



JUMBO & CO

Vadászos kártyajáték
3-6 játékos részére
8 éves kortól

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során annyi győzelmi pontot összegyűjteni, amennyit csak lehetséges. Ennek elérése érdekében a játékosoknak sikeresen kell kijátszaniuk kezükből lapjaikat ezáltal levadászni a többi állatokat. A Jumbo&Co. kártyajátékban érdemes a dolgokat a többi játékos szemszögéből is figyelni a cél elérése érdekében. Minden játékos természetesen a legnagyobb értékű zsákmányt szeretné megszerezni, de néha érdemes megelégedni a kisebbel is.

A DOBOZ TARTALMA

104 kártyalap

4 start kártya hátoldalukon fekete-fehér rajzzal



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fülladásveszély!

-1-

96 állatkártya

16 kártyalaplóból álló 6 szett, hátoldalukon a játékosok színeivel



4 segédkártya azonos elő- és hátlappal



JÁTÉKSZABÁLY

Előkészület

Minden játékos a kezébe veszi a 16 kártyalaplóból álló azonos színű kártyalapjait. Minden szett azonos állatfajt tartalmaz: elefántok, kutyák, macskák és egerek, mindegyik 1-4 értékkel rendelkezik.



-2-

Helyezzük el a segéd kártyalapokat az asztalra, minden játékos által könnyen hozzáférhető helyre.



„Macska” segédkártya
A macska levadászza az eget.

„Kutya” segédkártya
A kutya levadászza a macskát.

„Elefánt” segédkártya
Az elefánt levadászza a kutyát.

„Egér” segédkártya
Az egér levadászza az elefántot.

A játék elején helyezzük le a négy kezdő kártyát az asztal közepére képpel felfelé fordítva.



A JÁTÉK MENETE

Egy játék 16 körből áll. Minden körben, minden játékos egy állatkártyát játszik ki. Ezután megnézik a kijátszott állatok fajtáit, és ellenőrzik, hogy a kijátszott lapok közül melyik játékosnak/ játékosoknak sikerült levadászni a többieket.

-3-

Ki vadász le kit?

Minden állat csak egy állatfajt tud levadászni. Ehhez az alábbi szabályt kell követni:
Az egér az összes elefántot vadászza le.



A macska az összes eget vadászza le.

A kutya az összes macskát vadászza le.

1. Kártya kijátszása

Minden játékos egyszerre választ a kezében lévő kártyák közül, és képpel lefelé fordítva leteszi maga elé az asztalra. Ezután egyszerre felfedik a kártyalapokat, a megmaradt kártyalapokat a kezükből maguk elé teszik. A játékosok célja a lapok kijátszásával, amelyet a vadászathoz választottak (a kijátszott lapuk), levadászni a különböző állatfajokat, és ezért a legtöbb győzelmi pontot megkapni.

2. A segédkártyák kiosztás

A kijátszott lapok felfedése után minden játékos ellenőrzi, hogy melyik játékos melyik segédkártyalapot kapja meg. A segédkártyát azok a játékosok kaphatják meg, akiknek sikerült a kijátszott kártyáikkal valamelyik állatfajt levadászni.

-4-



JUMBO & CO

Vadászos kártyajáték
3-6 játékos részére
8 éves kortól

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során annyi győzelmi pontot összegyűjteni, amennyit csak lehetséges. Ennek elérése érdekében a játékosoknak sikeresen kell kijátszaniuk kezükből lapjaikat ezáltal levadászni a többi állatokat. A Jumbo&Co. kártyajátékban érdemes a dolgokat a többi játékos szemszögéből is figyelni a cél elérése érdekében. Minden játékos természetesen a legnagyobb értékű zsákmányt szeretné megszerezni, de néha érdemes megelégedni a kisebbel is.

A DOBOZ TARTALMA

104 kártyalap

4 start kártya hátoldalukon fekete-fehér rajzzal



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fülladásveszély!

-1-

96 állatkártya

16 kártyalaplóból álló 6 szett, hátoldalukon a játékosok színeivel



4 segédkártya azonos elő- és hátlappal



JÁTÉKSZABÁLY

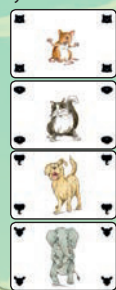
Előkészület

Minden játékos a kezébe veszi a 16 kártyalaplóból álló azonos színű kártyalapjait. Minden szett azonos állatfajt tartalmaz: elefántok, kutyák, macskák és egerek, mindegyik 1-4 értékkel rendelkezik.



-2-

Helyezzük el a segéd kártyalapokat az asztalra, minden játékos által könnyen hozzáférhető helyre.



„Macska” segédkártya
A macska levadászza az eget.

„Kutya” segédkártya
A kutya levadászza a macskát.

„Elefánt” segédkártya
Az elefánt levadászza a kutyát.

„Egér” segédkártya
Az egér levadászza az elefántot.

A játék elején helyezzük le a négy kezdő kártyát az asztal közepére képpel felfelé fordítva.



A JÁTÉK MENETE

Egy játék 16 körből áll. Minden körben, minden játékos egy állatkártyát játszik ki. Ezután megnézik a kijátszott állatok fajtáit, és ellenőrzik, hogy a kijátszott lapok közül melyik játékosnak/ játékosoknak sikerült levadászni a többieket.

-3-

Ki vadász le kit?

Minden állat csak egy állatfajt tud levadászni. Ehhez az alábbi szabályt kell követni:
Az egér az összes elefántot vadászza le.



A macska az összes eget vadászza le.

A kutya az összes macskát vadászza le.

1. Kártya kijátszása

Minden játékos egyszerre választ a kezében lévő kártyák közül, és képpel lefelé fordítva leteszi maga elé az asztalra. Ezután egyszerre felfedik a kártyalapokat, a megmaradt kártyalapokat a kezükből maguk elé teszik. A játékosok célja a lapok kijátszásával, amelyet a vadászathoz választottak (a kijátszott lapuk), levadászni a különböző állatfajokat, és ezért a legtöbb győzelmi pontot megkapni.

2. A segédkártyák kiosztás

A kijátszott lapok felfedése után minden játékos ellenőrzi, hogy melyik játékos melyik segédkártyalapot kapja meg. A segédkártyát azok a játékosok kaphatják meg, akiknek sikerült a kijátszott kártyáikkal valamelyik állatfajt levadászni.

-4-

