



2 játékos
7 éves kortól

Rendezz négyet egy sorba, és foglald el a falat!
Ebben a játékban teljesen új dimenzióba kerülnek az X-ek és az O-k!
A játékosok felváltva tornyozhatják egymásra a köveket, hogy falat építsenek belőlük.
Akinek elsőként sikerül a saját szimbólumából négyet egymás mellé tennie, elfoglalja a falat, és megnyeri a játékot!

Vigyázat! A téglákon nem csak a te szimbólumod/színed található meg, hanem ellenfeledé is! Így mindig, amikor új követ raksz a falba, lehet, hogy ellenfeledet segíted győzelemhez!

A JÁTÉK TARTALMA

22 kő
Illusztrált játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

1. játékmód: szimbólumok összekötése (kezdő játék)

Az egyik játékos az X-ekkel, a másik az O-kkal játszik. Próbálj elsőként összekötni saját szimbólumaid közül négyet egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!

2. játékmód: színek összekötése (kezdő játék)

Az egyik játékos a narancs, a másik a kék színnel játszik. Próbálj elsőként összekötni a saját színedből négyet egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



2 játékos
7 éves kortól

Rendezz négyet egy sorba, és foglald el a falat!
Ebben a játékban teljesen új dimenzióba kerülnek az X-ek és az O-k!
A játékosok felváltva tornyozhatják egymásra a köveket, hogy falat építsenek belőlük.
Akinek elsőként sikerül a saját szimbólumából négyet egymás mellé tennie, elfoglalja a falat, és megnyeri a játékot!

Vigyázat! A téglákon nem csak a te szimbólumod/színed található meg, hanem ellenfeledé is! Így mindig, amikor új követ raksz a falba, lehet, hogy ellenfeledet segíted győzelemhez!

A JÁTÉK TARTALMA

22 kő
Illusztrált játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

1. játékmód: szimbólumok összekötése (kezdő játék)

Az egyik játékos az X-ekkel, a másik az O-kkal játszik. Próbálj elsőként összekötni saját szimbólumaid közül négyet egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!

2. játékmód: színek összekötése (kezdő játék)

Az egyik játékos a narancs, a másik a kék színnel játszik. Próbálj elsőként összekötni a saját színedből négyet egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

3. játékmód: színek a szimbólumok ellen (haladó játék)

Az egyik játékos a két színnel, a másik a két szimbólummal játszik. Próbálj elsőként összekötni négyet a saját tulajdonságaidból egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!

A JÁTÉK MENETE

Tegyétek mind a 22 követ az asztalra úgy, hogy mindketten elérjétek őket.

A kezdőjátékos kezdje meg a fal építését. Vegyen el egy követ a készletből, és tegye a játékosok közé (függőlegesen vagy vízszintesen).

A játékosok felváltva kerülnek sorra. Egy játékos mindig, amikor sorra kerül, egy új követ épít a falba, akár vízszintesen, akár függőlegesen.

Minden új kőnek egyenesen kell állnia, és illeszkednie kell a már lerakott kövekhez.

Egy új követ nem szabad ferdén a falba építeni, sem úgy, hogy egy része a levegőben lógjon.

FONTOS

– A fal soha nem lehet nyolc szimbólumnál szélesebb.

– Ha a 22 kő mindegyikét felhasználva sem nyert egyik játékos sem, a játék folytatódik. Ezután a soron lévő játékosnak a falból kell elvennie egy követ, és áttennie azt máshová.

– A játékosoknak óvatosnak kell lenniük, hogy a fal ne dőljön le. Akinek a körében ez mégis megtörténik, elveszíti a játékot.

– Egy játékos nem mozgathatja azt a követ, amit az ellenfele legutóbb mozgatott.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy kő felhelyezésével egy játékosnak négy (vagy több) szimbóluma/színe kerül egy vonalba, azonnal megnyeri a játékot.

MEGJEGYZÉS

Ha egy játékos úgy helyez egy követ a falba, hogy azzal mindkét játékos megnyerné a játékot, a követ felhelyező játékos a győztes.

3. játékmód: színek a szimbólumok ellen (haladó játék)

Az egyik játékos a két színnel, a másik a két szimbólummal játszik. Próbálj elsőként összekötni négyet a saját tulajdonságaidból egy függőleges, vízszintes vagy átlós vonalban!

A JÁTÉK MENETE

Tegyétek mind a 22 követ az asztalra úgy, hogy mindketten elérjétek őket.

A kezdőjátékos kezdje meg a fal építését. Vegyen el egy követ a készletből, és tegye a játékosok közé (függőlegesen vagy vízszintesen).

A játékosok felváltva kerülnek sorra. Egy játékos mindig, amikor sorra kerül, egy új követ épít a falba, akár vízszintesen, akár függőlegesen.

Minden új kőnek egyenesen kell állnia, és illeszkednie kell a már lerakott kövekhez.

Egy új követ nem szabad ferdén a falba építeni, sem úgy, hogy egy része a levegőben lógjon.

FONTOS

– A fal soha nem lehet nyolc szimbólumnál szélesebb.

– Ha a 22 kő mindegyikét felhasználva sem nyert egyik játékos sem, a játék folytatódik. Ezután a soron lévő játékosnak a falból kell elvennie egy követ, és áttennie azt máshová.

– A játékosoknak óvatosnak kell lenniük, hogy a fal ne dőljön le. Akinek a körében ez mégis megtörténik, elveszíti a játékot.

– Egy játékos nem mozgathatja azt a követ, amit az ellenfele legutóbb mozgatott.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy kő felhelyezésével egy játékosnak négy (vagy több) szimbóluma/színe kerül egy vonalba, azonnal megnyeri a játékot.

MEGJEGYZÉS

Ha egy játékos úgy helyez egy követ a falba, hogy azzal mindkét játékos megnyerné a játékot, a követ felhelyező játékos a győztes.