

AQUARUSH



6–99 lat



2 - 4 graczy



Zawartość: 54 karty

5 sportów x 10 kart na sport + 4 karty z flagą



Cel gry: Zebrać jak najwięcej kart sportów.



Przygotowanie do gry: Potasuj wszystkie karty i ułóż je na kupce na środku stołu, zakryte.

Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego.

Jak grać: Każdy z graczy w swojej rundzie wykonuje następujące kroki:

> **MUSI wylosować kartę z kupki** i położyć ją odkrytą na środku stołu. Jeśli karta z tym samym sportem, została już wylosowana, nową kartę można położyć na wierzchu.

> **Następnie MOŻE, jeśli chce,** zabrać wszystkie karty tego samego sportu (całą kolumnę) ze środka stołu. Wybrany sport może się różnić od wylosowanej karty. Następnie kolejka przechodzi na gracza z lewej strony.



W powyższym przykładzie, gracz właśnie wylosował kartę paddleboarding (w czerwonym prostokącie), którą umieścił na wierzchu innej karty z paddleboarding, która już znajdowała się na środku stołu. W tym przypadku gracz ma 3 opcje:

- Albo zabiera wszystkie karty z paddleboarding,
- Albo zabiera wszystkie karty z kajakami,
- Albo nie zabiera nic i czeka na kolejną rundę w nadziei, że obie kolumny rozrosną się. Ryzykuje jednak, że inny gracz zgarnie mu je sprzed nosa.

Kiedy gracz weźmie całą kolumnę kart, układa je na kupce przed sobą.

!/ \ Każdy z graczy może zebrać tylko 1 jeden sport podczas rundy.

Kiedy zostanie wylosowana karta z flagą, należy ją położyć odkrytą na stole.

Koniec rundy

Runda dobiega końca, kiedy liczba odkrytych kart z flagą równa się liczbie graczy. Każdy z graczy liczy zgromadzone przez siebie karty i zapisuje swój wynik. Następnie należy potasować karty i zacząć nową rundę.

Koniec gry:

Rozgrywka trwa 3 rundy. Po zakończeniu 3 rundy gracz, który zebrał najwięcej kart, wygrywa grę. W przypadku remisu, należy rozegrać turniej ponownie.

Autor gry: Tobia Botta.

DJECO