

Ajánlott életkor:	6-12 éveseknek	
Játékosok száma:	2-4 játékos részére	
Játékidő:	15 perc	
A játék tartalma:	4 homokvár (amik egyesével 8 elemből állnak), 4 alap az építéshez, 72 feladat kártya (4 hullámkártya, 44 építő kártya, 9 támadás kártya, 4 védelmi kártya, 11 díszítő kártya)	
A játék célja:	Legyél te az első, aki felépíti a saját homokvárát, vagy aki a legtöbb díszítőkártyát gyűjti.	

A játék előkészítése: Mindenki válasszon magának egy "alap"-ot, amit maga elé helyez. A választott alap színével megegyező vár részeket (játékosonként 8 rész) az alap mellé kell tenni.

Húzópakli előkészítése: A 4 darab hullám kártyát félre tesszük, és a maradék kártyákat alaposan megkeverjük. Számolj le a pakliból 10 kártyát és egy hullám kártyát keverj közéjük. A maradék 58 kártyából képezzünk 3 kb. egyforma tornyot. Mindhárom toronyba rejtünk el egy-egy hullám kártyát. Egy nagy pakliba rendezzük a 4 tornyot, úgy hogy az első (10+1 db-os) kerüljön legalulra. A húzópaklit tegyük az asztal közepére. A húzópakli tetejéről fordítsunk fel 3, vagy 4 lapot és helyezzük az asztal közepére (2-3 játékos esetén 3 lapot, 4 játékos esetén 4 lapot).

A játék menete: Minden játékosnak a következő 3 feladatot kell végrehajtania körönként:

- A felfordított lapok közül egyet ki kell választani.
- Végezze el a kártyának megfelelő műveletet.
- Pótolja a húzópakliból egy új kártyával.

A kártyák jelentései:

1. ÉPÍTŐ KÁRTYÁK



- **A VÖDÖR:** Tegyel egy várelemet az alaplapodra, utána dobd az akció kártyát a húzó pakli mellé.



- **SZUPER ÉPÍTŐ:** Tegyél két vár elemet az alaplapodra, utána dobd az akció kártyát a húzó pakli mellé.



 - **SZUPER GYEREK:** Tedd a kártyát az alaplapod mellé. Ha három összegyűlt ebből, két várelemet építhetsz a váradhoz. Azután dobd el a 3 kártyát.

2. TÁMADÁS KÁRTYÁK



 - **A BABA:** Válassz egy ellenfelet, a baba eltapossa az egyik várrészt, így akit megtámadtak az köteles egy elemet a várából lebontani, az alap mellé visszatenni. A kártvát ezután el kell dobni.



 - **A LABDA:** Válassz egy ellenelet, a baba eltapossa az egyik várrészt, így akit megtámadtak az köteles egy elemet a várából lebontani, az alap mellé visszatenni. A kártyát ezután el kell dobni.



 - **SZÉLLÖKÉS:** indíts támadást minden ellenfél ellen. Tehát minden ellenfeled homokvárát megrongálja a szél, így mindenkinek egy várát kell visszahoznia az alapja mellé. A kártyát ezután dobod el.

Megjegyzés 1: Ha egy játékos még semmit sem épített akkor a fenti esetekben vele nem történik semmi.



 - **TOLVAJ:** Lopj el 1 díszítőkártyát bármelyik ellenfeledtől, majd tedd a kártyát a várad mellé. A tolvaj kártyát ezután dobd el.

3.VÉDELMI KÁRTYÁK:



- A NAGYTESTVÉR: Védekezz a labdatámadás ellen ezzel a kártyával.



- **APUKA:** Védekezz a várrombolás ellen ezzel a kártyával, mivel az apuka felkapja a babát, mielőtt eltaposna egy várrészt.

Megjegyzés 2: A védelmi kártyát tedd az alap mellé úgy, hogy mindenki jól lássa. A kártya játékban marad a parti végéig, kivéve az alábbi esetet.

Megjegyzés 3: Ha már van a játékosnak egy védelmi kártyája és másikat szeretne felvenni, akkor a már meglévőt el kell dobnia.



4. DÍSZÍTŐ KÁRTYÁK: Gyűjtsd a homokvár mellett a díszítő kártyákat. **Figyeld!** A díszítő kártyák 1 vagy 2 pontot érnek!



5. HULLÁMKÁRTYA: Amikor egy hullámkártya kerül játékba, akkor akinek a legkevesebb értékű díszítő kártyája van, visszatesz egy várelemet az alapja mellé. Ha még nem épített várat, nem történik semmi. Ezután a hullám kártyát az asztal közepére tesszük.

Megjegyzés 4: Ha több játékosnak azonos a (legkevesebb) pontszáma, akkor mindegyikük bontson le egy építő elemet.

Amikor a 4. hullámkártya is játékba kerül, vége a játéknak.

KI NYER? Az a játékos, aki a negyedik hullámkártya felfedése előtt a leghamarabb felépíti a homokvárát, megnyeri a játékot.

Vagy, a negyedik hullámkártya felfedésekor, akinek a legnagyobb pontszámú díszítő kártyája van, megnyeri a játékot.

Holtverseny esetén a felépített vár elemeinek száma a döntő.