatok négy lapot képpel lefordítva. A megmaradt kártyalapokból képpel lefelé fordítva alkossatok húzópaklit.
4. Döntsétek el egymás között, melyik játékos lesz az arany- és melyik játékos az ezüstsínű autóval.

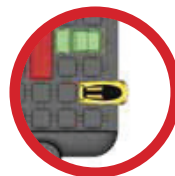
JÁTÉK MENETE

1. Az első játéknál a fiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Az ezt követő játékoknál az előző játék vesztese kezdheti a játékot.
2. A kezdőjátékos választ a kezében lévő négy kártyalapja közül egyet, majd képpel felfelé fordítva kijátssza azt, leteszi a húzópakli mellé. Ez lesz majd a dobópakli. A kijátsszott kártyalapon lévő szimbólum szabályait figyelembe véve (lásd Kártyák szabályai résznél) vagy elmozdítja a saját autóját, vagy a játéktáblát tolja el. Ez után, ha akar, eldobhat a kezében lévő lapok közül egyet, amit feleslegesnek tart. Végül annyi lapot húz, hogy ismét négy kártyalap legyen a kezében.
3. A második játékos is kijátssza a kezében lévő lapok közül egyet, aminek végrehajtja a mozgatási akcióját. Ez után, ha akar eldobhat a kezében lévő lapok közül egyet, amit feleslegesnek tart. Végül annyi lapot húz, hogy ismét négy kártyalap legyen a kezében.
4. A játékosok felváltva játszanak ki, dobhatnak el, és húznak fel lapot. A játék addig folytatódik, míg valamelyik játékosnak sikerül az autóját a teljes játéktáblán keresztül kijuttatni a forgalmi dugóból.

Megjegyzés: amikor az eredeti húzópakliból elfogynak a lapok, keverjétek meg az eldobott lapokat, és ebből alkossatok egy új húzópaklit.

JÁTÉK NYERTESE

Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül teljesen átjuttatnia autóját a játéktábla másik végén lévő célvonalon.



Még nem nyert



Most már nyert!

JÁRMŰVEK MOZGATÁSÁNAK SZABÁLYAI

1. A játékosok bármelyik járművet mozgathatják a játéktáblán, KIVÉVE az ellenfél autóját.
2. A járművek csak előre vagy hátra tolhatóak, oldalra nem.
3. A járműveket nem lehet felemelni a játéktábláról.
4. Csak az arany- és az ezüstsínű autónak van lehetősége elhagyni a játéktáblát. Az összes blokkoló járműnek teljes hosszában a játéktáblán kell maradnia a játék során.

A KÁRTYÁK SZABÁLYAI



Mozgatás: mozgasd bármelyik blokkoló járművet vagy a saját autót a kártyán látható számmal megegyező helyre előre vagy hátra. Abban az esetben, ha a kártyán nagyobb szám látható, mint 1, a lépések tetszőlegesen eloszthatóak több jármű mozgatása között is.



Csúsztatás (játéktábla eltolása): válaszd ki a játéktábla jobb- vagy bal oldali részét, és told lefelé vagy felfelé annyi sorral, amennyivel gondolod. A három játéktáblának legalább egy sorral mindig csatlakoznia kell egymáshoz.



helyes



helytelen



Még nem nyert



Most már nyert!

JÁRMŰVEK MOZGATÁSÁNAK SZABÁLYAI

1. A játékosok bármelyik járművet mozgathatják a játéktáblán, KIVÉVE az ellenfél autóját.
2. A járművek csak előre vagy hátra tolhatóak, oldalra nem.
3. A járműveket nem lehet felemelni a játéktábláról.
4. Csak az arany- és az ezüstsínű autónak van lehetősége elhagyni a játéktáblát. Az összes blokkoló járműnek teljes hosszában a játéktáblán kell maradnia a játék során.

A KÁRTYÁK SZABÁLYAI



Mozgatás: mozgasd bármelyik blokkoló járművet vagy a saját autót a kártyán látható számmal megegyező helyre előre vagy hátra. Abban az esetben, ha a kártyán nagyobb szám látható, mint 1, a lépések tetszőlegesen eloszthatóak több jármű mozgatása között is.



Csúsztatás (játéktábla eltolása): válaszd ki a játéktábla jobb- vagy bal oldali részét, és told lefelé vagy felfelé annyi sorral, amennyivel gondolod. A három játéktáblának legalább egy sorral mindig csatlakoznia kell egymáshoz.



helyes



helytelen