

<p>CAN'T STOP segédlet (2-4 játékos)</p> <p>Cél: először felérni 3 különböző oszlop tetejére.</p> <p>Előkészítés: minden játékos elveszi a színének megfelelő jelölőket, majd dob 2 kockával és a legnagyobb pontösszeg kezd.</p> <p>Játékmenet:</p> <ul style="list-style-type: none">- dobj a 4 kockával, majd képezz belőlük kockapárokat;- az általad választott kockapárokon található összeg határozza meg, hogy melyik oszlopba kötelező letenned az ideiglenes jelzövet (amennyiben először kerül oda jelzöd, azt az első mezőre kell tenned);- tedd le az ideiglenes jelzövet, majd dönts, hogy tovább dobsz vagy megállsz. <p>További dobások:</p> <ul style="list-style-type: none">- dobás után kockapárok képzése és az ideiglenes jelző mozgatása (ha már van abban az oszlopban jelzöd, akkor az ideiglenes jelzövet a jelzöd feletti mezőre helyezd – egyforma számpároknál kettőt is mozgathatsz az adott oszlopban) vagy egyik ideiglenes jelzöd lehelyezése (ha először kerülne oda jelzöd);- ha a kockapár egyik összege olyan oszlopot jelez, ahol nincs még ideiglenes jelzöd és van szabad ideiglenes jelzöd, akkor oda le kell helyezni azt. <p>Megállás: helyezd saját jelzövet az ideiglenes jelzők helyére.</p>	<p>Elbukás: amikor a dobott számok <u>semmilyen párosításban</u> nem teszik lehetővé, hogy valamelyik ideiglenes jelzövet eggyel feljebb mozgassuk, vagy újat helyezzünk le, akkor "elbuktunk", és a következő játékos jön. Vegyük le a tábláról a körben lehelyezett összes ideiglenes jelzövet. A korábban a táblára került jelzőink azonban fent maradnak.</p> <p>Oszlop megnyerése: amint az egyik oszlop legfelső mezőjére az egyik ideiglenes jelzönk kerül, megnyerhetjük az adott oszlopot, ha megállunk. Ha tovább dobunk és elbukunk, akkor nem nyertük meg az adott oszlopot. Amennyiben a megnyert oszlopban más játékosoknak is vannak jelzői, úgy azokat azonnal le kell venni a tábláról.</p> <p>Variánsok:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Átugrás: ahelyett, hogy ideiglenes jelzövet egy másik játékos jelzőjére tennéd rá, mozgasd a következő üres mezőre (felgyorsítja a játékot).2. Kényszer: amennyiben ideiglenes jelzövet egy másik játékos jelzőjére helyezed, köteles vagy addig tovább dobni, míg arról tovább nem tudsz lépni.3. Változó oszlopszám: 2 játékosnál a cél 5 oszlop, 3 játékosnál 4 oszlop, 4 játékosnál 3 oszlop teljesítése.
<p>CAN'T STOP segédlet (2-4 játékos)</p> <p>Cél: először felérni 3 különböző oszlop tetejére.</p> <p>Előkészítés: minden játékos elveszi a színének megfelelő jelölőket, majd dob 2 kockával és a legnagyobb pontösszeg kezd.</p> <p>Játékmenet:</p> <ul style="list-style-type: none">- dobj a 4 kockával, majd képezz belőlük kockapárokat;- az általad választott kockapárokon található összeg határozza meg, hogy melyik oszlopba kötelező letenned az ideiglenes jelzövet (amennyiben először kerül oda jelzöd, azt az első mezőre kell tenned);- tedd le az ideiglenes jelzövet, majd dönts, hogy tovább dobsz vagy megállsz. <p>További dobások:</p> <ul style="list-style-type: none">- dobás után kockapárok képzése és az ideiglenes jelző mozgatása (ha már van abban az oszlopban jelzöd, akkor az ideiglenes jelzövet a jelzöd feletti mezőre helyezd – egyforma számpároknál kettőt is mozgathatsz az adott oszlopban) vagy egyik ideiglenes jelzöd lehelyezése (ha először kerülne oda jelzöd);- ha a kockapár egyik összege olyan oszlopot jelez, ahol nincs még ideiglenes jelzöd és van szabad ideiglenes jelzöd, akkor oda le kell helyezni azt. <p>Megállás: helyezd saját jelzövet az ideiglenes jelzők helyére.</p>	<p>Elbukás: amikor a dobott számok <u>semmilyen párosításban</u> nem teszik lehetővé, hogy valamelyik ideiglenes jelzövet eggyel feljebb mozgassuk, vagy újat helyezzünk le, akkor "elbuktunk", és a következő játékos jön. Vegyük le a tábláról a körben lehelyezett összes ideiglenes jelzövet. A korábban a táblára került jelzőink azonban fent maradnak.</p> <p>Oszlop megnyerése: amint az egyik oszlop legfelső mezőjére az egyik ideiglenes jelzönk kerül, megnyerhetjük az adott oszlopot, ha megállunk. Ha tovább dobunk és elbukunk, akkor nem nyertük meg az adott oszlopot. Amennyiben a megnyert oszlopban más játékosoknak is vannak jelzői, úgy azokat azonnal le kell venni a tábláról.</p> <p>Variánsok:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Átugrás: ahelyett, hogy ideiglenes jelzövet egy másik játékos jelzőjére tennéd rá, mozgasd a következő üres mezőre (felgyorsítja a játékot).2. Kényszer: amennyiben ideiglenes jelzövet egy másik játékos jelzőjére helyezed, köteles vagy addig tovább dobni, míg arról tovább nem tudsz lépni.3. Változó oszlopszám: 2 játékosnál a cél 5 oszlop, 3 játékosnál 4 oszlop, 4 játékosnál 3 oszlop teljesítése.