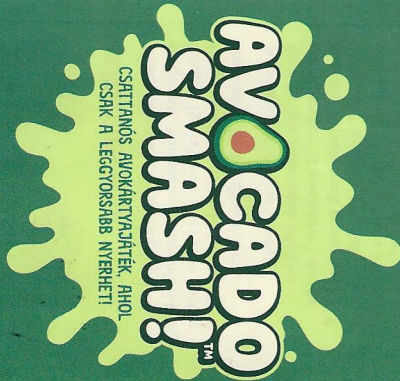


JÁTÉKSZABÁLY



Osszd meg az élményt barátiddal!

#avocadosmash

Kövess minket még több szuper játéktételt!

 reflexshop



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezerévkő utca 2. B2/5

Tel.: +36 1 488 1858

Fax: +36 1 488 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



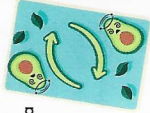
GAMES

Ridley's is a registered trademark of Wild & Wolf Ltd.
20 Manners Street, Bath BA1 1JW UK
432 Park Avenue, South New York, NY 10016 USA

© 2018 Wild & Wolf Ltd. All rights reserved.

IRÁNYVÁLTÁS KÁRTYA

- Amikor irányváltás kártyát fedsz fel, a játékmenet iránya azonnal megváltozik. Az irányváltás a forduló végéig lesz érvényben, vagy amíg egy másik irányváltás kártya újra megfordítja a körsorrendet.
- Amikor közvetlenül egymást követően két irányváltás kártya kerül az asztalra, akkor is középére kell csapni!



SMASHI! ÉS GUACAMOLE KÁRTYÁK

- Amikor egy Smashi! kártyát fedsz fel, a korábbi esetekhez hasonlóan középére kell csapni.
- Amikor guacamole kártyát fedsz fel, minden játékosnak be kell kiabálnia, hogy "GUACAMOLE!", és a legkésőbb reagáló (kiáltó) játékos lesz a forduló vesztese.
- Amennyiben bárki tévedésből lecsapna a kezével a középben lévő guacamole kártyára, akkor az ilyen módon hibázók lesznek a forduló vesztesei, azaz nem számít, hogy ki kiáltott a legkésőbb.

HALADÓ SZABÁLYOK (FELNŐTTEK SZÁMÁRA)

Amikor irányváltás történik, a folytatásban visszafelé, csökkenő sorrendben kell számolni a kártyákat. Például, ha az irányváltás kártya közben "8 avokádó" hangzik el, akkor fordított sorrendben a következő játékos jön, és neki "7 avokádó" kell mondania. Ez így halad tovább egészen "1 avokádóig", majd a "15 avokádó" jön, és így tovább. Ez egy igazán trükkös szabály, nem könnyű figyelni rá.



Ha valaki hibázik, fel kell vennie az addig középére rakott kártyákat.

(Nyugodtan hagyjátok ki ezt a szabályt fiatalabb játékosok esetében.)

Amennyiben bármikor duplán, tehát két okból is középére kellene csapni, azok kiütköznek egymásról, és a játék a megszokott módon folytatódik. Ha ilyen esetben bárki tévedésből lecsapna a kezével a középben lévő kártyára, annak el kell vennie a középben lévő kártyákat.

Példa:



AVOKÁDÓ-OKOSSÁGOK

- Az lesz a győztes, akinek a paklija elsőnek fogy el, de ez a játékos csak akkor nyerhet, ha a következő alkalommal, amikor középére kell csapni, nem lesz utolsó. Amennyiben utolsóként reagál, a szokásos módon el kell vennie az összes középben lévő kártyát.
- Amennyiben két játékosnak fogyna el a paklija, az lesz a győztes, aki gyorsabban reagál, amikor a következő alkalommal középére kell csapni.
- A kártyák felfedésénél legyél gyors, és ne magad felé fordítsd fel a kártyát, hanem ellenkező irányba, hogy senkinek se legyen jogszületlen előnye.
- Ez a játék igazán hangossá válhat. Amennyiben figyelmeztetnek kell a hangerőre, a játszma megkezdése előtt vegyétek ki a guacamole kártyákat a pakliból!

AVOCADO SMASH!

CSATTANÓS AVOKÁRTYAJÁTÉK, AHOL
CSAK A LEGGYORSABB NYERHET!

A LEGJOBB DOLOG, AMI EGY
AVOKÁDÓVAL TÖRTÉNHEK.

6 ÉVES KORÓL | 2+ JÁTÉKOS | 10 PERCES JÁTÉKIDŐ



A PAKLI

60 avokártya

4 irányváltás kártya

4 Smash! kártya

2 guacamole kártya



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy elsőként szabaduljanak meg az összes kártyájuktól. Ahogyan törték előre a játék során, próbára tesztik a reflexeiket, megfigyelőképességeket, figyelmeiket.

ÉRIK AZ AVOKÁDÓ, KÉSZÜLJ AMIGO!

Keverjétek meg a paklit, és osszátok ki az összes kártyát képpel lefelé a játékosok között úgy, hogy mindenkinek ugyanannyi kártya jusson! A legfiatalabb játékos kezdi az első fordulót, a játék menete pedig az óramutató járása szerint halad.

AVOKÁRTYÁK

- Amikor sorra kerülész, fordítsd meg a saját paklid felső lapját, és helyezd azt a játéktér közepére!
- Majd a következő játékoson a sor, ő is felfordítja a paklija felső lapját, és azt a játéktér közepén lévő kártyára helyezi, lefedve azt, és így tovább.
- Amennyiben a két legutóbbi kártyán (a játéktér közepén lévő és az újonnan rákerülő kártyán) ugyanannyi avokádó van, akkor minden játékosnak rá kell csapnia a játéktér közepén lévő kártyákra. A leglassabb játékos elveszti a fordulót, és el kell vennie az összes, játéktér közepén lévő kártyát, ezek a kártyák a saját paklija aljára kerülnek.
- A következő fordulót a vesztes játékos kezdi, a paklija tetején lévő kártya közepre fordításával.

Amennyiben a játék során bárki tévesen csapna le, a közepén lévő kártyákat a hibázó játékosok egyenlően szétosztva viszik el.

Példa:



CSAPJ RÁ!

AVOKÁDÓSZÁMLÁLÁS

- Miközben a kártyákat közepre helyezed, hangosan számolnod kell, hogy a fordulóban hanyadik kártya kerül középre. A kezdőjátékos "1 avokádó" bemozdással indít.
- A következő játékos folytatja, és a kártya kijátszása közben azt mondja: "2 avokádó", és így tovább. A játékosok egészen a "15 avokádó" bemozdásig folytatják, majd a következő játékos újratekzi a számlálást ("1 avokádó") a kártya felfedése közben.
- Amennyiben a kijátszott kártya száma megegyezik a játékos által kimondott számmal, akkor a korábban említett módon minden játékosnak rá kell csapnia a játéktér közepén lévő kártyára, amilyen gyorsan csak tud. A leglassabb játékos lesz a vesztes, és elveszí az összes közepén lévő kártyát.

Példa:



CSAPJ RÁ!