



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

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



Legyél minél gyorsabb
a bűvészkellékek egymásra
pakolásában!

A JÁTÉK TARTALMA

54 feladatkártya
4 fekete cilinder
4 piros kupak
4 narancsszínű henger
4 zöld érme
4 fehér nyuszi
játékszabály

ELŐKÉSZÍTÉS

Minden játékosnak osszunk ki
egy szettet az alábbi
játékelemekből:
1 fekete cilinder
1 piros kupak
1 narancsszínű henger
1 zöld érme
1 fehér nyuszi

A JÁTÉK MENETE

A feladatkártyákat képpel
lefelé rendezett pakliba
tegyétek az asztal közepére.
Minden kör egy feladatkártya
felfedésével kezdődik.

A játékosok ezután
megpróbálják egymásra pakolni
a bűvészkellékeiket az alábbi
3 szabály betartása mellett:

1. A színes kellékeknek minden
esetben látszódnuk kell
az egymásra rendezett
építményben.
2. A szürke színnel jelölt
kellékeknek nem szabad
látszódnuk, valahogy el kell
rejtjen ezeket az építményben.
3. A feladatkártyán nem látható
kellékeket félre kell tenni (nem
szabad az építménybe
beépíteni).

Az a játékos, akinek elsőként
sikerül felépítenie a kártya
alapján az építményét, felkiált:
„Top That!” Abban az esetben,
ha helyesen építette fel
a bűvészkellékekből álló
építményét, a feladatkártyát
megkapja, mint győzelmi
pontot. Ha hibázott a kellékek
elhelyezésénél, a többi játékos
tovább folytathatja a játékot,
egészen addig, amíg egy másik
játékos nem kiáltja: „Top That!”

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor
valamelyik játékosnak sikerült
a játék elején megállapított
pontszámot elérnie a kártyák
összegyűjtésével vagy elfogytak
a feladatkártyák a középső
pakliból.



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

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



Legyél minél gyorsabb
a bűvészkellékek egymásra
pakolásában!

A JÁTÉK TARTALMA

54 feladatkártya
4 fekete cilinder
4 piros kupak
4 narancsszínű henger
4 zöld érme
4 fehér nyuszi
játékszabály

ELŐKÉSZÍTÉS

Minden játékosnak osszunk ki
egy szettet az alábbi
játékelemekből:
1 fekete cilinder
1 piros kupak
1 narancsszínű henger
1 zöld érme
1 fehér nyuszi

A JÁTÉK MENETE

A feladatkártyákat képpel
lefelé rendezett pakliba
tegyétek az asztal közepére.
Minden kör egy feladatkártya
felfedésével kezdődik.

A játékosok ezután
megpróbálják egymásra pakolni
a bűvészkellékeiket az alábbi
3 szabály betartása mellett:

1. A színes kellékeknek minden
esetben látszódnuk kell
az egymásra rendezett
építményben.
2. A szürke színnel jelölt
kellékeknek nem szabad
látszódnuk, valahogy el kell
rejtjen ezeket az építményben.
3. A feladatkártyán nem látható
kellékeket félre kell tenni (nem
szabad az építménybe
beépíteni).

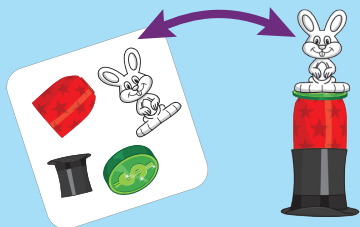
Az a játékos, akinek elsőként
sikerül felépítenie a kártya
alapján az építményét, felkiált:
„Top That!” Abban az esetben,
ha helyesen építette fel
a bűvészkellékekből álló
építményét, a feladatkártyát
megkapja, mint győzelmi
pontot. Ha hibázott a kellékek
elhelyezésénél, a többi játékos
tovább folytathatja a játékot,
egészen addig, amíg egy másik
játékos nem kiáltja: „Top That!”

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor
valamelyik játékosnak sikerült
a játék elején megállapított
pontszámot elérnie a kártyák
összegyűjtésével vagy elfogytak
a feladatkártyák a középső
pakliból.

MIT JELENT, HOGY LÁTHATÓ?

Egy bűvészkelléket akkor tekinthetünk láthatónak, ha az építményben 100%-osan, teljesen látszódik a kellék.



MIT JELENT, HOGY REJTETT?

Egy kelléket akkor tekinthetünk rejtettnek, ha teljes egészében el van rejtve egy másik bűvészkellékben.

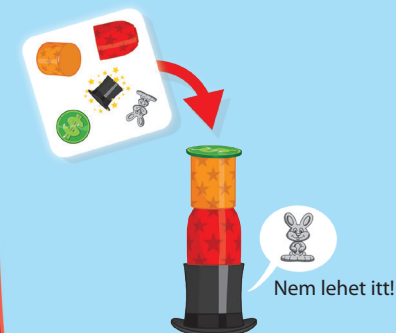


MEGJEGYZÉSEK

- Egy kellék, amely teljesen el van rejtve egy másik bűvészkellék alá (tehát nem látszódik a felépített építményben felülről nézve), rejtettnek számít.
- Ha egy bűvészkelléknek bármekkora része látszik (az építmény bármely oldaláról nézve), nem tekinthető sem láthatónak, sem rejtettnek.

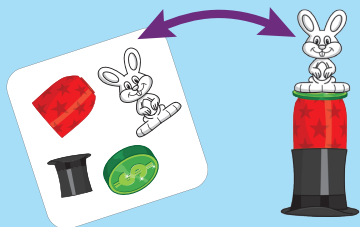
TAPASZTALT JÁTEKOSOKNAK

A feladatkártyán a sárga csillagokkal körbevett bűvészkellék azt jelenti, hogy annak az építés során teljesen üresnek kell maradnia. Nem lehet alá rejteni a szürke színnel jelölt kelléket.



MIT JELENT, HOGY LÁTHATÓ?

Egy bűvészkelléket akkor tekinthetünk láthatónak, ha az építményben 100%-osan, teljesen látszódik a kellék.



MIT JELENT, HOGY REJTETT?

Egy kelléket akkor tekinthetünk rejtettnek, ha teljes egészében el van rejtve egy másik bűvészkellékben.



MEGJEGYZÉSEK

- Egy kellék, amely teljesen el van rejtve egy másik bűvészkellék alá (tehát nem látszódik a felépített építményben felülről nézve), rejtettnek számít.
- Ha egy bűvészkelléknek bármekkora része látszik (az építmény bármely oldaláról nézve), nem tekinthető sem láthatónak, sem rejtettnek.

TAPASZTALT JÁTEKOSOKNAK

A feladatkártyán a sárga csillagokkal körbevett bűvészkellék azt jelenti, hogy annak az építés során teljesen üresnek kell maradnia. Nem lehet alá rejteni a szürke színnel jelölt kelléket.

