



Cikkszám: **DJ05118**

Djeco kártyajáték:

Bataflash

megfigyelés, gyorsaság

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
A játék tartalma: 32 kártyalap
A játék célja: megnyerni az összes kártyát.

Játékszabály: A kártyákat össze kell keverni és ki kell osztani egyenlően a játékosok között. (3 játékos esetén 2 kártyát kiveszünk a játékból.)

A játékosok lefordítva tartják maguk előtt kártyapaklijukat. Mindenki egyszerre fordítja fel paklija legfelső lapját. Az a játékos, aki először kiáltja annak az állatnak a nevét, amelyik minden lapon szerepel, megnyeri a lapokat és a paklija aljára teszi. Ha téved a játékos, akkor minden ellenfelének ad egy lapot. Így a többi játékos a kapott kártyát és a legutóbb felfordított kártyáját a paklija aljára teszi. Azután a játék folytatódik és a játékosok egy újabb lapot fordítanak fel a paklijuk tetejéről.

Ha nincs olyan állat, amely minden kártyán szerepel, akkor a felfordított lapot mindenki paklija aljára teszi, és új kártyát fordítanak a játékosok.

„Mérkőzés”: ha a játékosok egyszerre nevezik meg a megfelelő állatot, CSATA kezdődik! Ekkor a lapokat félre kell tenni a játékosok baljára felfordítva és a csatázó játékosok felfordítanak egy következő lapot, amit ráhelyeznek az előző lapra képpel lefelé. Azután jön még egy kártya, most képpel felfelé fordítva. A szabály ugyanaz innentől, ami eddig volt: tehát az a játékos, aki előbb nevezi meg jól az állatot, ami minden (csatában részt vevő) játékos lapján szerepel, az nyeri meg a lapokat, és a paklija aljára helyezi azokat. Ha újra „csata” lenne, akkor ugyanígy kell eljárni.

A játék vége: Az nyer, aki elnyeri az összes kártyát.

Szerző: Babayaga, Design: Eric Héliot



Cikkszám: **DJ05118**

Djeco kártyajáték:

Bataflash

megfigyelés, gyorsaság

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
A játék tartalma: 32 kártyalap
A játék célja: megnyerni az összes kártyát.

Játékszabály: A kártyákat össze kell keverni és ki kell osztani egyenlően a játékosok között. (3 játékos esetén 2 kártyát kiveszünk a játékból.)

A játékosok lefordítva tartják maguk előtt kártyapaklijukat. Mindenki egyszerre fordítja fel paklija legfelső lapját. Az a játékos, aki először kiáltja annak az állatnak a nevét, amelyik minden lapon szerepel, megnyeri a lapokat és a paklija aljára teszi. Ha téved a játékos, akkor minden ellenfelének ad egy lapot. Így a többi játékos a kapott kártyát és a legutóbb felfordított kártyáját a paklija aljára teszi. Azután a játék folytatódik és a játékosok egy újabb lapot fordítanak fel a paklijuk tetejéről.

Ha nincs olyan állat, amely minden kártyán szerepel, akkor a felfordított lapot mindenki paklija aljára teszi, és új kártyát fordítanak a játékosok.

„Mérkőzés”: ha a játékosok egyszerre nevezik meg a megfelelő állatot, CSATA kezdődik! Ekkor a lapokat félre kell tenni a játékosok baljára felfordítva és a csatázó játékosok felfordítanak egy következő lapot, amit ráhelyeznek az előző lapra képpel lefelé. Azután jön még egy kártya, most képpel felfelé fordítva. A szabály ugyanaz innentől, ami eddig volt: tehát az a játékos, aki előbb nevezi meg jól az állatot, ami minden (csatában részt vevő) játékos lapján szerepel, az nyeri meg a lapokat, és a paklija aljára helyezi azokat. Ha újra „csata” lenne, akkor ugyanígy kell eljárni.

A játék vége: Az nyer, aki elnyeri az összes kártyát.

Szerző: Babayaga, Design: Eric Héliot



Cikkszám: **DJ05118**

Djeco kártyajáték:

Bataflash

megfigyelés, gyorsaság

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
A játék tartalma: 32 kártyalap
A játék célja: megnyerni az összes kártyát.

Játékszabály: A kártyákat össze kell keverni és ki kell osztani egyenlően a játékosok között. (3 játékos esetén 2 kártyát kiveszünk a játékból.)

A játékosok lefordítva tartják maguk előtt kártyapaklijukat. Mindenki egyszerre fordítja fel paklija legfelső lapját. Az a játékos, aki először kiáltja annak az állatnak a nevét, amelyik minden lapon szerepel, megnyeri a lapokat és a paklija aljára teszi. Ha téved a játékos, akkor minden ellenfelének ad egy lapot. Így a többi játékos a kapott kártyát és a legutóbb felfordított kártyáját a paklija aljára teszi. Azután a játék folytatódik és a játékosok egy újabb lapot fordítanak fel a paklijuk tetejéről.

Ha nincs olyan állat, amely minden kártyán szerepel, akkor a felfordított lapot mindenki paklija aljára teszi, és új kártyát fordítanak a játékosok.

„Mérkőzés”: ha a játékosok egyszerre nevezik meg a megfelelő állatot, CSATA kezdődik! Ekkor a lapokat félre kell tenni a játékosok baljára felfordítva és a csatázó játékosok felfordítanak egy következő lapot, amit ráhelyeznek az előző lapra képpel lefelé. Azután jön még egy kártya, most képpel felfelé fordítva. A szabály ugyanaz innentől, ami eddig volt: tehát az a játékos, aki előbb nevezi meg jól az állatot, ami minden (csatában részt vevő) játékos lapján szerepel, az nyeri meg a lapokat, és a paklija aljára helyezi azokat. Ha újra „csata” lenne, akkor ugyanígy kell eljárni.

A játék vége: Az nyer, aki elnyeri az összes kártyát.

Szerző: Babayaga, Design: Eric Héliot