

DJ05133 - Chapomagic

Od 6 lat

Od 2-4 graczy

Zawartość: 40 kart

Cel gry: zapamiętać karty by je potem zdobyć

Zasady gry:

Karty są wymieszane. Każdy z graczy otrzymuje po 3 karty. Reszta zostaje na kupce.

Gracze mogą obejrzeć swoje karty nie zmieniając ich kolejności, następnie kładą je w kupce przed sobą zakrytą stroną. Musi zapamiętać ich kolejność.

Najmłodszy gracz zaczyna. Oznajmia kolor karty, jaka według niego jest na wierzchu jego stosiku. Następnie odkrywa tę kartę:

- Jeżeli kolor jest ten, który powiedział gracz, może położyć ją przed sobą, jako wygraną kartę.
- Jeśli nie jest to dobry kolor, kładzie ją z powrotem na spód swojego stosiku.
- Jeżeli odwrócona karta to CHAPOMAGIC wszyscy gracze muszą jak najszybciej uderzyć w środek stołu (nawet, jeśli ogłoszony przez gracza kolor nie był właściwym kolorem). Ostatni gracz, który uderzy w stół ponosi karę i musi oddać kartę, którą ostatnio wygrał. Jeżeli jeden z graczy uderzył w stół przez pomyłkę (odkryta karta nie była kartą CHAPOMAGIC) jest również ukarany i musi oddać kartę wcześniej wygraną.

NB1: gracz, który jeszcze nie wygrał żadnej karty, nie oddaje karty.

NB2: zwracane karty kładziemy na spód stosiku.

Następnie gracz bierze kolejną kartę, ogląda ją i kładzie na spód swojego stosiku (musi ją zapamiętać) i kolejka przechodzi na następnego gracza.

SYMBOLE:

Na niektórych kartach pojawiają się pewne symbole. Gdy gracz odkryje kartę z jednym z tych symboli, musi wykonać określony ruch. I tak:

Żółty: gracz pobiera nową kartę, a następnie każdy gracz przekazuje swoje karty graczowi siedzącemu z lewej strony. Gracze mogą teraz obejrzeć swoje nowe karty i znów ukryć je kładąc przed sobą spodem do góry, by nikt ich nie widział.

Zielony: po pobraniu nowej karty ze stosiku, gracz tasuje swoje karty. Ma jednak prawo obejrzenia ich zanim położy je odwrócone w stosiku przed sobą.

Niebieski: po pobraniu karty ze stosiku gracz musi położyć tę kartę w swoim stosiku, ale między 2 karty, nie na sam spód. Może zobaczyć wyciągniętą kartę, ale nie te dwie pozostałe.

Koniec gry: partia kończy się, gdy w stosiku nie ma już kart. Wygrywa gracz, który zebrał największą ilość kart.