

KA - BOOM



Un joc distractiv de logica pentru toata familia.

In fiecare runda un jucator este maestru constructor iar ceilalti sunt sabotori. In timp ce constructorul trebuie sa ridice cat mai multe turnuri inainte ca nisipul clepsidrei sa se scurga, deviza sabotorilor este: **Foc de voie!!!** Dexteritate, risc, tenacitate si hazard vor genera distractia totala. Primesti puncte doar daca la sfarsitul fiecarei ture constructia ta este inca in picioare, iar daca reusesti sa ridici Castelul Puterii, castigi pe loc.

Continutul jocului:

26 placute cu turnuri de realizat (25 mici si 1 mare)

16 piese de constructie

4 catapulte

10 zaruri munitie

1 clepsidra

Nota: Inaintea primului joc, scoate cu grija turnurile de pe plansa cu placute. Lipeste cate un simbol Ka-Boom pe fiecare zar si cate o figurina pe fiecare catapulta.

Scopul Jocului:

In fiecare runda, un jucator este maestrul constructor, iar ceilalti jucatori sunt sabotori. In timp ce maestrul constructor incearca sa assembleze cat mai multe turnuri, inainte ca nisipul sa se scurga, sabotorii incearca sa distruga aceste turnuri. Daca raman unul sau mai multe turnuri, dupa ce timpul s-a terminat, maestrul constructor primeste puncte pentru ele. Primul jucator care aduna 16 sau mai multe puncte castiga.

Pregatirea jocului:

Aseaza placuta de constructie pentru turn de cea mai mare dimensiune in mijlocul mesei. Amesteca cele 25 de placute turn ramsase si aseaza-le in jurul placutei mari, ca in ilustratia alaturata.. Acestea formeaza suprafata de joc.

Jucatorul care a fost ultima data intr-un turn, devine maestrul constructor pentru prima runda. El ia toate placutele turn si le aseaza in fata lui. Se pregateste clepsidra.

Toti ceilalti jucatori sunt sabotori runda aceasta. Fiecare sabotor primeste cate o catapulta si cateva zaruri munitie, in functie de numarul de jucatori:

- in 2 jucatori, sabotorul primeste 9 zaruri munitie.
- in 3 jucatori, sabotorii primesc 4 zaruri munitie.
- in 4 jucatori, sabotorii primesc 3 zaruri munitie.
- in 5 jucatori, sabotorii primesc 2 zaruri munitie.

Cel mai tanar jucator, primeste zarul munitie mare in prima runda. Intr-un joc cu mai mult de 2 jucatori, zarul munitie mare este dat urmatorului jucator in sensul acelor de ceasornic, pentru runda urmatoare.

Excesul de munitie si catapulte se aseaza inapoi in cutia jocului.

Desfasurarea jocului:

Maestrul constructor: intoarce clepsidra, aslege repede orice placuta cu turn si construiește turnul indicat de placuta. Poti construi si alte turnuri, inscriptionate pe placute in timpul unei runde, inainte ca nisipul sa se scurga.

Atentie! O anume piesa turn poate fi folosita la construirea unui singur turn. Bineinteles, poti folosi piesele unui turn distrus, pentru a construi unul nou.

Nu ai voie sa ridici placuta care indica un turn, constructia trebuie realizata pe locul unde se afla aceasta.

Nu ai voie sa blochezi zarurile munitie aruncate spre turnuri.

Daca unul dintre turnurile tale e distrus si mai ai timp, il poti reconstrui.

Sabotorii: trebuie sa distruga turnurile maestrului constructor inainte ca timpul sa se scurga. Pentru a face asta, ei incarca catapulta cu un zar munitie si trag in directia turnurilor. Sabotorii trebuie sa isi plaseze catapultele oriunde in afara suprafetei de joc, la o distanta cel putin echivalenta cu lungimea catapultei, fata de zona de joc.

Ai dreptul sa tragi cu munitia doar o singura data, cand acesta se termina, randul tau se termina, nu mai ai miscari.

Daca un zar munitie pica pe o placuta de constructie pentru turn si ramane acolo, aceasta placuta este blocata. Maestrul constructor nu are voie sa construiasca nici un turn, sau sa continue constructia unuia care a fost deja inceput pe locul respectiv. Daca un turn a fost deja construit pe o placuta blocata, acesta se puncteaza la sfarsitul rundei.

Fiecare zar munitie are simbolul Ka-Boom pe o singura fata. Daca primul zar munitie mic, vine catre restul cu simbolul Ka-Boom deasupra, nu se intampla nimic, dar imediat ce apare un al-II-lea zar cu acelasi simbol deasupra, se declanseaza un cutremur. Sabotorul care a tras ce-l de-al doilea zar, are dreptul sa loveasca masa cu pumnul o data, incercand sa faca turnurile sa se darama.

Daca zarul mare de munitie arata simbolul Ka-Boom, sabotorul care a tras, va crea un cutremur.

Atentie! Doar un singur cutremur este permis pe runda. Daca sunt mai multe zaruri ce afiseaza simbolul Ka-Boom, dupa primul cutremur, nu se intampla nimic. Zarurile munitie ce cad de pe masa nu se iau in considerare.

Nu ai voie sa-l impiedici pe maestrul constructor, miscand masa in timp ce acesta construiește turnurile.

Cand nisipul s-a scurs, toti jucatorii se opresc, acum acestea trebuie sa calculeze scorul.

Daca unul sau mai multe turnuri au ramas in picioare, jucatorii trebuie sa verifice daca acestea sunt construite corect. Pentru fiecare turn valid, maestrul constructor, ia placuta care corespunde turnului si o aseaza in fata lui. Numarul inscriptionat pe placuta indica punctele castigate.

Atentie! Daca un turn este distrus sau cade dupa ce timpul s-a terminat, acesta se numara ca turn construit.

Maestrul constructor a realizat aceste 2 turnuri, el primeste $3+5=8$ puncte. Tura se termina. Urmatorul jucator, in sensul acelor de ceasornic, devine noul maestru constructor, si o noua runda incepe.

Sfarsitul jocului:

Primul jucator care strange 16 sau mai multe puncte, castiga!

Nota: Este foarte greu sa construiești un turn pe placuta de constructie mare, dar valoreaza 16 puncte. Daca reusesti sa construiești acest turn si nu este distrus inainte ca nisipul sa se scurga, castigi imediat.

Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

