

OKIYA

A gésák háza
Bruno Cathala játéká
2 játékos részére,
7 éves kortól.
Játékidő: 10 perc

A császár behálózásához jól kell helyezni gésáidat. Eldöntheted, hogy sorba állítod őket, vagy csoportba rendezve próbálsz eljutni a győzelemig. Egyszerű, szórakoztató, ősi, tradicionális hangulatot idéző kétszemélyes játék.

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

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



A doboz tartalma:

8 db piros színű gésa token
8 db fekete színű gésa token
16 db tradicionális kerti témát ábrázoló lapka.
4 * 4 különböző típusú lapkákból álló szettek, melyek mindegyikén 8 különböző szimbólum látható:



A játék lényege:

A lapkák sorban, egymás utáni eltávolításával a a játékos, akinek sikerül az alábbi három lehetőség közül az egyik létrehozása, megnyeri a játékot:

4 saját színű gésa token lehelyezésével sort, oszlopot (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan is létrehozható) létrehozni.

4 saját színű gésa token lehelyezésével egy 2*2-es négyzetet kialakítani.

megakadályozni ellenfelünket abban, hogy tovább tudjon mozogni (bezárni).

Előkészületek:

Keverjük össze a 16 tradicionális szimbólumú lapkát és tetszőleges sorrendben lehelyezve alakítsunk ki velük egy 4*4-es játékteret. Mindkét játékos magához vesz 8, azonos színű gésa tokent, majd lehelyezik a játéktér mellé azokat (lásd lejjebb).



A játék menete:

A játék körökből áll, és a játékosok egymás között dönthetik el, hogy melyikük kezd.

A további játékok kezdésénél a kezdő játékos az előző játékos nyertese lesz.

A kezdő játékos tetszőlegesen választ egy lapkát a játéktérből. A legelső körben ez a lapka minden esetben csak a játéktér szélső lapkái közül vehető el (ez azt jelenti, hogy a kezdő játékos az első körben soha nem vehet el a játéktér közepén elhelyezkedő 4 lapka közül). A kiválasztott lapkát a játékos kiemeli a játéktérből, lehelyez az így üressé vált mezőre a saját gésa tokenjei közül egyet, majd a lapkát leteszi a játéktér mellé.

A játéktérből adott körön belül eltávolított lapka fog útmutatást adni a sorra kerülő játékosnak, hogy milyen lapkák közül választhat. Csak olyan lapka közül választhat a sorra kerülő játékos, amely valamelyik szimbólumával megegyezik a korábban kiemelt és a játéktér mellé lehelyezett lapkán lévő szimbólumok egyikével (a példában választható lapkák: Írisz A1,A2,A3 vagy a Tanzaku B1,B2,B3).



A soron lévő játékos eltávolítja a fent leírt szabályok betartásával az általa választott lapkát a játéktérből, ezt ráhelyezi a korábban kitétt lapkára a játéktér mellé.

OKIYA

A gésák háza
Bruno Cathala játéká
2 játékos részére,
7 éves kortól.
Játékidő: 10 perc

A császár behálózásához jól kell helyezni gésáidat. Eldöntheted, hogy sorba állítod őket, vagy csoportba rendezve próbálsz eljutni a győzelemig. Egyszerű, szórakoztató, ősi, tradicionális hangulatot idéző kétszemélyes játék.

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

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



A doboz tartalma:

8 db piros színű gésa token
8 db fekete színű gésa token
16 db tradicionális kerti témát ábrázoló lapka.
4 * 4 különböző típusú lapkákból álló szettek, melyek mindegyikén 8 különböző szimbólum látható:



A játék lényege:

A lapkák sorban, egymás utáni eltávolításával a a játékos, akinek sikerül az alábbi három lehetőség közül az egyik létrehozása, megnyeri a játékot:

4 saját színű gésa token lehelyezésével sort, oszlopot (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan is létrehozható) létrehozni.

4 saját színű gésa token lehelyezésével egy 2*2-es négyzetet kialakítani.

megakadályozni ellenfelünket abban, hogy tovább tudjon mozogni (bezárni).

Előkészületek:

Keverjük össze a 16 tradicionális szimbólumú lapkát és tetszőleges sorrendben lehelyezve alakítsunk ki velük egy 4*4-es játékteret. Mindkét játékos magához vesz 8, azonos színű gésa tokent, majd lehelyezik a játéktér mellé azokat (lásd lejjebb).



A játék menete:

A játék körökből áll, és a játékosok egymás között dönthetik el, hogy melyikük kezd.

A további játékok kezdésénél a kezdő játékos az előző játékos nyertese lesz.

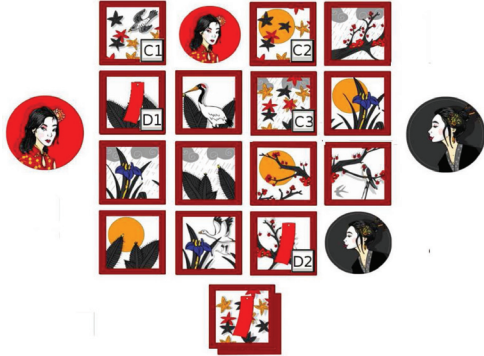
A kezdő játékos tetszőlegesen választ egy lapkát a játéktérből. A legelső körben ez a lapka minden esetben csak a játéktér szélső lapkái közül vehető el (ez azt jelenti, hogy a kezdő játékos az első körben soha nem vehet el a játéktér közepén elhelyezkedő 4 lapka közül). A kiválasztott lapkát a játékos kiemeli a játéktérből, lehelyez az így üressé vált mezőre a saját gésa tokenjei közül egyet, majd a lapkát leteszi a játéktér mellé.

A játéktérből adott körön belül eltávolított lapka fog útmutatást adni a sorra kerülő játékosnak, hogy milyen lapkák közül választhat. Csak olyan lapka közül választhat a sorra kerülő játékos, amely valamelyik szimbólumával megegyezik a korábban kiemelt és a játéktér mellé lehelyezett lapkán lévő szimbólumok egyikével (a példában választható lapkák: Írisz A1,A2,A3 vagy a Tanzaku B1,B2,B3).



A soron lévő játékos eltávolítja a fent leírt szabályok betartásával az általa választott lapkát a játéktérből, ezt ráhelyezi a korábban kitétt lapkára a játéktér mellé.

Majd az így megüresedett helyre tudja a saját gésa tokenjét lehelyezni.



A legutoljára letett lapka alapján lehet ismét egy lapkát kivenni a sorra kerülő játékosnak.

A példában a fekete gésával játszó játékos eltávolította a B3-assal jelölt lapkát. A piros színű játékos ebben az esetben a faleveleket (C1, C2, C3) vagy a Tanzaku-t (D1, D2) ábrázoló lapkák közül választhat.

A játék egészen addig folytatódik a fent leírt szabályok betartása mellett, míg a játékosok közül valamelyiknek nem sikerül egy nyertes pozíciót kialakítani:



4 azonos színű gésa token egy sorban (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan); példában: a fekete színű játékos nyert, mert vízszintesen 4 fekete színű gésa token van lehelyezve



2*2-es négyzet kialakítása 4 azonos színű gésa tokennel; példában: a piros nyert, mert 4 piros színű gésa token van lehelyezve 2*2-es négyzetben



Az ellenfél blokkolása (bezárása), olyan módon hogy az ellenfél már nem tud elvenni lapkát, ezáltal lehelyezni gésa token, a példában a fekete játékos van soron. A szabályok szerint vagy egy madarat vagy egy kaktuszt ábrázoló lapkát vehet el.

Mivel a játéktéren nincs már ilyen szimbólumokat tartalmazó lapka, a fekete játékos nem tudja tovább folytatni a játékot, tehát elvesztette a játékot.

A játék vége:

Azt előre eldöntve, hogy milyen hosszú időt szeretnének a játékosok játszani, az alábbi három játékvariáció szerint lehet eldönteni a játék nyertesét:

- Egyszerű, gyors játék: egy játékot játszatok, és aki azt megnyeri, lesz a nyertes.

- 3 játékot kell nyerni: a játék egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékos nem nyer 3 játékot.

- Győzelmi pontok: a játék során győzelmi pontokat lehet szerezni. A nyertes játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány lapka maradt játéktéren. A végső győztes az a játékos lesz, aki előbb gyűjt össze 10-20-30 győzelmi pontot.



Majd az így megüresedett helyre tudja a saját gésa tokenjét lehelyezni.



A legutoljára letett lapka alapján lehet ismét egy lapkát kivenni a sorra kerülő játékosnak.

A példában a fekete gésával játszó játékos eltávolította a B3-assal jelölt lapkát. A piros színű játékos ebben az esetben a faleveleket (C1, C2, C3) vagy a Tanzaku-t (D1, D2) ábrázoló lapkák közül választhat.

A játék egészen addig folytatódik a fent leírt szabályok betartása mellett, míg a játékosok közül valamelyiknek nem sikerül egy nyertes pozíciót kialakítani:



4 azonos színű gésa token egy sorban (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan); példában: a fekete színű játékos nyert, mert vízszintesen 4 fekete színű gésa token van lehelyezve



2*2-es négyzet kialakítása 4 azonos színű gésa tokennel; példában: a piros nyert, mert 4 piros színű gésa token van lehelyezve 2*2-es négyzetben



Az ellenfél blokkolása (bezárása), olyan módon hogy az ellenfél már nem tud elvenni lapkát, ezáltal lehelyezni gésa token, a példában a fekete játékos van soron. A szabályok szerint vagy egy madarat vagy egy kaktuszt ábrázoló lapkát vehet el.

Mivel a játéktéren nincs már ilyen szimbólumokat tartalmazó lapka, a fekete játékos nem tudja tovább folytatni a játékot, tehát elvesztette a játékot.

A játék vége:

Azt előre eldöntve, hogy milyen hosszú időt szeretnének a játékosok játszani, az alábbi három játékvariáció szerint lehet eldönteni a játék nyertesét:

- Egyszerű, gyors játék: egy játékot játszatok, és aki azt megnyeri, lesz a nyertes.

- 3 játékot kell nyerni: a játék egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékos nem nyer 3 játékot.

- Győzelmi pontok: a játék során győzelmi pontokat lehet szerezni. A nyertes játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány lapka maradt játéktéren. A végső győztes az a játékos lesz, aki előbb gyűjt össze 10-20-30 győzelmi pontot.

