

PONTOZÁS

Ha lejátszottuk az összes kört, pontozzuk a kincs-gyűjteményünket!

- Ha van olyan kincsünk, ami nincs a bankban, de több játékosnak is van belőle, akkor az 1 pontot ér kártyánként.
- Ha van olyan kincsünk, ami van a bankban, akkor az anynyit fog érni kártyánként, ahány darab van a bankban belőle. (Ha három van a bankban, akkor 3 pontot, ha négy, 4-et, stb.)
- Ha van olyan kincsünk, ami sem a bankban nincs, sem másnak, és nekünk is csak egyetlenegy van, az 10 pontot ér.

PÉLDA

Krisztinek van kétféle kalapja. Az egyikből csak 1 és csak neki: ez 10 pontot ér. A másikkól 2 van neki. Ebből 3 van a bankban is, ezért ez $2 \times 3 = 6$ pontot ér. Van két ugyanolyan szelencéje, ami nincs a bankban. Így $2 \times 1 = 2$ pontot ér. Összesen 18 pontja van. Nem rossz!



Játékvariációk kisebbeknek

KINCSGYŰJTŐ

2-4 játékos

5-8 éveseknek

A JÁTÉK CÉLJA

Minél több szettet (azaz egy tárgy háromféle változatát) begyűjteni. Vigyázat, mert a befejezetlen szettek mínusz pontot érnek!

A JÁTÉK MENETE

Az összes kártyalapot kiterítjük lefordítva, mint egy memóriajátéknál. A soron lévő játékos 3 lapot fordít fel, melyből egyet választ és magához vesz, a többi visszafordítja. Jön a következő játékos. Minden esetben lehet passzolni, tehát nem kötelező fordítani kártyát, de amit fordítasz, azt kötelező felvenni. Ha mindenki passzol, a játék véget ér. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontja lesz!

PONTOZÁS

1 szett: 3 pont

1 magányos kártya: -1 pont

2 kártya egy szettből: -2 pont

KINCSEKERESŐ

2-4 játékos

5-8 éveseknek

A JÁTÉK CÉLJA

Minél több lapot összegyűjteni.

A JÁTÉK MENETE

A kártyákat keverjük meg, és az összes lapot tegyük ki lefordítva az asztalra, mint egy memóriajátéknál.

Itt is az a célunk, hogy felvehessünk lapokat, mint a memorinál, csak hogy most nem ugyanolyanokat keresünk, hanem különbözőeket! A játék során körbe megyünk, és egymás után mindenki fordít.

Minden körünkben addig fordíthatunk, amíg nem lesz két ugyanolyan a felfordított lapok között (de legalább két lapot kötelező fordítani). Sajnos ha két ugyanolyanot találunk, mindent vissza kell fordítanunk, és nem vehetünk el egy lapot sem! Ha időben abbahagyjuk a lapok fordítgatását, és nem fordítunk ugyanolyan, akkor minden felfordított lap a mienk. Persze nagyon kell figyelni a többiek által felfordított lapokat, hogy megjegyezzük.

A játéknak akkor van vége, amikor elfogynak a lapok az asztalról, vagy csak ugyanolyanok maradnak. Az nyer, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

A játékvariáció alkalmas arra is, hogy megismerjük, begyakoroljuk a lapokat, mielőtt belefogunk a Rumini Kincsesláda alapjátékába.

Berg Judit Rumini-sorozata alapján

A játék szerzője: ©Lencse Máté

Grafika: Nagy Zoltán

©Berg Judit – ©Rumini Licensing Kft.

Kiadja és gyártja a ©Pozsonyi Pagony Kft.
a Rumini Licensing Kft. jóváhagyásával, 2018

Származási hely: EU



Rumini®

KINCSESLÁDA

2-5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

5-12 ÉVES KORIG

3 JÁTÉK AZ 1-BEN

A játék tartalma

5 játékosjelző kártya

80 kincskártya

5 fahajó

5 piros kocka

5 zöld korong

KINCSESLÁDA

TAKTIKAI ÉS GYORSASÁGI JÁTÉK

2-5 játékos számára

6-12 éves korig

Rumini és barátai a pelevári bazárban járnak-kelnek. Mind-egyikük szeretné a legkülönlegesebb árukkal megtölteni a kincsesládáját. Van itt minden: a finom mézes mogoró és színes petárdák mellett némító kence, láthatatlanná tevő kalap, vascsöppentő. Vajon melyikük találja és szerzi meg a legkülönlegesebb kincseket?

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos a lehető legértékesebb kincsgyűjtemény összeállításán dolgozik. Az győz, aki a legtöbb pontot szerzi. Akkor a legértékesebb a kincs, ha sem másnak, sem a banknak nincs, és nekünk is csak egy. Ám ha egy kincs nálunk is van, és a bankba is jó sokat gyűjtünk belőle, akkor is tudunk sok pontot szerezni! A kincsek sorsát az dönti el, milyen jelölőt rakunk rájuk.

Ezekből
a kártyákból
8 DB
van



Ezekből
a kártyákból
4 DB
van



Ezekből
a kártyákból
4 DB
van



ELŐKÉSZÜLETEK

Állítsuk össze a játékosok számának megfelelő paklit, és nézzük meg, hány kört kell játszaniunk!

2 játékos

48 kártyával játszunk: 3 tárgyat válasszunk ki, és azokból tegyük a 16-16-16 lapot a pakliba.

Mind a két játékos válasszon egy játékosjelző kártyát és a hozzá illő hajót, és vegyen el 2 zöld korongot és 1 piros kockát.

A játék 6 körből fog állni. Az 1-5. körben mindketten 5-5 kártyát raknak le, a 6. körben 4-et.

3 játékos

48 kártyával játszunk: 3 tárgyat válasszunk ki, és azokból tegyük a 16-16-16 lapot a pakliba.

Minden játékos válasszon egy játékosjelző kártyát és a hozzá illő hajót, és vegyen el 1 zöld korongot és 1 piros kockát.

A játék 5 körből fog állni. Minden körben 4 kártyát rakunk le fejenként.

4 játékos

64 kártyával játszunk: 4 tárgyat válasszunk ki, és azokból tegyük a 16-16-16-16 lapot a pakliba.

Minden játékos válasszon egy játékosjelző kártyát és a hozzá illő hajót, és vegyen el 1 zöld korongot és 1 piros kockát.

A játék 5 körből fog állni. Minden körben 4 kártyát rakunk le fejenként.

5 játékos

80 kártyával játszunk.

Minden játékos válasszon egy játékosjelző kártyát és a hozzá illő hajót, és vegyen el 1 zöld korongot és 1 piros kockát.

A játék 5 körből fog állni. Minden körben 4 kártyát rakunk le fejenként.

A JELÖLŐK JELENTÉSE

Hajó – Ez a kincs az enyém!

Zöld korong – Ez a kincs megy a bankba!

Piros kocka – Ez a kincs megy a dobozba!

A JÁTÉK MENETE

Osszuk szét a kártyákat egyenlően a játékosok között! Minden játékos fogja a kezébe a kártyapakliját, képpel lefelé.

Ezután a kezdőjátékos felcsapja az első lapját, de úgy, hogy ne ő lássa először, hanem a többiek! Amint felcaptuk a kártyát, rögtön letehetünk jelölőket (de nem muszáj) – bárki tehet bárkinek a kártyájára, de minden kártyán csak egy jelölő lehet. Ezután a következő játékos fordít, és így megyünk sorban. A kártyák a kör végéig felcsapva maradnak, bármikor lehet rájuk tenni. Figyeljünk, hogy mindenki jól elérje! A teljes körnek akkor van vége, ha letettük a megadott számú lapot (Például 3 játékosnál fejenként 4-4 lapot. Lásd fent.). Ekkor ha valakinél még maradt jelölő, le kell tennie.

A kör végén mindenki vegye magához azt a kártyát, ami re a hajóját tette.

A piros kockás kártyákat tegyük vissza a dobozba.

A zöld korongos kártyákat mindenki számára jól látható módon, típusonként gyűjtsük: ez a bank.

Minden kör végén annyi kártyánk marad üresen, jelölő nélkül, amennyien vagyunk. Ezeket a kártyákat gyűjtsük egy kupacba, mert ez lesz a az utolsó kör paklija. Azaz az utolsó kör előtt ezeket a kártyákat is osszuk ki a játékosoknak, ezek újra játékba kerülnek!

PÉLDA

Így néz ki 3 játékos esetén egy kör végén az asztal. Mindenki letette a jelölőit, 3 kártya megy a dobópakliba, a piros négyzettel jelöltek a dobozba, a zöld koronggal jelöltek a bankba, és mindenki megkapja, amire a saját hajóját tette. Jöhet a következő kör!

