

BrainBox®

Családi Társasjáték

Játékszabály



Köszönjük, hogy a BrainBox Családi Társasjátékot választotta.

A játék célja:

Egy BrainBox kártya begyűjtése minden kategóriából

A játék győztese

Az a játékos a nyer, aki elsőnek gyűjt össze minden témakörből egy kártyát, és visszaér a START mezőre



A játék előkészítése:

Helyezd a kártyákat tartalmazó dobozt egy mindenki számára könnyen elérhető helyre a játéktábla mellé. Válasszon minden játékos egy bábút, és helyezze a START mezőre.

A játék menete:

Elsőnek a legfiatalabb játékos kezd, és dob a dobókockával. A játékos minden irányban léphet, kivéve átlósan. A játékos csak egy irányba léphet, nem változtathat irányt. Például ha ötöt dob, nem léphet hármat az egyik és utána kettőt egy másik irányba. Mind az öt lépést ugyanabba az irányba kell megtennie.

Az egyetlen kivétel a fentiek alól, amikor nyolcat dobsz. Ez a BrainBox bűvös száma, így amikor nyolcat dobsz, a lépéseket két irányba is megteheted, például három lépést előre és ötöt pedig balra. A játéktáblán található mezők jelentése a következő:



Színes mezők:

Húzd ki az első kártyát a mező színével megegyező kategóriából. Például, ha egy játékos világoskék színű mezőre lép, a világoskék kártyák közül veszi ki az elsőt, és megfordítja a homokórát. Tanulmányozd a kártyát, amíg a homokóra le nem pereg. A kisebb gyerekek még egyszer megfordíthatják a homokórát, hogy több idejük legyen a kártya tanulmányozására.



Add át a kártyát egy másik játékosnak, és dobj újra a dobókockával. Ezután válaszolnod kell a megfelelő kérdésre (például ha 2-est dobsz, a 2-es kérdést kell megválaszolnod).

A másik játékos felolvassa a kérdést. A válaszod a kártya túlfelőlén ellenőrizhető.

Ha helyes a válaszod, tartsd meg a kártyát. Ha hibás a válasz, tedd vissza a kártyát a megfelelő kategóriába.





THE
GREEN BOARD
GAME CO

A többi BrainBox termék
megtekintéséhez látogasd
meg honlapunkat:
www.brainbox.hu

A játékosok akár több kártyát is összegyűjthetnek az egyes kategóriákból, de a játék megnyeréséhez elegendő kategóriánként egy kártya megszerzése addigra, amire visszaérnek a START mezőre.

Kérdőjeles mező:

Ha erre a mezőre lépsz, te választhatsz kategóriát. Ebben az esetben a kártya megszerzéséhez két kérdésre kell helyesen válaszolnod miután tíz másodpercig tanulmányoztad a képet. A két kérdés meghatározásához kétszer is kell dobnod.



Labda mező:

Ha erre a mezőre lépsz, kérd meg bármelyik játékos, hogy rakja ki a tábla közepére az egyik kártyáját. Mindkét játékos tanulmányozza a kártyát tíz másodpercig. Egy harmadik játékos felteszi neked az első kérdést, majd a kártya tulajdonosának a másodikát, ezután neked a harmadikat, és így tovább addig, amíg az egyik játékos helytelenül nem válaszol. Amelyik játékos helyesen válaszolt a neki feltett

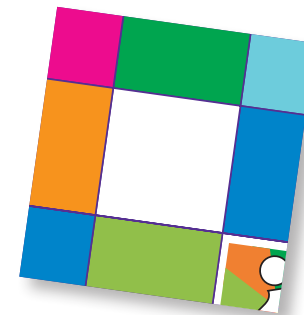


kérdésekre,

megtarthatja a kártyát. Ha mindkét játékos az összes kérdésre helyes választ adott, a kártya az eredeti tulajdonosánál marad.

Fehér színű mező:

Csak négy ilyen mező található a játéktáblán. Csak akkor léphetsz rá, ha pontosan három vagy négy kártya van a birtokodban. Vigyázz! Ez egy nagyon rizikós mező, óvatosan közelítsd! Ezen a mezőn az összes kártyádat kockára teszed.



Válassz három vagy négy kártyát a dobozból olyan kategóriákból, amelyek neked még nincsenek. Például ha eddig három kártyát gyűjtöttél össze, akkor válassz három különböző kategóriájú kártyát a dobozból. Ha négy kártyát gyűjtöttél össze, akkor válassz négy különböző kategóriájú kártyát a dobozból.

Tedd ki az összes, a dobozból kiválasztott kártyát magad elé, és tanulmányozd őket, amíg leperreg a homokóra. Miután lejárt az idő, add át a kártyákat egy másik játékosnak, és dobj a dobókockával. Válaszolj az adott kérdésre mindegyik kártyán (például ha 7-est dobasz, akkor minden kártyán a 7-es kérdést kell megválaszolnod). Ha bármelyik válaszod helytelen, minden már megszerzett kártyádat elveszíted, és tedd vissza azokat a doboz megfelelő részébe.

Egyedül is játszható.

Kövesd a fenti szabályokat, és lássuk mennyi ideig tart befejezni a játékot.