

Djeco társasjáték: **Archichato** - megfigyelés és gyorsaság



cikkszám: **DJ08442**

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 2 fő

Játékidő: 10 perc

A doboz tartalma: 2 készlet építőgúla (6 nagy gúla + 3 kis gúla), 30 „kihívás” kártya

A játék célja: Elsőként felépíteni a gúlákból a várat a kihíváskártyán látható mintázattal.

Előkészületek: Mindkét játékos kap 1 készlet építőgúlát (9-9 gúla) és maga elé teszi az asztalon. Kihívás kártyákat pakliba rendezve középre helyezik képpel lefelé fordítva.

A játék menete: A fiatalabb játékos kezd, megfordít egy kihívás kártyát és úgy helyezi el az asztalon, hogy mindkét játékos jól láthassa. Majd egy jelzéssel elindítja a versenyt.

A játékosok gyorsan megkeresik a saját gúlaik különböző oldalain azokat, amelyek megfelelnek a képen szereplő vár mintázatának, és felépítik a gúlaikat úgy, hogy a képen látható várral megegyezőt hozzanak létre.

Megjegyzés: A kis gúla nagy gúla tetejére halmozásával új homlokzati grafikák hozhatók létre.

Ha egy játékos azt gondolja elkészült és azt jelzi a társának, akkor a verseny megáll. A játékosok összehasonlítják a képet és a várat.

Ha az épített vár valóban megegyezik a képen láthatóval, akkor a gyorsabb játékos megnyeri a kihívás kártyát és maga mellé teszi az asztalra. Ha tévedett, sajnos akkor a kártyát az ellenfél nyeri meg. A második játékos ezután húz egy új kártyát, és a játék folytatódik a már leírtak szerint.

A játék vége: Az a játékos, aki először gyűjt össze 5 kártyát, megnyeri a játékot.

Djeco társasjáték: **Archichato** - megfigyelés és gyorsaság



cikkszám: **DJ08442**

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 2 fő

Játékidő: 10 perc

A doboz tartalma: 2 készlet építőgúla (6 nagy gúla + 3 kis gúla), 30 „kihívás” kártya

A játék célja: Elsőként felépíteni a gúlákból a várat a kihíváskártyán látható mintázattal.

Előkészületek: Mindkét játékos kap 1 készlet építőgúlát (9-9 gúla) és maga elé teszi az asztalon. Kihívás kártyákat pakliba rendezve középre helyezik képpel lefelé fordítva.

A játék menete: A fiatalabb játékos kezd, megfordít egy kihívás kártyát és úgy helyezi el az asztalon, hogy mindkét játékos jól láthassa. Majd egy jelzéssel elindítja a versenyt.

A játékosok gyorsan megkeresik a saját gúlaik különböző oldalain azokat, amelyek megfelelnek a képen szereplő vár mintázatának, és felépítik a gúlaikat úgy, hogy a képen látható várral megegyezőt hozzanak létre.

Megjegyzés: A kis gúla nagy gúla tetejére halmozásával új homlokzati grafikák hozhatók létre.

Ha egy játékos azt gondolja elkészült és azt jelzi a társának, akkor a verseny megáll. A játékosok összehasonlítják a képet és a várat.

Ha az épített vár valóban megegyezik a képen láthatóval, akkor a gyorsabb játékos megnyeri a kihívás kártyát és maga mellé teszi az asztalra. Ha tévedett, sajnos akkor a kártyát az ellenfél nyeri meg. A második játékos ezután húz egy új kártyát, és a játék folytatódik a már leírtak szerint.

A játék vége: Az a játékos, aki először gyűjt össze 5 kártyát, megnyeri a játékot.