

NADA!

Keress, gyűjts és nyer!
Kockajáték 7 éves kortól
2-4 játékos részére
Játékidő: 10 perc

A DOBOZ TARTALMA:

36 db kocka
1 db kockatartó zsák



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

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

A JÁTÉK MENETE:

Egy játék 3 körből áll.

1. Egy kör megkezdéséhez vegyünk ki a zsákból 12 db kockát (6 fehér és 6 narancs színűt), majd dobjuk ki az asztal közepére, minden játékos számára jól látható helyre.
2. A kidobást követően az összes játékos egyszerre elkezdheti keresni az egyforma szimbólumú kockákat. Azonos szimbólum esetén fontos, hogy legyen minimum 1 fehér és 1 narancs színű kocka.
3. Abban az esetben, ha felfedeztünk egyforma kockákat, először meg kell neveznünk a szimbólumot, és csak utána vehetjük magunkhoz az összes megnevezett szimbólumú kockákat jutalmul. Majd dobjunk

ismét a maradék kockákkal.

4. Ha nincs a kidobott kockák között egyforma, és elsőként kiáltjuk, hogy Nada! a tenyerünkkel lefedjük a kockákat, jutalmunk az összes kidobott kocka lesz.
 5. Új kört akkor kezdhetünk, ha az összes kockát begyűjtötték a játékosok. Vegyünk elő újabb 12 kockát és kezdjük meg a 2. kört.
 6. Három kör után, a legtöbb kocka tulajdonosa lesz a játék nyertese.
- Büntetés: ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben kereshet ismét.

Dilemma: nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.

Fontos: ha csak azonos színű kockák maradtak játékban, akkor tegyük vissza őket a zsákban, és a számuknak megfelelő új narancs-fehér kockakombinációval folytassuk a játékot.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Titkos dobás -játékszabály

Előkészület: a játékosok számának megfelelően osszuk ki a kockákat a zsákból. Ezek a kockák jelentik a játék folyamán minden játékos saját „kockabank”-ját:
2 játékos esetén 16 kocka (8-8 színenként)
3 játékos esetén 12 kocka (6-6

színenként)
4 játékos esetén 8 kocka (4-4 színenként) jár mindenkinek

A játék menete:

1. minden kör elején az alábbi mennyiségű kockákkal dobjon minden játékos
a. 2 játékos esetén 4 kocka
b. 3 játékos esetén 3 kocka
c. 4 játékos esetén 2 kocka
Azt hogy milyen színű kockákkal dob a játékos, titokban kell eldöntenie, úgy kell kiválasztani, hogy a többi játékos ne láthassa. A színek bármilyen kombinációja elfogadható a választás során. Például: 2 személyes játékban az egyik játékos dobhat 4 fehér kockával, míg a játékostársa 1 narancs és 3 fehér kockát dob el.
2. A játékosok a kiválasztott

NADA!

Keress, gyűjts és nyer!
Kockajáték 7 éves kortól
2-4 játékos részére
Játékidő: 10 perc

A DOBOZ TARTALMA:

36 db kocka
1 db kockatartó zsák



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

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

A JÁTÉK MENETE:

Egy játék 3 körből áll.

1. Egy kör megkezdéséhez vegyünk ki a zsákból 12 db kockát (6 fehér és 6 narancs színűt), majd dobjuk ki az asztal közepére, minden játékos számára jól látható helyre.
2. A kidobást követően az összes játékos egyszerre elkezdheti keresni az egyforma szimbólumú kockákat. Azonos szimbólum esetén fontos, hogy legyen minimum 1 fehér és 1 narancs színű kocka.
3. Abban az esetben, ha felfedeztünk egyforma kockákat, először meg kell neveznünk a szimbólumot, és csak utána vehetjük magunkhoz az összes megnevezett szimbólumú kockákat jutalmul. Majd dobjunk

ismét a maradék kockákkal.

4. Ha nincs a kidobott kockák között egyforma, és elsőként kiáltjuk, hogy Nada! a tenyerünkkel lefedjük a kockákat, jutalmunk az összes kidobott kocka lesz.
 5. Új kört akkor kezdhetünk, ha az összes kockát begyűjtötték a játékosok. Vegyünk elő újabb 12 kockát és kezdjük meg a 2. kört.
 6. Három kör után, a legtöbb kocka tulajdonosa lesz a játék nyertese.
- Büntetés: ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben kereshet ismét.

Dilemma: nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.

Fontos: ha csak azonos színű kockák maradtak játékban, akkor tegyük vissza őket a zsákban, és a számuknak megfelelő új narancs-fehér kockakombinációval folytassuk a játékot.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Titkos dobás -játékszabály

Előkészület: a játékosok számának megfelelően osszuk ki a kockákat a zsákból. Ezek a kockák jelentik a játék folyamán minden játékos saját „kockabank”-ját:
2 játékos esetén 16 kocka (8-8 színenként)
3 játékos esetén 12 kocka (6-6

színenként)
4 játékos esetén 8 kocka (4-4 színenként) jár mindenkinek

A játék menete:

1. minden kör elején az alábbi mennyiségű kockákkal dobjon minden játékos
a. 2 játékos esetén 4 kocka
b. 3 játékos esetén 3 kocka
c. 4 játékos esetén 2 kocka
Azt hogy milyen színű kockákkal dob a játékos, titokban kell eldöntenie, úgy kell kiválasztani, hogy a többi játékos ne láthassa. A színek bármilyen kombinációja elfogadható a választás során. Például: 2 személyes játékban az egyik játékos dobhat 4 fehér kockával, míg a játékostársa 1 narancs és 3 fehér kockát dob el.
2. A játékosok a kiválasztott

kockáikkal egyszerre dobunk.
3. A dobás után a játékosok elkezdhetik keresni az egyforma szimbólumokat. Természetesen itt is érvényben marad az alapjáték szabálya: 1 fehér és 1 narancs színű egyforma szimbólum megtalálása számít.
4. Az első játékos, aki megnevezi a szimbólumot vagy Nada-t kiált, gyűjtheti be a kockákat, és teheti azokat a „kockabank”-jába.
5. Ezután ismét minden játékos kiválasztja a számára megfelelő színek kombinációt és a játékot a fent leírtak alapján folytatják.
A játék egészen addig tart, míg valamelyik játékosnak el nem fogynak a kockái. A legtöbb kockát gyűjtő játékos lesz a nyertes.

Büntetés:

Ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben keresgélhet ismét.

Dilemma:

Nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.

All in - játékszabály

1. Ebben a játékban az összes, 36 kockára szükségünk lesz. Válogassuk két csoportra színek szerint. A játék során minden játékos maga dönti el, hogy

kockáikkal egyszerre dobunk.
3. A dobás után a játékosok elkezdhetik keresni az egyforma szimbólumokat. Természetesen itt is érvényben marad az alapjáték szabálya: 1 fehér és 1 narancs színű egyforma szimbólum megtalálása számít.
4. Az első játékos, aki megnevezi a szimbólumot vagy Nada-t kiált, gyűjtheti be a kockákat, és teheti azokat a „kockabank”-jába.
5. Ezután ismét minden játékos kiválasztja a számára megfelelő színek kombinációt és a játékot a fent leírtak alapján folytatják.
A játék egészen addig tart, míg valamelyik játékosnak el nem fogynak a kockái. A legtöbb kockát gyűjtő játékos lesz a nyertes.

Büntetés:

Ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben keresgélhet ismét.

Dilemma:

Nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.

All in - játékszabály

1. Ebben a játékban az összes, 36 kockára szükségünk lesz. Válogassuk két csoportra színek szerint. A játék során minden játékos maga dönti el, hogy

melyik színű kocka-kupacból fog dobni..

2. A kiválasztott színű kockák kidobása után a játékosok egyszerre kezdik el keresni (mindkét színt figyelve) az egyforma szimbólumokat. Természetesen itt is érvényben marad az alapjáték szabálya: 1 fehér és 1 narancs színű egyforma szimbólum megtalálása számít.

3. Az első játékos, aki megnevez egy szimbólumot, begyűjtheti az összes olyan kockát, amelyen a megnevezett szimbólum látható. Majd dobhat a megmaradt kockákkal, de csak az egyik színűből.

melyik színű kocka-kupacból fog dobni..

2. A kiválasztott színű kockák kidobása után a játékosok egyszerre kezdik el keresni (mindkét színt figyelve) az egyforma szimbólumokat. Természetesen itt is érvényben marad az alapjáték szabálya: 1 fehér és 1 narancs színű egyforma szimbólum megtalálása számít.

3. Az első játékos, aki megnevez egy szimbólumot, begyűjtheti az összes olyan kockát, amelyen a megnevezett szimbólum látható. Majd dobhat a megmaradt kockákkal, de csak az egyik színűből.

4. Ha nincs a kidobott kockák között egyforma, és elsőként kiáltjuk, hogy Nada! jutalmunk az összes kidobott kocka lesz. De csak az egyik színűből!

5. A játék egészen addig folytatódik, míg már csak az egyik színű kockákból lehetne dobni. Ekkor a játék véget ér, és a legtöbb kockatulajdonos lesz a győztes.

Büntetés:

Ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben keresgélhet ismét.

4. Ha nincs a kidobott kockák között egyforma, és elsőként kiáltjuk, hogy Nada! jutalmunk az összes kidobott kocka lesz. De csak az egyik színűből!

5. A játék egészen addig folytatódik, míg már csak az egyik színű kockákból lehetne dobni. Ekkor a játék véget ér, és a legtöbb kockatulajdonos lesz a győztes.

Büntetés:

Ha tévesen nevezünk meg szimbólumot (a kidobott kockák között nincs meg az 1 fehér-1 narancs pár), vagy túl korán kiáltunk Nada-t, dobjunk ismét a kockákkal, és a hibázó játékos csak a következő körben keresgélhet ismét.

Dilemma:

Nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.



Dilemma:

Nem tudjuk eldönteni, melyik játékos nevezett meg egy szimbólumot elsőnek, dobjunk ismét a kockákkal.

