



Colorpop

| | |
|-----------------|--------------------------|
| Cena | 99,00 zł |
| Dostępność | Dostępny 3-5 dni |
| Wiek | 8 + |
| Liczba graczy | 1 - 5 |
| Czas gry | 10 - 20 minut |
| Wydanie | euuropejskie |
| Instrukcja | polska |
| Wymiary pudełka | 290 x 290 x 60 mm |

Opis produktu

Kolorowa logiczna gra planszowa.

Sto żetonów losowo wkłada się do prowadnic, które tworzą planszę. Należy sprawdzić czy nie ma więcej niż pięć żetonów tego samego koloru, przylegających do siebie w pionie lub poziomie. Gracze wybierają losowo po jednym z tajnych żetonów i sprawdzają swój kolor. Tajnych żetonów nie ujawnia się aż do końca gry.

Pierwszy gracz wybiera grupę żetonów tego samego koloru i usuwa je z planszy. Nie można usunąć pojedynczego żetonu. Grupa, którą można usunąć musi składać się z co najmniej dwóch lub więcej żetonów tego samego koloru, a żetony muszą przylegać do siebie zarówno w pionie jak i poziomie. Joker zastępuje każdy z pięciu różnych kolorowych żetonów. Gracz w swojej kolejce decyduje o kolorze jokera.

Pod koniec każdej kolejki gracz zabiera usunięte żetony i układa je przed sobą. Ruch wykonuje następny gracz. Gracze nie mogą pasować. Jeśli na planszy znajdują się grupy żetonów, które można usunąć, gracz musi to zrobić. Pusta prowadnica nie może rozdzielać planszy. Kiedy zostanie opróżniona, należy ją przesunąć na prawą stronę planszy, a pozostałe poprzesuwać na lewo.

Zwycięzcą zostaje osoba, której wszystkie żetony zostaną usunięte z planszy.

W innym przypadku gra toczy się tak długo, aż na planszy nie będzie grupy przylegających do siebie żetonów w jednym kolorze. Kiedy wszystkie przylegające do siebie żetony zostaną usunięte, gracze odkrywają swoje tajne żetony i liczą ile żetonów ich koloru zostało na planszy. Osoba z najmniejszą liczbą żetonów wygrywa.

Zawartość pudełka

- pochylona plansza do gry
- 10 prowadnic
- 95 żetonów
- 5 żetonów - jokerów
- 5 tajnych żetonów
- instrukcja