



### JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, aki nem tud egyik rákjával sem lépni sehová, kiesik a játékból. A rákjai fent maradnak a játéktáblán, azon a helyen ahol voltak, de a játék további szakaszában már nem mozoghatnak (úgy kell kezelni ezeket a rákokat, mintha egy másik alatt lennének). Amikor már csak egy játékos maradt a játéktáblán a többiek kiestek, a játék véget ér, és a játékos maradt játékos lesz a nyertes. Patt helyzet  
Abban az esetben, amikor a játékosok már csak ugyanazokat a lépéseket tudják végre hajtani, és nem jutnak közelebb a győzelemhez, patt helyzet alakul ki. Dönthettek úgy, hogy kezdtek egy új játékot a nyertes egyértelmű eldöntéséhez.



Népes család a rákoké, nehéz rendet tartani köztük - és még nehezebb együtt tartani őket. Neked vajon sikerül? Minden játékos 9 rákkal kezd a játékot, három méretben. A legkisebb rákok a legfürgébbek, de a legsebezhetőbbek is - ha egy náluk nagyobb rák lép ugyanarra a mezőre, akkor bizony a homokba nyomja őket, és moccanni sem tudnak! Tedd mozgásképtelenné az ellenfeleid rákjait, de légy óvatos, mert a végén könnyen te lehetsz az, aki nem tud majd hová futni!

### DOBOZ TARTALMA

- 1 hatszögletű játéktábla
- 36 rák korong (3 nagy, 3 közepes és 3 kisméretű korong 4 színben)

### JÁTÉK CÉLJA

Próbáld meg minél biztonságosabb helyet találnod rákjaid számára, akár egymásra helyezve őket, különben elmossa őket a Hullám szabálya. Az utolsó játékos, aki legalább egyet tud még lépni a saját rákjával, megnyeri a játékot.

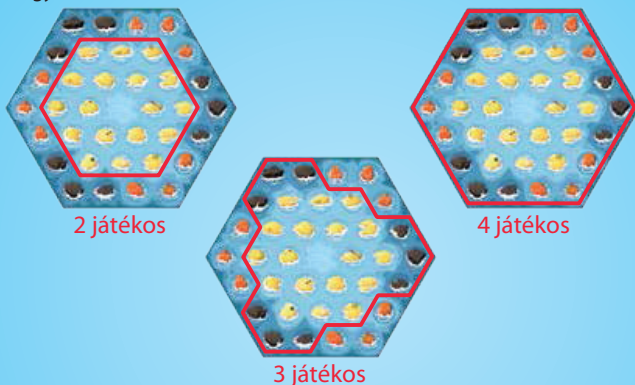


Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

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

### ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos válasszon egy szint magának, amellyel a játékban kíván részt venni. Az összes kiválasztott színhez tartozó rák korongot keverjük össze, és véletlenszerűen helyezzük el a játéktáblán (minden mezőre egy korongot), az alábbi illusztráció alapján. Határozzuk meg a kezdő játékos olyan módon, ahogy szeretnénk. Ezután a játék elkezdődhet. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.



2 játékos

4 játékos

3 játékos

### JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékosnak egy rák korongját kell mozgatnia a Rákok mozgásának szabályai szerint.

### RÁKOK MOZGÁSA

A rákok méretük alapján eltérő lépésszámmal rendelkeznek:

- a nagy rákoknak 1-et kell lépniük
- a közepes rákoknak 2-öt kell lépniük
- a kis rákoknak 3-at kell lépniük.

A rákok egymáson át tudnak mászni, de a lépésüket minden esetben valamelyik olyan rákon kell befejezniük, amelyik vagy ugyanakkora, vagy kisebb, mint ők:

- a nagy rákok bármelyik rákon befejezhetik lépésüket
- a közepes rákok csak ugyanakkora, vagy kisebb rákon fejezhetik be lépésüket
- a kis rákok csak ugyanakkora, tehát kisméretű rákon fejezhetik be lépésüket.

**Fontos:** a rákok ugyanarra a helyre nem léphetnek vissza egy körön belül, mint ahol a körben már álltak.

- a rákok nem léphetnek a nyílt vízre
- a rákoknak minden esetben valamelyik másik rákon kell a lépésüket befejezni, üres mezőn nem állhat meg
- csak egy torony felső rákja tud mozogni, az alatta lévő rákok nem tudnak mozdulni, míg áll felettük másik rák.

Miután a soron lévő játékos lelépte a saját rákjával a megfelelő számú lépést, a következő játékosra kerül a sor.

### HULLÁM SZABÁLY

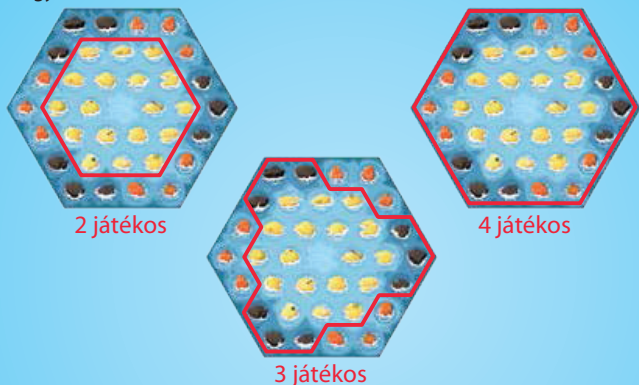
A rákoknak mindig egy összefüggő csoportot kell alkotniuk, függetlenül a színüktől. Abban az esetben, ha a csoport szétszakad egy vagy több csoportra, a kisebb csoportot elmossa a hullám. Ahhoz, hogy el tudjuk dönteni melyik a kisebb csoport, számoljuk meg a rákok által elfoglalt mezők számát. A kevesebb elfoglalt mezőt magába foglaló csoportot mossa el a hullám.

Az elfoglalt mezők egyenlő száma esetén, a rák korongok száma egy csoporton belül fog dönteni; a kevesebb rákot magába foglaló csoportot mossa el a hullám. Ha még mindig egyenlőség áll fenn, a soron lévő játékos döntheti el, hogy melyik csoportot mossa el a víz.

*Példa: az egyik játékos lépése után két csoportra oszlott a rákok serege. A felső csoport 23 elfoglalt mezőt tartalmaz, míg az alsó csoport mindössze 5 mezőt. Ennek következménye, hogy az alsó csoportban lévő rák korongokat kell a játéktábláról eltávolítani.*

## ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos válasszon egy szint magának, amellyel a játékban kíván részt venni. Az összes kiválasztott színhez tartozó rák korongot keverjük össze, és véletlenszerűen helyezzük el a játéktáblán (minden mezőre egy korongot), az alábbi illusztráció alapján. Határozzuk meg a kezdő játékos olyan módon, ahogy szeretnénk. Ezután a játék elkezdődhet. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.



## JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékosnak egy rák korongját kell mozgatnia a Rákok mozgásának szabályai szerint.

## RÁKOK MOZGÁSA

A rák méretük alapján eltérő lépésszámmal rendelkezik:

- a nagy rákoknak 1-et kell lépniük
- a közepes rákoknak 2-öt kell lépniük
- a kis rákoknak 3-at kell lépniük.

A rákok egymáson át tudnak mászni, de a lépésüket minden esetben valamelyik olyan rákon kell befejezniük, amelyik vagy ugyanakkora, vagy kisebb, mint ők:

- a nagy rákok bármelyik rákon befejezhetik lépésüket
- a közepes rákok csak ugyanakkora, vagy kisebb rákon fejezhetik be lépésüket
- a kis rákok csak ugyanakkora, tehát kisméretű rákon fejezhetik be lépésüket.

**Fontos:** a rákok ugyanarra a helyre nem léphetnek vissza egy körön belül, mint ahol a körben már álltak.

- a rákok nem léphetnek a nyílt vízre
- a rákoknak minden esetben valamelyik másik rákon kell a lépésüket befejezni, üres mezőn nem állhat meg
- csak egy torony felső rákja tud mozogni, az alatta lévő rákok nem tudnak mozdulni, míg áll felettük másik rák.

Miután a soron lévő játékos lelépte a saját rákjával a megfelelő számú lépést, a következő játékosra kerül a sor.

## HULLÁM SZABÁLY

A rákoknak mindig egy összefüggő csoportot kell alkotniuk, függetlenül a színüktől. Abban az esetben, ha a csoport szétszakad egy vagy több csoportra, a kisebb csoportot elmossa a hullám. Ahhoz, hogy el tudjuk dönteni melyik a kisebb csoport, számoljuk meg a rákok által elfoglalt mezők számát. A kevesebb elfoglalt mezőt magába foglaló csoportot mossa el a hullám.

Az elfoglalt mezők egyenlő száma esetén, a rák korongok száma egy csoporton belül fog dönteni; a kevesebb rákot magába foglaló csoportot mossa el a hullám. Ha még mindig egyenlőség áll fenn, a soron lévő játékos döntheti el, hogy melyik csoportot mossa el a víz.

*Példa: az egyik játékos lépése után két csoportra oszlott a rákok serege. A felső csoport 23 elfoglalt mezőt tartalmaz, míg az alsó csoport mindössze 5 mezőt. Ennek következménye, hogy az alsó csoportban lévő rák korongokat kell a játéktábláról eltávolítani.*



## JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, aki nem tud egyik rákjával sem lépni sehová, kiesik a játékból. A rákjai fent maradnak a játéktáblán, azon a helyen ahol voltak, de a játék további szakaszában már nem mozoghatnak (úgy kell kezelni ezeket a rákokat, mintha egy másik alatt lennének).

Amikor már csak egy játékos maradt a játékban a többiek kiestek, a játék véget ér, és a játékban maradt játékos lesz a nyertes.

Patt helyzet

Abban az esetben, amikor a játékosok már csak ugyanazokat a lépéseket tudják végrehajtani, és nem jutnak közelebb a győzelemhez, patt helyzet alakul ki. Dönthettek úgy, hogy kezdtek egy új játékot a nyertes egyértelmű eldöntéséhez.



Népes család a rákoké, nehéz rendet tartani köztük - és még nehezebb együtt tartani őket. Neked vajon sikerül? Minden játékos 9 rákkal kezd a játékot, három méretben. A legkisebb rákok a legfürgébbek, de a legsebezhetőbbek is - ha egy náluk nagyobb rák lép ugyanarra a mezőre, akkor bizony a homokba nyomja őket, és moccanni sem tudnak! Tedd mozgásképtelenné az ellenfeleid rákjait, de légy óvatos, mert a végén könnyen te lehetsz az, aki nem tud majd hová futni!

## DOBOZ TARTALMA

- 1 hatszögletű játéktábla
- 36 rák korong (3 nagy, 3 közepes és 3 kisméretű korong 4 színben)

## JÁTÉK CÉLJA

Próbáld meg minél biztonságosabb helyet találni rákjaid számára, akár egymásra helyezve őket, különben elmossa őket a Hullám szabálya. Az utolsó játékos, aki legalább egyet tud még lépni a saját rákjával, megnyeri a játékot.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

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