

Art. 53573 - Joc de masa cu carti Funko Something Wild - Mandalorian the Child

Vârsta 6+
2-4 jucători
15 minute

CONȚINUT:

45 de cărți de caractere (numerele 1-9 în cinci culori), 10 cărți de putere, 1 POP! Mutător, instrucțiuni.

CUM SĂ CÂȘTIGI:

Scoate o carte de putere făcând un set sau o serie. Primul jucător care înscrie trei puteri câștigă.



Un set este format din 3 cărți de orice culoare cu același număr



O serie este 3 cărți de aceeași culoare cu numerele în ordine.

CONFIGURAREA JOCULUI



1. Amestecă cele 10 cărți Putere (cu spatele Figurina Grogu™) și pune-le într-o grămadă cu fața în jos în centrul zonei de joc.
2. Întoarceți prima carte putere din grămadă cu fața în sus.
3. Așezați Figurina Grogu™ lângă grămadă.
4. Amestecați cărțile Personaj și împărțiți câte 3 fiecărui personaj ca mână de început – vă puteți uita în mâna dvs., dar păstrați cărțile în secret față de ceilalți jucători.
5. Așezați restul pachetului cu fața în jos lângă Puteri, lăsând spațiu pentru o grămadă de decartare.

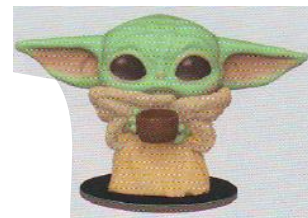
Cel mai tânăr jucător merge primul!

LA RÂNDUL TĂU, efectuați aceste acțiuni, în ordine:

1. Luați cartea de sus a pachetului în mână.
2. Joacă – Pune o carte jos din mâna ta cu fața în sus.
3. Fă mișcarea – dacă ai jucat o carte care este de aceeași culoare cu Puterea cu fața în sus din centru sau care are simbolul "fă o mișcare", ia Figurina Grogu™ (fie din joc sau de la alt jucător).
4. Folosește puterea – dacă ai mutătorul, poți folosi o putere pe care ai obținut-o deja, sau cea din centru. Vezi simbolurile puterii explicate mai jos.
5. Scor - dacă exista un set sau o serie de 3 cărți cu fața în sus în fața dvs., înscrieți! Aruncați cele 3 cărți pe care le-ați folosit pentru a marca și luați cartea Putere cu fața în sus ca recompense.
6. Renunță – dacă există mai mult de 5 cărți cu fața în sus în fața ta, aruncă până când sunt doar 5. Apoi, jocul trece la stânga ta.

IA MUTĂTORUL

Când joci o carte care este de aceeași culoare cu Puterea din centru sau care are simbolul "ia mutătorul" , ia mutătorul și plasează-l în fața ta. Vei ține persoana care mută în fața ta și vei putea folosi puterile, până când altcineva preia puterile.



FOLOSEȘTE PUTEREA

Cărțile de putere te pot ajuta să înregistrezi, dar efectele lor durează doar până la sfârșitul rândului tău. Puteți folosi o putere pe care ați obținut-o și o aveți în față (vezi scorul) sau puterea cu fața în sus din centru. Nu trebuie să folosiți o putere dacă nu doriți.

SCOR

Poți înscrie la rândul tău 3 cărți care formează un set sau o serie cu fața în sus în fața ta. Cărțile de putere vă pot ajuta să marcați și în alte moduri!

Când marcați, aruncați cele 3 cărți pe care le-ați folosit pentru a marca, luați cartea Putere din centru și puneți-o cu fața în sus în fața dvs. Apoi întoarceți primul card Putere cu fața în sus pentru a o înlocui pe cea pe care ați luat-o. Puterea pe care ați obținut-o este disponibilă pentru a o folosi ori de câte ori aveți Figurina Grogu™.

NOTĂ: nu aveți nevoie de mutător pentru a înscrie.



EXEMPLU: După ce ați jucat un 5 mov, iei Figurina Grogu™ deoarece carte ape care ai jucat-o și Cartea Putere sunt de aceeași culoare. Apoi folosiți Puterea care vă permite să tratați 5 ca orice număr pentru a forma o serie. Înscrieți puterea în centru.

SFÂRȘITUL JOCULUI

De îndată ce obții a treia Putere, câștigi! Dacă pachetul se epuizează înainte ca cineva să câștige, amestecați grămada pentru a forma un nou pachet.

COMBINAREA MAI MULTOR JOCURI SOMETHING WILD!

Combină două sau mai multe jocuri **SOMETHING WILD!** Pentru a te juca cu mai multe mutări și puteri! Când combinați jocuri, ve-ți avea o rămadă de Putere pentru fiecare mutător, dar veți amesteca toate cărțile Personaj împreună pentru a forma un singur pachet.

Dacă jucați o carte care se potrivește cu o Putere (mai multe cărți de Putere pot fi de aceeași culoare), alegeți unul dintre cei care face mișcarea. Dacă joci o carte cu simbolul "luați o mișcare", puteți lua orice mutător folosit în joc.

Puteți folosi o Putere numai dacă aveți mutătorul care se potrivește – mutătorul afișat pe cardul de Putere – dar nu există limită pentru numărul de mutători pe care îl puteți avea simultan.

Când înscrieți, alegeți orice carte Putere din centru pentru a o lua și apoi întoarceți cartea de sus a acelei grămezi pentru a o înlocui.

SIMBOLURILE DE PUTERE EXPLICATE



Dacă aveți 3 cărți MOV în joc, puteți înscrie cu ele.



Schimbați una dintre cărțile dvs. în joc cu cartea cu numere mai mari a altui jucător.



Dacă aveți vre-un 1 în joc, jucați o carte din grămada de



Tratează 5 în joc ca pe orice NUMĂR.



Aruncați cartea de sus a pachetului. Toți ceilalți jucători aruncă o carte în joc care se potrivește cu CULOAREA acelei cărți, dacă este posibil.



Dacă aveți un 1, un 3, și un 6, puteți înscrie cu ele.



Schimbați una dintre cărțile dvs. în joc cu cartea cu numărul mai mic a altui jucător.



Dacă ai vre-un 9 în joc, trageți și jucați o carte din grămada de decartare.



Tratează 5 în joc ca pe orice CULOARE.



Aruncați cartea de sus a pachetului. Toți ceilalți jucători aruncă o carte în joc care se potrivește cu numărul acelei cărți, dacă este posibil.

Importator: S.C. "Biotec-Prim" S.R.L.,
str. Independenței 14/3, ap. 4.



Tel.: +37362040014
www.toyland.md

