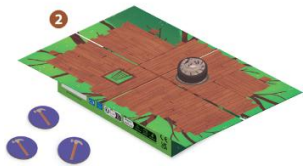
Djeco kártyajáték – **Cabana Boom** Cikkszám: **DJ05065**

Ajánlott életkor: 6-99 év I **Játékosok száma:** 1-4 fő
A játék tartalma: 1 játéktábla (a játék doboza), 42 lombház kártya, 4 KEZDŐ kártya, 1 „kész lombház” kártya, 1 cica korong, 3 kalapács korong
A játék célja: A lehető legnagyobb lombházat építeni a játékostársakkal együtt - KOOPERATÍVAN



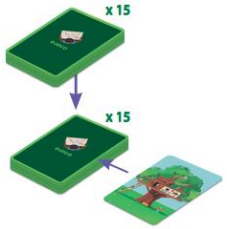
Előkészületek:

- A kártyadobozt az asztal közepére tesszük úgy, mintha a fa lombkoronájáról néznénk lefele. „1” ↗
- A 4 kezdőkártyát a dobozra helyezzük a képen látható módon.
- A cica korongot a kijelölt helyre tesszük, a kalapács korongokat pedig a doboz mellé. „2” →



A következőképpen készítjük elő a paklit:

- Megkeverjük a lombház kártyákat – a „kész lombház” kártyát kivéve
- A pakliból elveszünk 15 kártyát, amihez hozzáadjuk a „kész” lombház kártyát
- Jól megkeverjük a 16 kártyát képpel lefelé
- A 16 kártyát betesszük a maradék pakli alá, így egy 43 kártyából álló húzópaklit kapunk.



Megjegyzés: Senki sem tudja, mikor jön a „kész lombház” kártya és mikor lesz pontosan vége a játéknak. Van, mikor hamarabb és van olyan, hogy az egész paklit le kell játszani…

- Minden játékos húz 2 kártyát és képpel felfelé maga elé teszi.
- Az 1 személyes játéknál 3 kártyát húz a játékos.

A játék menete:
A játékosok megegyeznek, ki kezdi a játékot. A játékosok órajárás szerint követik egymást. A soron lévő játékos választ egyet az előtte lévő 2 kártyából (1 személyes játéknál 3 kártyából), amit lehelyez a dobozon található kártyá(k)ra. Ezután a következő játékos jön.

A KÁRTYÁK LEHELYEZÉSE:

1. Kártyák lehelyezése más kártyákra: egy kártyát mindig a dobozon már ott lévő kártyák tetejére kell helyezni, sosem szabad alácsúsztatni.



2. Füves terület és a kunyhó: a kártya lehelyezésekor a füves területnek mindig a házon kívülre kell esnie.
- Nem helyezhető füves rész a pallóval borított részre.
- Azonban fapadlóval borított rész lehelyezhető füves területre is.

3. „Szorgos kezecskék”: Tilos a lombházban tartózkodó gyerekeket részben vagy egészben letakarni!
4. A cica helye: Ha a kijátszott kártya tartalmaz egy fekhelyet, azonnal rá kell helyezni a macskát. A fekhelyet csak akkor lehet letakarni egy másik kártyával, ha nincs rajta a cica.



5. „Mókus a láthatáron!”: Ha egy játékos mókusos lapot játszik ki, választ egy másik játékost, aki el kell dobjon 1 lapját, és helyette 1 újat kell húznia. A mókusok letakarhatóak.



Ha lepottyannak a lombház kártyák…:
Ha leesik 1 vagy több kártya egyszerre a házikóról, meg kell fordítani 1 kalapács korongot, hogy a betört oldala látszódjon.

Ha leesik a cicus, két lehetőség van:

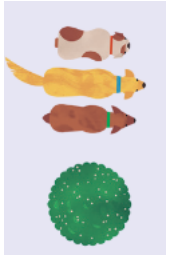


- Ha van a fán „cicahely”, akkor rögtön vissza lehet helyezni a cica korongot.
- Ha nincs „cicahely” a fán, akkor később kerülhet vissza a cicus, ha újra kerül a fára neki kijelölt hely.

A játék vége:
GYŐZ A CSAPAT: Ha előkerül a „kész lombház” kártya, a csapat megnyeri a játékot. A megmaradt kalapácsok számától függően a következő címeket lehet elnyerni:

- **1 kalapács:** Szép munka! Képzett és szorgalmas építészek vagytok!
- **2 kalapács:** Remek munka! Nagyszerű építőmesterek vagytok!
- **3 kalapács:** Kiváló munka! Ti vagytok a legjobb építőmesterek!

VESZÍT A CSAPAT: Ha mind a 3 kalapács korongot meg kellett fordítani, összeomlik a kunyhó és vesztett a csapat. A legjobb, ha nekiálltok újra az építkezésnek!



Variációk, plusz kihívások a játékhoz:
KÉP!!! – Vigyázz a kutyákkal! A faház körül egyszerre sose lehet 3-nál több látható kutya (sem részben, sem egészben…)
KÉP!!! – Ne érj a bokrokhoz! A bokrokat sosem szabad letakarni!

Jérémy Ducret és Romaric Galonnier játéka, Design: Benjamin Flouw