

FLEX



A doboz tartalma:

54 db kétoldalas kártyalap, játékszabály

A játék célja:

Két fős csapatok játszanak. Az a csapat nyer, akinek elsőként sikerül 10 pontot összegyűjtenie. A csapatok célja, hogy a kártyán látható testrészeket a lehető legtöbb különböző kombinációban érintsék össze.

Előkészületek:

A lapokat keverjétek össze, és képpel lefelé fordítva tegyétek az asztalra. A játékosokat osszátok csapatokra. Páratlan számú játékos esetén minden játékos két csapatnak is a tagja: a tőle balra ülő játékosal és a tőle jobbra ülővel is csapatot alkot. Például három játékos esetén A, B, és C játékos három csapatot alkot: AB, BC és CA. Páratlan számú játékos esetén a játékosok külön gyűjtik a pontjaikat. A pontok számolásához vegyetek elő egy papírlapot és egy tollat.



Játék szerzője: Martin N. Andersen



Indulhat a játék:

A legbátrabb csapat kezd, a többiek az óramutató járásának irányában következnek. A kezdő csapat húz két lapot a pakliból, és eldöntik, hogy ki melyik lapot kapja. Ezután a játékosoknak úgy kell elhelyezkedniük, hogy a kártyán lévő testrészeik összeérjenek. Amennyiben a kártyán páros testrész (váll, láb stb.) szerepel, játékosok eldönthetik, hogy a jobb vagy bal oldalukkal játszanak. Ha a csapatnak sikerül összeérintenie a két megjelölt testrészt, akkor eldönthetik, hogy befejezik a kört, vagy tovább játszanak. Ha végeztek, akkor szétválhatnak, és minden teljesített kártya párért kapnak 1 pontot. Ha úgy döntenek, hogy folytatják, akkor egy társuk felfordít még két lapot, megmutatja a játékosoknak, ők pedig eldöntik, hogy melyik lap kié. A kör addig folytatódik, amíg a csapat képek alapján újabb testrészeket tud összekapcsolni. Ha a csapat nem képes a felfordított lapon lévő testrészeket úgy összeérinteni, hogy a korábban már összeérintett testrészük is együtt maradjon, elvesztik a pontjaikat. Aki elsőként éri el a 10 pontot az nyer.

