



Djeco társasjáték: **Tulum**

Cikkszám: **DJ08400**

Ajánlott életkor: 5-10 éves korig
Játékosok száma: 2 – 4 fő
A játék tartalma: 4 játéktábla, 84 lapka, 6 dobókocka
A játék célja: Légy te az első, aki befejezi a piramisát.

A játék előkészítése: Minden játékos tegyen maga elé egy játéktáblát. A dobókockákat és a lapkákat az asztal közepére helyezték el.

Játék menete: A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. A játékosok egymás után dobhatnak a kockákkal és megpróbálják elhelyezni a lapkákat a táblájukon a következők szerint.

Minden kockadobás több fázist foglal magában:

1. dobás a 6 kockával,
2. 2. lapkák elhelyezése a táblán a kocka dobás eredményétől függően (ha lehetséges),
3. 3. választás két lehetőség közül: megállás ezen a ponton, vagy a kockadobás folytatása.

1 - A kockák dobása:

A soron következő játékos dob a kockákkal, és megpróbál elhelyezni lapkákat a tábláján.

2 – A lapkák elhelyezésének a feltételei:

- a lehető legkevesebb lapkával megegyező szintet kell dobni legalább az egyik kockával,
- lehetővé kell tenni, hogy ezt a lapkát a táblán elhelyezze.

A lapkák elhelyezésének feltételei:

- minden színes lapkát a színsor megegyező színű sorára kell helyezni,
- egy lapkát csak az alatta lévő soron, két másik lapka tetejére lehet elhelyezni. (A kivétel az alsó sor, ahol a blokkokat közvetlenül a piramis alapra kell helyezni.)



Fontos: a lapkákat a fehér kör jelölésű oldalával kell felhelyezni a táblára, amíg a játékos a kockadobást folytatja. Addig folytathatja a dobást, amíg tud azonos színű lapkát elhelyezni a tábláján és az összes kockáját fel nem használta. Ha nem tud lapkát felhelyezni a táblára egy dobás után, akkor a fehér kör jelölésű lapkáit vissza kell tennie középre.

Ha úgy dönt, hogy nem dob tovább, (vagy felhasználta a kockáit), akkor megfordítja a jelölt lapkákat és azokat már nem veszítheti el. A következő játékos dob.

3 – Választás két lehetőség közül:

Ha legalább egy blokkot elhelyez a piramison (a fehér ponttal megjelenítve), akkor dönthet úgy, hogy abbahagyja a játszást, "rögzíti" a lapkákat, vagy tovább játszik.

- Úgy dönt, hogy abbahagyja a játékot: fordítsa át az összes fordulóban lévő lapkákat, úgy hogy az egyszínű felület mutassák. Ezeket a lapkákat "rögzíti", és nem fenyegeti a veszély, hogy elveszíti őket a következő fordulóban.

- Úgy dönt, hogy folytatja a játékot: tegye félre azokat a kockákat, amelyeket már felhasznált arra, hogy lapkát helyezzen fel a táblára, utána dobjon a maradék kockákkal újra.

Addig Dobhat a még fel nem használt kockákkal újra, amíg lapkákat tud elhelyezni a táblán. De ha az egyik dobókockával sem tud lapkát elhelyezni, akkor elveszíti az összes lapkát, amit az adott forduló alatt helyezett el a tábláján (ezeken a lapkákon fehér kör látható).

A következő játékos folytatja a játékot.

A nyertes: Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként fejezi be a piramisát.

A játékot tervezte Hartmut Kommerell