



**BUMMI!**

**JÁTÉKSZABÁLY**

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Minden kártyán egy szám látható –3-tól 15-ig. Legfeljebb 3 kártya lehet a kezekben, és a körökben vagy húzol egy kártyát a pakliból, vagy kijátszol egy kártyát képpel felfelé.

A kijátszott kártyákat a pakli melletti kártyasorba kell lehelyezned. Ha a kártya kijátszását követően a sor összértéke meghaladja a 21-et, felrobbansz, és a fordulónak vége, te pedig nem kapsz pontot. A többi játékos megkapja a kezében lévő kártyákért járó pontokat.

## TARTOZÉKOK

### 90 kártya

(Megjegyzés: az alacsonyabb értékű kártyákból több van a pakliban.)

# KÁRTYÁK DARABSZÁMA



# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Keverjétek meg a paklit, és tegyétek képpel lefelé az asztal közepére.
- 2** Készítsetek elő egy pontozólapot, amire írjátok fel a neveteket.
- 3** Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerinti irányban hajtsátok végre a köreiteket.

# EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben hajts végre egyet az alábbi akciók közül:

1. Húzz egy kártyát a pakliból.
2. Játssz ki egy kártyát képpel felfelé.

Sosem lehet háromnál több kártya a kezedben.

- Ha a köröd elején három kártya van a kezedben, ki kell játszanod egy kártyát.
- Ha a köröd elején nincs kártya a kezedben, húznod kell egy kártyát a pakliból.

Ne mutasd meg a kártyáidat a többi játékosnak, de azt mindig látniuk kell, hogy hány lap van a kezedben.

Nem passzolhatsz.

# A SOR

A kártyákat képpel felfelé kell kijátszanod a pakli melletti sorba. A kártyák nem fedhetik egymást, mert a köröd végén össze kell adnod a sorban lévő kártyák értékét.

Miután kijátszottál egy kártyát, hangosan jelentsd be a sorban lévő kártyák összértékét.



*Ebben a példában a sor összértéke hét.*



*Ebben a példában a sor összértéke mínusz egy.*

# PONTOZÁS

Ha egy játékos kénytelen egy olyan kártyát kijátszani, amivel a sor összértéke meghaladja a 21-et, felrobban. Amikor egy játékos felrobban, a fordulónak vége, és ez a játékos nem kap pontot. A többi játékos annyi pontot kap, amennyi a kezében lévő kártyák összértéke. A cél az, hogy te gyűjtsd a legtöbb pontot.



**1-ES JÁTÉKOS**

Pontszám: 0



**2-ES JÁTÉKOS**

Pontszám: 18



**3-AS JÁTÉKOS**

Pontszám: 9

*Ebben a példában az 1-es játékos kénytelen volt kijátszani egy 7-est, amivel felrobbant. Az 1-es játékos így nem kap pontot.*

# A JÁTÉK MENETE

- 1** A kezdőjátékos végrehajtja a körét, majd a játék az óramutató járása szerint folytatódik.
- 2** Ha egy játékos felrobban (a köre végén a sor értéke meghaladja a 21-et), a forduló véget ér.
- 3** Minden játékos adja hozzá a szerzett pontjait az összpontszámához.
- 4** A következő forduló előtt keverjétek meg a kártyákat, és alkossatok egy új paklit. A felrobbant játékos kezdi a következő fordulót.

# A JÁTÉK GYŐZTESE

Amikor egy játékos eléri a 100 pontot, a játék véget ér. Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## 1-ES JÁTÉKOS

0
22
7
16
0
0
17
13
<u>0</u>
75

## 2-ES JÁTÉKOS

18
0
15
21
7
13
0
22
<u>8</u>
104

## 3-AS JÁTÉKOS

9
11
0
0
18
-2
12
0
<u>14</u>
62

*Ebben a példában a 2-es játékos győz.*

# AKCIÓKÁRTYÁK

Néhány kártyának különleges hatása is van, amit a kijátszásakor végre kell hajtaniod. Négy különböző hatás lehet a kártyákon:

A játék az ellenkező irányban folytatódik.

Dobj el egy kártyát a sorból.

Vegyél a kezébe egy kártyát a sorból.

Dobd el az összes olyan kártyát a sorból, aminek az értéke megegyezik ennek a kártyának az értékével.

Ha kártya kijátszásakor a hatását nem tudod végrehajtani, akkor a hatás elmarad.

A kijátszott akciókártyát nem távolíthatod el a sorból a kijátszása körében.

A sor összértékét csak a kijátszott akciókártya hatásának végrehajtása után számold ki.

Az eldobott kártyák az adott fordulóra kikerülnek a játékból.

# KÉSZÍTŐK

## TERVEZŐK

---

Cameron Ring  
Corey Schrimpl  
K.C. Schrimpl

## GRAFIKUS

---

Chris Doughman

**LOST BOY**  
ENTERTAINMENT

[www.lost-boy-entertainment.com](http://www.lost-boy-entertainment.com)

© 2024 Lost Boy Entertainment LLC

Európai meghatalmazott képviselő  
Asmodee Group  
18 Rue Jacqueline Auriol  
78280 Guyancourt, Franciaország



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)