

BANGO



8+



2-5



15 perc

TARTOZÉKOK



- **88 színes kártya:** 1-től 11-ig, 4 különböző színben, színenként minden számból 2 db.



- **11 fekete kártya:** 1-től 11-ig

A színes és a fekete kártyák egy paklit alkotnak, a hátlapjuk egyforma.



A JÁTÉK CÉLJA

A játék során az a célotok, hogy a kártyáitokat legfeljebb 3 számsorba rendezve a legtöbb pontot gyűjtsétek. Fedjete fel kártyákat, de ügyeljete arra, hogy a megfelelő pillanatban megálljatok és ne idézzete elő robbanást. Szabaduljatek meg a felesleges kártyáktól a kártyák kijátszása előtt, hogy elkerüljete a büntetést. A játék végi pontszámotok a számsoraitok hosszától és az azokban leggyakrabban előforduló színektől függ.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Alaposan keverjétek meg a paklit, hogy a játék minél izgalmasabb legyen.
- 2 A játékoszámtól függően vegyetek ki véletlenszerű kártyákat a pakliból. **2 játékos esetén** 25, **3 játékos esetén** 15, **4 játékos esetén** 10 kártyát tegyetek vissza a játék dobozába. **5 játékos esetén** az összes kártyát használjátok.
- 3 **Osszatok** minden játékosnak **1 kártyát képpel lefelé**, majd mindenki vegye kézbe a lapját. Ha egy játékoshoz fekete kártya került, tegye vissza a pakliba és húzzon helyette másikat.
- 4 Tegyétek a paklit képpel lefelé az asztal közepére úgy, hogy minden játékos elérje.
- 5 Sorsoljatok kezdőjátékost.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. **Egy játékos köre:**

- 1- **KÁRTYÁK FELFEDÉSE** *(kötelező)*, majd
- 2- **KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA** *(nem kötelező)*.

FONTOS

Amikor kártyákat játszotok ki, **azokat a kártyákat, amiket nem játszotok ki számsorokba, azonnal tegyétek a saját dobópaklitokba.** Fekete kártyát nem lehet számsorba kijátszani. A kártyák kijátszása előtt próbáljatok megszabadulni ezektől. **A játék végén vonjatok le 1 pontot a dobópakliban lévő minden lapotok után.**

1 KÁRTYÁK FELFEDÉSE

Fedd fel a pakli felső lapját, és tedd a pakli mellé képpel felfelé.

Ezután dönts el, hogy **felfedsz még egy kártyát** vagy **megállsz**.



Ha úgy döntesz, hogy felfedsz még egy kártyát, tedd azt a már felfedett kártya mellé, és **ellenőrizd a következőket**:

1 Ha a felfedett kártya száma nem azonos egyik korábban felfedett kártya számával sem, akkor újra dönthetsz, hogy felfedsz még egyet vagy megállsz. Addig folytathatod a kártyák felfedését, amíg egy felfedett kártya száma azonos nem lesz **egy korábban felfedett kártya számával**.



***Ha úgy döntesz, hogy megállsz,** vedd ki a kezedből 1 vagy több általad választott felfedett kártyát. Legalább 1 kártyát a kezedből kell venni. A többi kártyát tedd a pakli mellé, egy közös dobópakliba.*

PÉLDA

Elza felfedi a kék 5-öst, majd a lila 3-ast. Mivel ezek a számok nem azonosak, úgy dönt, felfed még egy kártyát, ami a lila 1-es. Ezután megáll, a kezébe veszi a lila 1-est és a lila 3-ast, a kék 5-öst pedig eldobja.



2 Ha a felfedett kártyán szereplő szám azonos egy korábban felfedett kártya számával, robbanást idézel elő, és a köröd azonnal véget ér.

- 1 **Vedd kézbe** a robbanást előidéző kártyát az összes felfedett fekete kártyával együtt (ha felfedtél ilyen).
- 1 A többi felfedett kártyát **összátok szét** a játékosok között. A tőled balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járása szerint minden játékos (rajtad kívül) válasszon 1 felfedett kártyát és vegye a kezébe.
- 1 Miután minden játékos **kézbe vett 1 kártyát**, vedd kézbe a megmaradt kártyákat (ha van).

Ne ess kétségbe! A kártyákat meg is lehet semmisíteni ahelyett, hogy kézbe vennétek őket (lásd Bango a 6. oldalon).

A többi játékos is elszenvedi a döntéseid következményeit, de akár profitálhatnak is belőlük.

Megjegyzés:

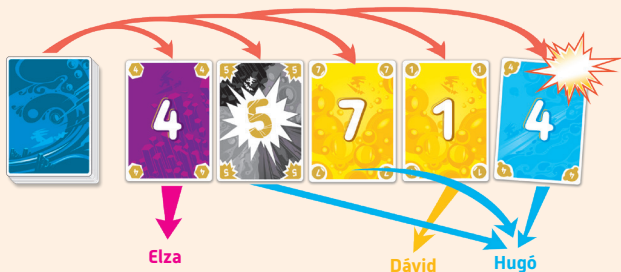
Egy robbanás után a játékosok és a felfedett kártyák számától függően előfordulhat, hogy nem jut minden játékosnak a felfedett kártyákból, vagy hogy a robbanást előidéző játékosnak több kártyát is fel kell vennie.

PÉLDA

Hugó felfedi a lila 4-est és a fekete 5-öst. Úgy dönt, hogy nem áll meg, és felfedi még a sárga 7-est, a sárga 1-est, majd a kék 4-est.

A kék 4-es robbanást idéz elő, mivel már van egy 4-es kártya az asztalon. **Hugónak** ezért a kék 4-est és a fekete 5-öst a kezébe kell vennie.

Ezután az óramutató járása szerint a többi játékos kézbe vesz egyet-egyét a felfedett kártyák közül. **Elza** a lila 4-est választja, **Dávid** a sárga 1-est, **Hugó** pedig kénytelen a kezébe venni a megmaradt sárga 7-est is.



BANGO

A játék különböző szakaszaiban **megsemmisíthetsz egy felfedett kártyát** az asztal közepéről. Ezt úgy teheted meg, hogy **kijátszol a kezedből egy azonos számú kártyát**. Mondd, hogy „**BANGO**”, és tedd **mindkét kártyát a közös dobópakliba**.

- **A kártyák felfedése során** az aktív játékos többször is használhat bangót, de mindig csak azt a kártyát semmisítheti meg vele, **amit éppen felfedett**. Ha a felfedett kártya robbanást váltana ki, a megsemmisítése megakadályozza a robbanást. Az aktív játékosnak ezután döntenie kell, hogy felfed egy újabb kártyát, vagy megáll és legalább egy kártyát a kezébe vesz.

- **Robbanás után** a többi játékos **használhat bangót egy kártyára** ahelyett, hogy azt kézbe venné. Végül az aktív játékos **használhat bangót bármelyik kártyára**, ahelyett, hogy azt kézbe venné.

Megjegyzés:

- **A fekete és a színes kártyák megsemmisítésére ugyanazok a szabályok vonatkoznak:** Egy színes kártyát megsemmisíthetsz egy azonos számú fekete kártya kijátszásával, és ez fordítva is igaz.
- **A bangóval nemcsak a felfedett kártyákat semmisíted meg**, hanem a kezedben lévő felesleges kártyáktól is megszabadulhatsz.

PÉLDA

Elza felfedi a lila 1-est, majd a kék 1-est. A két kártya azonos számú, így robbanást idéznek elő. **Elza** kijátssza a kezéből a sárga 1-est, amivel megsemmisíti a kék 1-est, és megakadályozza a robbanást. Mindkét kártyát a közös dobópakliba teszi. **Elzának** döntenie kell, hogy megáll és kézbe veszi a lila 1-est, vagy felfed egy újabb kártyát.



PÉLDA

Elza a kék 3-as felfedésével robbanást idéz elő. Mivel nem tudja megakadályozni a robbanást, a kék 3-ast a kezébe veszi. A többi játékos eldönti, hogy kézbe vesznek vagy megsemmisítenek egy kártyát. **Dávid** megsemmisíti a sárga 4-est a piros 4-es kijátszásával. **Hugó** kézbe veszi a sárga 3-ast, **Elza** pedig kézbe veszi a megmaradt lila 1-est. A lila 1-est megsemmisíthette volna, ha kijátszik a kezéből egy azonos számú kártyát.



2 KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A kártyák felfedése után dönthetsz úgy, hogy **kijátszod az összes kézben lévő kártyád** magad elé (*nem kötelező*).

Ha a köröd végén 5-nél több kártya van a kezedben, akkor ki kell játszani őket. Ha az ellenfeled körében haladod meg az 5-ös kézlimitet, akkor nem kell tenned semmit.

Amikor kártyákat játszol ki, a következőket teheted:

- ➊ **Megkezdhetsz egy vagy több új számsort** legalább 2, egymást követő számú kártya kijátszásával (megkezdett soronként). A kártyákat átfedésben tedd magad elé, a megfelelő számsorrendbe.

Fontos: A játék során legfeljebb **3 számsorod** lehet.

ÉS/VAGY

- ➋ **Folytasd egy vagy több már megkezdett számsorod** a számsorban található kártyáknál kisebb vagy nagyobb számú kártya kijátszásával. A számsorok bármelyik végére kijátszhatsz kártyákat.

Számsor: Egymást követő számokkal rendelkező kártyákból álló sor.

Például: 2, 3, 4, 5...



FONTOS

A kártyák kijátszása után tedd a számsorokba nem illesztett kártyáidat a saját dobópaklidba.

Fekete kártyát nem lehet számsorba kijátszani. Ha fekete kártya van a kezében, a kártyák kijátszása után tedd azt is a dobópaklidba.

A játék végén 1 pontot le kell vonnod a dobópaklidban lévő minden kártya után. Igyekezz megszabadulni a felesleges kártyáktól a kártyák kijátszása előtt, hogy elkerüld a büntetést.

PÉLDA

Dávidnak a köre végén 5-nél több kártya van a kezében, ezért ki kell játszania azokat.

1 Folytathatja a megkezdett számsorát a lila 1-es és a lila 4-es kijátszásával.

2 Megkezdhet egy új számsort a kék 10-es és a piros 11-es kijátszásával.

3 A piros 6-os kártyát a dobópaklijába teszi, mert egy új számsorhoz legalább két egymást követő kártyára van szükség. Mivel fekete kártyát nem lehet számsorba kijátszani, a fekete 4-est is el kell dobnia.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos felfedi az utolsó kártyát a pakliból, a játék véget ér. Ha ezzel a kártyával nem idéz elő robbanást, akkor meg kell állnia, és legalább egy felfedett kártyát kézbe kell vennie. Ha az utolsó felfedett kártya robbanást idéz elő, akkor az erre vonatkozó szabályok szerint járjatok el.

A játék végén még minden játékos kijátszhat kártyákat a kezéből a szokásos módon. A megmaradt kártyákat tegyétek a dobópaklitokba.

PONTOZÁS

A pontjaitokat a következőképp számoljátok ki:

- **1 pont minden számsorba** kijátszott kártyáért;
- **1 bónuszpont minden olyan számsorba** kijátszott kártyáért, **ami az adott számsorban a leggyakoribb színhez tartozik.** Ha egy számsoron belül döntetlen az állás, akkor a következő leggyakoribb színt kell figyelembe venni, és így tovább. Ha az állás továbbra is döntetlen és nincs több szín, akkor ezért a számsorért nem jár bónuszpont.
- **-1 pont minden kártyáért a saját dobópaklitokban.**

PÉLDA

A játék végén **Dávidnak** 3 számsora van.

Az első számsora 6 kártyából áll, amiért 6 pontot kap. A számsorban a leggyakoribb színből (lila) 4 kártyája van, ezért 4 bónuszpontot is kap.

A második számsora 5 kártyából áll, amiért 5 pontot kap. A piros és a kék kártyák között döntetlen az állás, ezért a következő leggyakoribb színt, a sárgát kell figyelembe vennie, amiből 1 van ebben a számsorban, így 1 bónuszpontot kap.

A harmadik számsora 4 kártyából áll, amiért 4 pontot kap. A piros és a sárga között döntetlen az állás, és mivel ebben a számsorban nincs több szín, így ezért a számsorért nem kap bónuszpontot.

4 kártya van a dobópaklijában (ebből 1 fekete), ezért 4 pontot kell levonnia.

Dávid összpontszáma így 16 lesz (20–4).



KÉSZÍTŐK

Tervezés: Paco Yáñez

Illusztráció és grafika: Ulric

Szerkesztés: Tia Pernici

Fejlesztés: Funnyfox

Köszönet Noénak, Yoann-nak,
Yann-nak, Larának, Gaelnek és
Mirinek a játékesztelésben nyújtott
segítségükért!

Gyártó: ©2025 Funnyfox,
a Hachette Livre védjegye.
Minden jog fenntartva!
21 rue du Montparnasse
75006 Paris – France
www.funnyfox.fr



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu,
info@gemker.hu