

Tem-Purr-A

Bevezetés

Te és a macskatársaid egy evőversenyen vesztek részt. A több fordulós kihívásban pakold az ételt a versenytársaidnak vagy fogyaszd el, amit közösen felhalmoztatok! De vigyázz mert, ha nem bírod mind megenni, akkor jön a gyomorrontás!

Cél

Egyél annyit, amennyi csak lehetséges és kerüld el az emésztési zavart. Légy TE az esemény nagydíj győztese!

Tartalom

Ez a doboz minden szükséges dolgot tartalmaz, ami a játékhoz szükséges lesz:



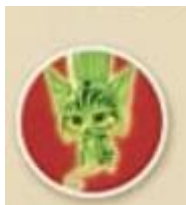
72 db étel kártya 2-től 7-ig számozva



17 db akció kártya



6 db emésztési zavar kártya



15 db emésztési zavar token



1 db játékirányjelölő token

+ 1 db játékszabály

Játékmenet:

A kezdő játékos a körben választ a kezéből egy étel kártyát és képpel felfelé a halomra rakja mindenki által könnyen elérhető helyre. A következő játékos a következő akciók közül választhat.

1. Étél felszolgálása

Játssz ki egy kártyát a kezedből a halomra. A kijátszott kártyának egyeznie kell a halmon lévő kártyával.

Például:

Ha az ételkártya a halom tetején 6-os értékű, akkor az általad kijátszott kártyának is 6-os értékkel kell rendelkeznie.

2. Egyél egy falatot

Húzz annyi kártyát amennyi a kijátszott ételkártyák értékének összege és fedd fel őket! Ha egy vagy több emésztési zavar kártyát húzol, a kör véget ér (lásd: a Kör vége fejezetben). Egyéb helyzetben add a kezedhez az összes felhúzott kártyát és a halmot tedd a kukába. Ez után tegyél egy kártyát a kezedből a halomra, hogy új halmot kezdj!

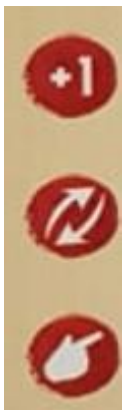
Például:

4 db 2-es értékű ételkártya van a játékban. Ha azt választod, hogy eszel egy falatot, fel kell húznod a húzópakliból $2+2+2+2 = 8$ ételkártyát. Aztán dobd a kukába a halmot, majd játssz ki új ételkártyát a kezedből a halomra.

Megjegyzés: Amikor eszel egy falatot, és közben elfogy a húzópakli, húzd fel a maradékot a kukából.

3. Játssz ki egy akciókártyát

Játssz ki egy akciókártyát bármelyik a halmon lévő ételkártyára. Az alábbi akciókártyák vannak a játékban:



Egyel több ételt kell majd elfogyasztani.

Fordítsd meg a játékirányt. Fordítsd meg a játékirányjelző tokent.

Válassz egy játékost és folytassátok a kört tőle.

4. Hagyd ki az étkezést

Játssz ki két azonos ételkártyát, ahhoz, hogy a halmot a kukába tedd. Az egyik kijátsszott kártyát tedd a kidobott halom tetejére, a másik lappal pedig kezd el az új halmot!

Például:

A játékban lévő ételkártya értéke 6. Nincs ilyen értékű lap a kezekben, viszont van 2 db 3-as értékű ételkártyád. Tedd az egyiket a halomra, majd dobd ki a kukába! A másikkal pedig kezdj új halmot!

Megjegyzés: Ha nincs kártya a kezekben, amikor a te köröd van, húzz 3 lapot a pakliból és játszd a körödet a normál menet szerint! Ha ekkor felhúzol egy étkezési zavar kártyát a köröd és a forduló is a játék szabályainak megfelelően véget ér.

A kör vége

A kör azonnal véget ér, ha egy játékos felhúz egy étkezési zavar kártyát. EZ a játékos kap egy étkezési zavar tokenet, majd maga elé teszi jól látható helyre. Tegyétek a kukába a halmot!

Új kör

Minden játékos megtartja a kezében tartott lapokat. Keverjétek meg a kukát a húzópaklit, valamint a felfedett étkezési zavar kártyákat. Az a játékos, aki az előző körben kapta az étkezési zavar tokenet, dönthet úgy, hogy a paklihoz hozzáad 1 extra étkezési zavar kártyát. Majd ez a játékos választ a kezéből egy ételkártyát és ezzel elkezdi az új halmot. A játékirány az eredeti az óra járásának megfelelő irányban halad tovább.

Megjegyzés: A pakliban maximum 6 étkezési zavar kártya lehet. A játék során nem lehet a pakliból étkezési zavar kártyát eltávolítani!

A játék vége

A játék azonnal véget ér, ahogy egy játékos megkapja a 3. étkezési zavar tokenet. Az a játékos nyer akinek a legkevesebb étkezési zavar tokenje van. Döntetlen esetén az dönt kinek van több kártyája a kezében.

Forrás:

- képek az eredeti játékszabályból felhasználva