

FLASH!

THE LIGHTNING FAST GAME!

Villámgyors kockajáték.
Légy a leggyorsabb, hogy
játékban maradj!
Dobd ki a leggyorsabban a
kockák kombinációit, gyűjts
minél több pontot ahhoz, hogy
megnyerd a játékot.



Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

7 éves kortól
2-6 játékos részére
10 perces játékidővel

A doboz tartalma:

36 db dobókocka (6 színben)
6 db pontérték jelölő (1-6-ig
számozva)
1 db pontozófüzet
1 db ceruza
1 utazósák

Előkészület:

1. annyi pontérték jelölőt
helyezzünk az asztal közepére,
ahányan játszani fogunk. Például:
négy játékos esetén az 1-es, 2-es,
3-es és 4-es számú pontérték
jelölőt.
2. Minden játékos válasszon egy
színt és a hozzá tartozó összes
dobókockát vegye magához.

3. A játékosok nevét vezessük fel
a pontozófüzet lapjára.

Az alapjáték menete:

1. A játékosok közül valaki –
közös megegyezés szerint legyen
kiválasztva- megnevez a
pontozólapon található feladatok
közül egyet, melyet teljesíteni kell
majd az első forduló során. A
megnevezés után, minden
játékos egyszerre, a saját kockáit
használva próbálja meg minél
előbb az adott kombinációt
kidobni.
2. A feladatot kiválasztó játékos
elszámol háromig, majd háromra
minden játékos elkezdheti a 6
kockáját dobálni. A kidobott
kockákból tetszőleges számút
lehet megtartani – célszerű
azokat, amelyeket fel lehet

használni a feladat teljesíté-
séhez-, és a maradék kockákkal
lehet tovább próbálkozni a
kombináció kidobását.

3. Annak a játékosnak, akinek
elsőként sikerül kidobni a
megnevezetett kombinációt,
hangosan „Flash”-t kell kiáltania,
majd elveheti a legmagasabb
számú pontérték jelölőt. A többi
játékos egészen addig folyta-
thatja a kockák dobálását, míg
mindenkinek sikerül kidobni a
kombinációt és a sorrend szerinti
megfelelő számú pontérték
jelölőt begyűjtenie.
4. Minden játékos pontérték
jelölőjén található számot
vezessük rá a pontozófüzetben
lévő teljesített kombinációhoz.
Helyezzük vissza a pontérték
jelölőket középre, és kezdjünk

egy újabb fordulót egy újabb
kombinációval.

Fontos:

1. A „Flash” szimbólum (villám) a
kockákon joker-t jelent, bármi-
lyen tetszőleges számként
helyettesíthetőek.
2. A forduló nyertese fogja a
következő kidobandó
kombinációt meghatározni.
3. Minden kombinációt csak
egyszer lehet egy játék folyamán
kiválasztani és teljesíteni.

A játék vége:

A játék véget ér, amint a
pontozólapon lévő összes
kombináció teljesítve lett. Adjuk
össze a játékosok pontszámait.
A legmagasabb pontszámmal
rendelkező játékos lesz a nyertes.

FLASH!

THE LIGHTNING FAST GAME!

Villámgyors kockajáték.
Légy a leggyorsabb, hogy
játékban maradj!
Dobd ki a leggyorsabban a
kockák kombinációit, gyűjts
minél több pontot ahhoz, hogy
megnyerd a játékot.



Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

7 éves kortól
2-6 játékos részére
10 perces játékidővel

A doboz tartalma:

36 db dobókocka (6 színben)
6 db pontérték jelölő (1-6-ig
számozva)
1 db pontozófüzet
1 db ceruza
1 utazósák

Előkészület:

1. annyi pontérték jelölőt
helyezzünk az asztal közepére,
ahányan játszani fogunk. Például:
négy játékos esetén az 1-es, 2-es,
3-es és 4-es számú pontérték
jelölőt.
2. Minden játékos válasszon egy
színt és a hozzá tartozó összes
dobókockát vegye magához.

3. A játékosok nevét vezessük fel
a pontozófüzet lapjára.

Az alapjáték menete:

1. A játékosok közül valaki –
közös megegyezés szerint legyen
kiválasztva- megnevez a
pontozólapon található feladatok
közül egyet, melyet teljesíteni kell
majd az első forduló során. A
megnevezés után, minden
játékos egyszerre, a saját kockáit
használva próbálja meg minél
előbb az adott kombinációt
kidobni.
2. A feladatot kiválasztó játékos
elszámol háromig, majd háromra
minden játékos elkezdheti a 6
kockáját dobálni. A kidobott
kockákból tetszőleges számút
lehet megtartani – célszerű
azokat, amelyeket fel lehet

használni a feladat teljesíté-
séhez-, és a maradék kockákkal
lehet tovább próbálkozni a
kombináció kidobását.

3. Annak a játékosnak, akinek
elsőként sikerül kidobni a
megnevezetett kombinációt,
hangosan „Flash”-t kell kiáltania,
majd elveheti a legmagasabb
számú pontérték jelölőt. A többi
játékos egészen addig folyta-
thatja a kockák dobálását, míg
mindenkinek sikerül kidobni a
kombinációt és a sorrend szerinti
megfelelő számú pontérték
jelölőt begyűjtenie.
4. Minden játékos pontérték
jelölőjén található számot
vezessük rá a pontozófüzetben
lévő teljesített kombinációhoz.
Helyezzük vissza a pontérték
jelölőket középre, és kezdjünk

egy újabb fordulót egy újabb
kombinációval.

Fontos:

1. A „Flash” szimbólum (villám) a
kockákon joker-t jelent, bármi-
lyen tetszőleges számként
helyettesíthetőek.
2. A forduló nyertese fogja a
következő kidobandó
kombinációt meghatározni.
3. Minden kombinációt csak
egyszer lehet egy játék folyamán
kiválasztani és teljesíteni.

A játék vége:

A játék véget ér, amint a
pontozólapon lévő összes
kombináció teljesítve lett. Adjuk
össze a játékosok pontszámait.
A legmagasabb pontszámmal
rendelkező játékos lesz a nyertes.

Játékvariációk:

1. Freestyle Flash

Ezt a játékvariációt az alapjáték szabályai szerint kell játszani, azzal a kivétellel, hogy minden játékos saját maga dönti el, hogy a pontozólapon lévő kombinációk közül éppen melyiket teljesíti. Nem kell minden forduló előtt megnevezi a teljesíteni kívánt kombinációt, akár a kockák dobálása közben is megváltoztathatjuk döntését, a kidobott kockák fogják meghatározni, hogy melyik kombináció mellett dönt végül. Játékosként minden feladatot csak egyszer lehet teljesíteni a játék során.

Ne felejtünk el „Flash”-t kiáltani, amint készen vagyunk valamelyik kombináció kidobásával!

2. Speed Flash

Még gyorsabb játékot szeretnétek? Ezt a játékvariációt az alapjáték szabályai szerint kell játszani, azzal a különbséggel, hogy nem a pontérték fog számítani, hanem a gyorsaság. Minden forduló végén, az a játékos, akinek nem sikerült pontérték jelölőt szereznie, kiesik a játékból.

A fordulókat mindig eggyel kevesebb pontérték jelölővel kezdjük, mint ahány játékos van. Az előző forduló nyertese fogja a következő teljesítendő kombinációt kiválasztani. A játék egészen addig folytatódik, míg csak egy pontérték jelölő marad. A legutolsóként játékban maradt játékos lesz a nyertes.

Pontozólapon található kombinációk:

HAT EGYFORMA: ugyanazt a számot kell mind a hat kockának mutatnia.



3 PÁR: a hat kocka felhasználásával három párt kell kialakítani.



MIND PÁROS: a kockáknak páros számot kell mutatniuk.



NÉGY EGYFORMA ÉS 1 PÁR: négy kockán egyforma számnak kell lennie, a maradék kettőből pedig 1 párt kell kidobni.



Játékvariációk:

1. Freestyle Flash

Ezt a játékvariációt az alapjáték szabályai szerint kell játszani, azzal a kivétellel, hogy minden játékos saját maga dönti el, hogy a pontozólapon lévő kombinációk közül éppen melyiket teljesíti. Nem kell minden forduló előtt megnevezi a teljesíteni kívánt kombinációt, akár a kockák dobálása közben is megváltoztathatjuk döntését, a kidobott kockák fogják meghatározni, hogy melyik kombináció mellett dönt végül. Játékosként minden feladatot csak egyszer lehet teljesíteni a játék során.

Ne felejtünk el „Flash”-t kiáltani, amint készen vagyunk valamelyik kombináció kidobásával!

2. Speed Flash

Még gyorsabb játékot szeretnétek? Ezt a játékvariációt az alapjáték szabályai szerint kell játszani, azzal a különbséggel, hogy nem a pontérték fog számítani, hanem a gyorsaság. Minden forduló végén, az a játékos, akinek nem sikerült pontérték jelölőt szereznie, kiesik a játékból.

A fordulókat mindig eggyel kevesebb pontérték jelölővel kezdjük, mint ahány játékos van. Az előző forduló nyertese fogja a következő teljesítendő kombinációt kiválasztani. A játék egészen addig folytatódik, míg csak egy pontérték jelölő marad. A legutolsóként játékban maradt játékos lesz a nyertes.

Pontozólapon található kombinációk:

HAT EGYFORMA: ugyanazt a számot kell mind a hat kockának mutatnia.



3 PÁR: a hat kocka felhasználásával három párt kell kialakítani.



MIND PÁROS: a kockáknak páros számot kell mutatniuk.



NÉGY EGYFORMA ÉS 1 PÁR: négy kockán egyforma számnak kell lennie, a maradék kettőből pedig 1 párt kell kidobni.

MIND PÁRATLAN: minden kockán páratlan számnak kell lennie.



2 HÁROM EGYFORMA: három-három kockának azonos számot kell mutatnia.



SOR: a hat kockának sorban kell egymást követnie.



FLASH: minden kockának „Flash” szimbólumot kell mutatnia.



Ha elfogytak, pontozólapokat innen tudsz letölteni:
www.blueorangegames.com

MIND PÁRATLAN: minden kockán páratlan számnak kell lennie.



2 HÁROM EGYFORMA: három-három kockának azonos számot kell mutatnia.



SOR: a hat kockának sorban kell egymást követnie.



FLASH: minden kockának „Flash” szimbólumot kell mutatnia.



Ha elfogytak, pontozólapokat innen tudsz letölteni:
www.blueorangegames.com

