

INSTRUKCIJOS

TURINYS

Žaidimo lenta, 42 žaidimo kortelės, 84 žaidimo žetonai (21 žalias, 21 mėlynas, 21 raudonas, 21 geltonas).

ŽAIDIMO TIKSLAS

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas, naudodamas tik savo žetonus, sukuria 4 žetonų seką iš eilės.

Seka. Žaidimo lentoje sujungtos 4 vienos spalvos žetonų serijos, išdėstytos tiesia linija aukštyn ir žemyn, skersai arba įstrižai.

NUSTATYMAS

Lentą pastatykite žaidimo zonos centre. Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvotus žetonus ir padeda juos į krūvelę šalia savęs. Vienas žaidėjas sumaišo korteles ir kiekvienam žaidėjui išdalina po 3 korteles (dalina po vieną užvers tą). Kiekvienas žaidėjas gali pažvelgti į savo korteles. Likusios kortelės dedamos į krūvelę kur nors prie stalo ir naudojamos kaip dalinimo kaladė.

ŽAIDIMAS

Pradedama žaidėjas, esantis į kairę nuo dalintojo, ir judama laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi, šis žaidėjas savo ranka pasirenka norimą kortelę ir padeda ją atvers tą ant savo išmestų kortelių krūvelės (kiekvienas žaidėjas turi pradėti mėtyti korteles priešais save, kad jas matytų visi kiti žaidėjai), tada padeda vieną iš savo žetonų ant atitinkamos kortelės žaidimų lentoje. Tuomet žaidėjas turi ištraukti vieną kortelę iš metamų kaladės viršaus ir jo ėjimas baigiasi.

Atminkite: savo ėjimo pabaigoje rankoje visada turite turėti 3 kortas.

Kiekviena korta žaidimo lentoje pavaizduota du kartus. Žaidėjas gali žaisti bet kurioje iš kortelių vietų, jei ji dar neuždengta kitos spalvos žetonu. Jei turite kortelę, kurios žaidimo lentoje nėra laisvos atitinkamos vietos, padėkite tą kortelę į savo atliekamų kortų krūvelę, ištraukite naują kortelę iš traukimo kaladės ir tada žaiskite įprastą ėjimą. Vieną kartą sužaidus su žetonu, priešininkas negali jo pašalinti, išskyrus atvejus, kai naudojama mero Humdingerio korta.

Pastaba: ant žaidimo lentos nėra nei merės Goodway, nei mero Humdingerio kortų.

MERĖ GOODWAY



Kortų kaladėje yra 2 merės goodway kortelės. Norint sužaišti merės Goodway kortele, padėkite ją ant savo išmestų kortelių krūvelės ir vieną iš savo žetonų padėkite ant bet kurios laisvos vietos žaidimo lentoje. Taip užbaigsite savo ėjimą.

MERAS HUMDINGER



Kortelių kaladėje yra 2 Mero Humdinger kortelės. Norint sužaišti mero Humdingerio kortele, padėkite ją ant savo išmestų kortelių krūvelės ir nuo žaidimo lentos pašalinkite vieną priešininko žetoną. Taip užbaigsite savo ėjimą. Šio ėjimo metu negalite padėti vieno iš savo žetonų ant tos pačios vietos.

Laisva erdvė: Keturiuose žaidimo lentos kampuose yra skydai. Tai laisvos vietos. Bet kuris žaidėjas gali naudotis šiomis vietomis taip, tarsi toje vietoje būtų jo spalvotas žetonas.

Naudojant kampą, reikia tik 3 savo spalvos žetonų, kad būtų užbaigta seka. Tą patį kampą kaip savo sekos dalį gali naudoti daugiau nei vienas žaidėjas. Ant šių langelių žetonai nededami.

Kai žaidimo metu baigsis dalinimo kaladė, visos išmestų kortelių krūvelės sumaišomos ir taip sukurinama nauja dalinimo kaladė.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę, kol vienas žaidėjas surenka 4 savo žetonus iš eilės ir laimi žaidimą. Puptastic!

PAKENDI SISU

Mängulaud, 42 mängukaarti, 84 žetooni (21 rohelist, 21 sinist, 21 punast, 21 kollast).

MÄNGU EESMÄRK

Võidab mängija, kes saab esimesena ainult enda žetoone kasutades kokku 4 žetoonist koosneva JADA.

Jada: katkematu sirge rida 4 sama värvī žetoonist.

Jada võib jooksta ülevallt alla, vertikaalselt või diagonaalselt üle laua.

ETTEVALMISTUS

Aseta mängulaud mänguala keskele. Iga mängija valib endale meeldivat värvī žetoonid ja asetab need enda kõrvale vīrna. Üks mängija segab kaardid ja jagab igale mängijale ükshaaval 3 kaarti, nii et pealmine külg jääb alla. Kõik mängijad võivad oma kaarte vaadata. Ülejäänud kaardid asetatakse tagurpidi keeratuna vīrnas mängulaua kõrvale ning neid kasutatakse TAGAVARAKAARTIDENA.

MÄNGU MÄNGIMINE

Mängu alustab jagajast vasakul istuv mängija ning edasi liigutakse päripäeva. Mängija valib oma kaartide seast ühe kaardi ja asetab selle õigetpidi oma mängitud kaartide vīrna (iga mängija hakkab enda ette ehitama mängitud kaartide vīrna, mida näevad kõik mängijad). Seejärel asetab mängija ühe oma žetoonidest samale kaardile mängulaual. Nüüd võtab mängija tagavarakaartide vīrna pealt ühe kaardi ja tema käik on läbi.

NB! Sul peab iga käigu lõpus olema 3 kaarti.

Iga kaarti leidub mängulaual kaks korda. Mängija võib oma kaardi asetada suvalisele kahest sobivast kohast, kui sellel väljal ei ole juba mõne teise mängija žetooni. Kui sinu kaardile ei leidu mängulaual sobivat vaba kohta, aseta kaart oma mängitud kaartide vīrna, võta tagavarakaartide vīrnast uus kaart ja mängi uuesti. Kui oled žetoonile koha leidnud, saavad vastased sinu žetooni liigutada ainult kaardi MAJOR HUMDINGER abil.

NB! Mängulaual ei ole MAJOR GOODWAY ega MAJOR HUMDINGERi kaarti.

MAYOR GOODWAY



Kaardipakiks on 2 major Goodway kaarti. Major Goodway kaardi mängimiseks aseta see oma mängitud kaartide vīrna ja paiguta oma žetoon SUVALISELE vabale väljale mängulaual. Sinu käik on nüüd läbi.

MAYOR HUMDINGER



Kaardipakiks on 2 major Humdingeri kaarti. Major Humdingeri kaardi mängimiseks aseta see oma mängitud kaartide vīrna ja eemalda üks vastaste žetoonidest mängulaualt. Sinu käik on nüüd läbi. Sama käigu ajal ei saa sa oma žetooni samale väljale paigutada.

Brīvās vietas: Spēles laukuma četros stūros atrodas vairogi. Tās ir brīvās vietas. Jebkurš spēlētājs drīkst izmantot šīs vietas tā, it kā uz tās atrastos viņa paša krāsas žetons.

Izmantojot stūra lauciņu, vajadzīgi tikai 3 savas krāsas žetoni, lai izveidotu secību (Sequence). Vienu un to pašu stūra lauciņu var izmantot vairāki spēlētāji kā daļu no savas secības.

Uz šīm vietām žetoni netiek likti.

SPĒLES BEIGAS

Spēle turpinās pulkstenrādītāja virzienā, līdz viens spēlētājs izveido 4 vienas krāsas žetonu sekvenci vienā rindā – šis spēlētājs uzvar spēli.

Puṣtastiski!

JUHISED

PAKENDI SISU

Mängulaud, 42 mängukaarti, 84 žetooni (21 rohelist, 21 sinist, 21 punast, 21 kollast).

MÄNGU EESMÄRK

Võidab mängija, kes saab esimesena ainult enda žetoone kasutades kokku 4 žetoonist koosneva JADA.

Jada: katkematu sirge rida 4 sama värvī žetoonist.

Jada võib jooksta ülevallt alla, vertikaalselt või diagonaalselt üle laua.

ETTEVALMISTUS

Aseta mängulaud mänguala keskele. Iga mängija valib endale meeldivat värvī žetoonid ja asetab need enda kõrvale vīrna. Üks mängija segab kaardid ja jagab igale mängijale ükshaaval 3 kaarti, nii et pealmine külg jääb alla. Kõik mängijad võivad oma kaarte vaadata. Ülejäänud kaardid asetatakse tagurpidi keeratuna vīrnas mängulaua kõrvale ning neid kasutatakse TAGAVARAKAARTIDENA.

MÄNGU MÄNGIMINE

Mängu alustab jagajast vasakul istuv mängija ning edasi liigutakse päripäeva. Mängija valib oma kaartide seast ühe kaardi ja asetab selle õigetpidi oma mängitud kaartide vīrna (iga mängija hakkab enda ette ehitama mängitud kaartide vīrna, mida näevad kõik mängijad). Seejärel asetab mängija ühe oma žetoonidest samale kaardile mängulaual. Nüüd võtab mängija tagavarakaartide vīrna pealt ühe kaardi ja tema käik on läbi.

NB! Sul peab iga käigu lõpus olema 3 kaarti.

Iga kaarti leidub mängulaual kaks korda. Mängija võib oma kaardi asetada suvalisele kahest sobivast kohast, kui sellel väljal ei ole juba mõne teise mängija žetooni. Kui sinu kaardile ei leidu mängulaual sobivat vaba kohta, aseta kaart oma mängitud kaartide vīrna, võta tagavarakaartide vīrnast uus kaart ja mängi uuesti. Kui oled žetoonile koha leidnud, saavad vastased sinu žetooni liigutada ainult kaardi MAJOR HUMDINGER abil.

NB! Mängulaual ei ole MAJOR GOODWAY ega MAJOR HUMDINGERi kaarti.

MAYOR GOODWAY



Kaardipakiks on 2 major Goodway kaarti. Major Goodway kaardi mängimiseks aseta see oma mängitud kaartide vīrna ja paiguta oma žetoon SUVALISELE vabale väljale mängulaual. Sinu käik on nüüd läbi.

MAYOR HUMDINGER



Kaardipakiks on 2 major Humdingeri kaarti. Major Humdingeri kaardi mängimiseks aseta see oma mängitud kaartide vīrna ja eemalda üks vastaste žetoonidest mängulaualt. Sinu käik on nüüd läbi. Sama käigu ajal ei saa sa oma žetooni samale väljale paigutada.

Vabad väljad: mänguvälja neljas nurgas asuvad kilbid. Need on vabad väljad. Kõik mängijad saavad neid välju kasutada nii, nagu oleks seal tema enda žetoon.

Nurga kasutamise korral vajad jada kokkupanekuks ainult 3 žetooni. Mitu mängijat võivad sama välja oma jadas kasutada. Nendele väljadele ei panda žetoone.

Kui tagavarakaardid saavad mängu käigus otsa, segatakse kõik juba mängitud kaardid uue tagavarakaartide vīrna ehitamiseks.

MÄNGU LÖPP

Mäng jätkub päripäeva, kuni üks mängija saab neljast žetoonist koosneva rea.

See mängija on võitja. Fantastiiline!