

Rox

Ein turbulentes Legespiel für 2 - 4 blitzgescheite Magier von 7 - 99 Jahren.

Autor: Günter Burkhardt
Illustration: Franz Vohwinkel
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Die Zeit des großen Druidenwettstreits ist gekommen! Aufgabe aller Teilnehmer ist es, den wirbelnden Strom der Elemente wieder in geordnete Bahnen zu lenken: Nur wer so schnell wie möglich die Symbole der Druidensteinen in die richtige Reihenfolge bringt, vermag die Kräfte der Elemente wieder zu entwirren. Wenn am Ende deine Bemühungen dem prüfenden Blick durch das magische Auge standhalten, kannst du als Sieger aus dem wilden Wettstreit hervorgehen!

Spielinhalt

60 Elementarkarten, 15 Punktekarten, 1 „magisches Auge“ (zur Selbstkontrolle), 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Mischt alle Punktekarten und hältet sie als verdeckten Stapel an der Seite des Tisches bereit. zieht davon eine Karte weniger als ihr Spieler seid und legt sie offen in einer Reihe neben dem Stapel aus. Legt alle Elementarkarten offen und wild durcheinander in der Tischmitte aus. Das „magische Auge“ hältst ihr am Rand bereit.

Spielablauf

Ihr spielt gleichzeitig und über mehrere Runden. Jeder Spieler nimmt sich zu Beginn eine beliebige Elementarkarte und legt sie offen vor sich ab. Gebt dann gemeinsam das Startkommando „Rox!“ und schon geht es los:

Sucht alle schnell nach einer Karte, die ihr an die erste anlegen könnt (siehe **Karte anlegen**).

Wichtig:

Für das Suchen und Schnappen einer Karte darf ihr immer nur eine Hand benutzen!

Karte anlegen:



- Zähle zuerst die farbigen Symbole (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Magie) am Rand der Karte, die vor dir liegt. **Welches gibt es am häufigsten?** Dieses Symbol muss auf dem Stein in der Mitte deiner **nächsten** Karte zu sehen sein.



- Hast du eine passende Karte gefunden, lege sie rechts neben die zuletzt von dir abgelegte Karte. Dann zählst du die farbigen Symbole am Rand dieser **neuen** Karte und suchst – dazu passend – die **nächste** Karte.



- Wenn du bemerkst, dass die geschnappte Karte das falsche Symbol zeigt, musst du sie wieder offen zurück in die Tischmitte legen und weitersuchen.

Rundenende und Kontrolle

Ihr spielt so lange, bis einer von euch eine Reihe von sechs Karten vor sich liegen hat. Dieser Spieler ruft erneut „Rox!“ und die Runde endet sofort.

Nun überprüft er, ob seine Kartenreihe richtig liegt: Drehe dazu die erste Karte deiner Reihe um und lege das „magische Auge“ mit der rauen Seite nach unten darauf. Das erscheinende Symbol zeigt an, welches farbige Symbol in der Mitte der **nächsten Karte** zu sehen sein muss. Stimmt dies, so drebst du die nächste Karte um und überprüfst auf die gleiche Weise die folgenden Karten.

Erscheint hingegen ein **anderes** Symbol als die nächste Karte in der Reihe zeigt, ist die Reihe fehlerhaft: Mische alle nachfolgenden Karten der Reihe wieder offen unter die anderen in der Tischmitte.

Reihum überprüft jeder Spieler auf diese Weise seine eigene Kartenreihe.

Wer nach der Kontrolle die längste gültige Kartenreihe vor sich liegen hat, darf sich die wertvollste der ausliegenden Punktekarten nehmen. Danach folgt der Spieler mit der zweitlängsten gültigen Reihe und so weiter.

Wichtig:

Gültig ist eine Kartenreihe nur dann, wenn sie aus mehr als zwei Karten besteht!

Gleich lange Kartenreihen

Haben mehrere Spieler die längste gültige Kartenreihe, so erhält von diesen derjenige die wertvollste Punktekarte, der die Runde beendet hat. Ansonsten darf der Spieler links davon zuerst eine Punktekarte auswählen. Bleiben am Ende einer Runde Punktekarten übrig, z. B. weil mehrere Spieler keine gültigen Reihen ausliegen haben, legt ihr diese in die Schachtel zurück.

Neue Runde

Für die nächste Runde mischt ihr eure Elementarkarten wieder unter die anderen in der Mitte des Tisches und deckt neue Punktekarten auf.

Spielende

Das Spiel endet nach fünf Runden. Zählt jetzt eure Punkte: Wer die meisten sammeln konnte, hat den wilden Druiden-Wettstreit gewonnen und wird zum Sieger gekürt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Rox

A wildly fun card game for 2–4 players aged 7–99.

Author: Günter Burkhardt
Illustrations: Franz Vohwinkel
Length of the game: approx. 15 minutes



The Druids are getting ready for the great Druidic contest. The aim of the contest is to restore order to the natural flow of elements. To be successful, every Druid must pay close attention and master sleight of hand. Only the quickest Druid will be able to put the symbols of the individual elements in the correct order and restore the natural flow of earth, water, fire, air and magic. If you manage to order the elements quickly enough and they pass the test of the magic eye, you will win the wild Druidic contest!

Contents

60 elements cards, 15 scoring cards, 1 magic eye (for verification) and 1 set of game instructions

Game Setup

Shuffle all the scoring cards and place them face down in a pile off to the side. Pick up one card less than there are players and lay these cards face up in a row next to the pile. Spread out all the elements cards face up in a disorderly fashion across the table. Keep the magic eye within hand's reach.

How to Play

Everyone plays simultaneously over multiple rounds. Each player picks up one random elements card from the middle of the table and places it face up in front of him on the table. Together, call out “Rox!” to start the game.

As quickly as you can, everyone looks for an elements card that can be laid next to the first one (see **Laying Cards**).

Important:

You can only use one hand to look for and retrieve cards from the middle of the table!

Laying Cards:



- First, count the colored symbols (fire, water, earth, air, magic) along the edge of the card in front of you. **Which symbol appears most frequently?** This symbol must also appear at the center of the stone on the **next** card that you lay down.



- Once you have found a matching card, lay it next to the card you first laid down. Now count the colored symbols along the edge of this **new** card and look for the **next** card with the matching symbol at the center of the stone.



- If you realize that the card you have just laid has the wrong symbol, put it back in the middle of the table, face up, and continue looking for a correct card.

Ending a Round and Verifying Cards

Continue laying cards until one player successfully places a sixth card. The player who first lays six cards calls out “Rox” which immediately ends the round.

The player who called out “Rox” then verifies his cards to make sure they all match. To do this turn over the first card in your row and put the magic eye eye with the rough side face down, over the back of the card. The symbol that appears in the magic eye must match the symbol that appears at the center of the next card. If the magic eye shows the correct element, turn over the next card and check to see if it also matches the following card. Repeat this procedure as necessary for the remaining cards.

If the magic eye shows a different symbol than shown on the next card, the player’s row of cards is incorrect. In this case all following cards are returned back into the middle of the table amongst the other cards.

In turns, everyone checks his own row of cards in the same manner.

Whoever has the longest valid row of cards receives the scoring card with the highest value from the row of face-up scoring cards. The player with the second longest valid row of cards receives the second most valuable scoring card, and so on.

Important:

To be considered valid and eligible for points, the player must have at least two cards in the row!

Multiple Rows of the Same Length

If multiple players share the longest valid row of cards and the player who ended the round by calling out “Rox” is among them, he receives the scoring card with the highest value. Otherwise, the player closest to this player’s left receives the highest valued scoring card. If scoring cards are left over at the end of a round, e.g. because multiple players did not have valid rows, place them back into the game box.

New Round

Before starting the next round, mix your elements cards back among the other cards on the table and turn over new scoring cards.

End of the Game

The game is over after five rounds. Count up your points. The player with the most points has won the Druid contest and is crowned victorious. The game can have more than one winner.

Menhirs

Ein jeu turbulent pour 2 à 4 druides observateurs de 7 à 99 ans.

Auteur : Günter Burkhardt
Illustration : Franz Vohwinkel
Durée de la partie : env. 15 minutes

Le jour de la grande compétition des druides est arrivé ! Tous les participants doivent replacer correctement les symboles indiqués sur les menhirs. Pour cela, chaque druide doit observer attentivement et réagir vite : seul celui qui classera le plus vite possible et dans le bon ordre les symboles des menhirs pourra démêler les forces des 4 éléments (la terre, l'eau, le feu, l'air) et de la magie. Si tu réussis et si l'œil magique qui surveille la compétition valide tes choix, tu en sortiras vainqueur.

Contenu du jeu

60 cartes de menhirs, 15 cartes de points, 1 « œil magique » (pour s’auto-contrôler), 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélange toutes les cartes de points, empile-les faces cachées et mettez la pile de côté. Dans cette pile, tirez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs moins une carte et posez-les faces visibles en une rangée à côté de la pile. Posez toutes les cartes de menhirs de manière visible au milieu de la table en les mélangeant bien. Posez l’œil magique à côté du jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble sur plusieurs tours. Chaque joueur prend au début n’importe quelle carte de menhir posée au milieu de la table et la pose devant lui face visible. Ensuite, vous donnez tous ensemble le signal de départ en disant « Menhir ! » et c’est parti :

Cherchez tous vite une carte que vous pourrez poser à côté de la première (**voir Poser une carte contre une autre**).

N.B. :

Pour chercher et attraper une carte, on ne se sert que d’une seule main !

Poser une carte contre une autre :



- Compte d’abord les symboles de couleur (feu, eau, terre, air, magie) représentés sur le pourtour de la carte posée devant toi. **Lequel apparaît le plus souvent ?** Ce symbole devra être représenté sur le menhir de ta carte **suivante**.



- Quand tu as trouvé une carte qui convient, tu la poses à droite de celle que tu as posée en dernier. Compte alors les symboles de couleur représentés tout autour de cette **nouvelle** carte et cherche la carte **suivante** qui va convenir.



- Si tu remarques que la carte que tu viens d’attraper n’a pas le bon symbole, tu la reposes au milieu de la table, face visible, et tu continues à chercher.

Fin des tours et vérification

Vous continuez de chercher des cartes et de les poser de cette manière jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait une rangée de six cartes devant lui. Ce joueur dit de nouveau « Menhir ! » et le tour se termine tout de suite.

Le joueur qui a terminé le tour vérifie si sa rangée de cartes est bonne. Pour cela, il retourne la première carte de sa rangée et pose l’œil magique dessus, le côté rugueux de l’œil magique étant tourné vers le bas. Le symbole apparaissant sur l’œil magique indique quel symbole de couleur doit être représenté au milieu de la carte suivante. S'il voit le bon élément sur l’œil magique, il retourne alors la carte suivante et vérifie de la même manière pour toutes les cartes suivantes.

Si un symbole différent de celui représenté sur la carte suivante apparaît sur l’œil magique, la rangée n'est pas bonne : le joueur retire toutes les cartes suivantes de sa rangée et les mélange, faces visibles, à celles posées au milieu de la table.

Les autres joueurs vérifient chacun à leur tour leur propre rangée de cartes.

Celui qui, après la vérification, aura la plus grande rangée de cartes posées dans le bon ordre a le droit de prendre la carte de points indiquant le nombre de points le plus élevé. Ensuite vient le joueur dont la rangée de cartes est en deuxième position et ainsi de suite.

N. B.:

Une rangée de cartes doit comprendre au moins deux cartes pour pouvoir être prise en compte !

Rangées de cartes de même longueur

Si plusieurs joueurs ont une rangée de cartes correcte et de même longueur et si l’un d’eux est celui qui a terminé le tour en disant « Menhir ! », c'est lui qui récupère la carte au nombre de points le plus élevé. Sinon, c'est le joueur assis à gauche du joueur ayant dit « Menhir ! » qui choisit en premier une carte de points. Si, à la fin d'un tour, il reste des cartes de points non distribuées, par exemple parce que plusieurs joueurs ont formé de mauvaises rangées de cartes, celles-ci sont remises dans la boîte.

Nouveau tour

Pour le tour suivant, vous mélangez vos cartes de menhirs à celles posées au milieu de la table et retournez de nouvelles cartes de points.

Fin de la partie

La partie se termine après cinq tours. Maintenant, comptez vos points : celui qui en a le plus a gagné la compétition des druides et est nommé vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Menhirs

Een stormachtig legspel voor 2 - 4 bliksem slimme tovenaars van 7 - 99 jaar.

Auteur: Günter Burkhardt
Illustraties: Franz Vohwinkel
Speelduur: ca. 15 minuten



De tijd voor de grote druidenwedstrijd is aangebroken! Alle deelnemers krijgen de opdracht om de wild door elkaar wervelende stortvloed van elementen weer in ordelijke banen te leiden. Daarvoor moet elke druide goed opletten en snel reageren: alleen wie zo snel mogelijk de symbolen van de afzonderlijke elementen op de juiste volgorde legt, slaagt erin de krachten van aarde, water, vuur, lucht en magie weer te ontwarren. Als dit je lukt en je inspanningen de controliender blik door het magische oog doorstaan, kan je als winnaar uit de wilde wedstrijd tevoorschijn komen!

Spelinhoud

60 elementenkaarten, 15 puntenkaarten, 1 „magisch oog“ (voor zelf-controle), spelregels

Spelvoorbereiding

Schud alle puntenkaarten en leg ze als verdeckte stapel aan de rand van de tafel klaar. Pak hiervan een aantal kaarten dat één kaart minder is dan het aantal spelers en leg ze open op een rij naast de stapel neer. Leg alle elementenkaarten open en krikras door elkaar in het midden op tafel neer. Het „magische oog“ leggen jullie aan de rand klaar.

Spelverloop

Er wordt tegelijk en over meerdere ronden gespeeld. Elke speler pakt aan het begin een willekeurige elementenkaart van tafel en legt hem open voor zich neer. Geef dan samen het startsein „Menhirs!“ en dan gaat het beginnen:

Ga allemaal snel op zoek naar een kaart die jullie bij de eerste kaart kunnen aanleggen (zie **kaart aanleggen**).

Belangrijk:
Tijdens het zoeken en grijpen van een kaart mogen jullie altijd maar één hand gebruiken!

Kaart aanleggen:



• Tel eerst de gekleurde symbolen (vuur, water, aarde, lucht, magie) op de rand van de kaart die voor je ligt. **Welk komt het meest voor?** Dit symbool moet op de steen in het midden van je **volgende** kaart staan afgebeeld.



• Als je een bijpassende kaart hebt gevonden, leg je hem rechts naast de kaart die je als laatste hebt neergelegd. Daarna tel je de gekleurde symbolen op de rand van deze **nieuwe** kaart en zoek je de erbij horende **volgende** kaart.



• Als je merkt dat je een kaart met het verkeerde symbool hebt gepakt, moet je hem weer open terug op tafel leggen en verder zoeken.

Einde van de ronde en controle

Het zoeken en aanleggen van kaarten gaat net zolang door tot een van jullie een rij van zes kaarten voor zich heeft liggen. Deze speler roept opnieuw „Menhirs!“ en de ronde is onmiddellijk afgelopen.

Nu controleert de speler die de ronde beëindigd heeft of zijn kaarten goed liggen. Draai hiervoor de eerste kaart uit je rij om en leg het „magische oog“ met de ruwe kant naar beneden op de achterzijde. Het symbool dat in het „magische oog“ verschijnt, geeft aan welk symbool er op het midden van de volgende kaart moet staan. Zie je in het „magische oog“ het juiste element, dan draai je de volgende kaart om en controleer je op dezelfde manier de volgende kaarten.

Als in het „magische oog“ een ander symbool verschijnt dan wat er op de volgende kaart in het midden staat, klopt de rij niet. Pak alle volgende kaarten uit de rij en leg ze weer open tussen de andere kaarten midden op tafel.

Om de beurt controleren alle spelers op deze manier hun eigen rij kaarten.

Wie na het controleren de langste, geldige rij kaarten voor zich heeft liggen, mag de puntenkaart met de hoogste waarde die open op tafel ligt, pakken. Daarna volgt de speler met de een-na-langste geldige rij enzovoort.

Belangrijk:
Een rij kaarten is alleen geldig als hij uit meer dan twee kaarten bestaat!

Even lange rijen kaarten

Als meerdere spelers een even lange geldige rij kaarten hebben, en een van hen heeft de ronde beëindigd door „Menhirs!“ te roepen, dan krijgt hij de waardevolste puntenkaart. Anders mag de speler die als eerste links van de speler die „Menhirs!“ geroepen heeft, het eerst een puntenkaart uitzieken. Als er aan het eind van de ronde puntenkaarten over blijven, bijvoorbeeld omdat verschillende spelers geen geldige rijen hebben neergelegd, dan gaan deze terug in de doos.

Nieuwe ronde

Voor de volgende ronde schudden jullie alle elementenkaarten weer samen met de andere die midden op tafel liggen en draaien jullie nieuwe puntenkaarten om.

Einde van het spel

Het spel is na vijf rondes afgelopen. Tel nu jullie punten: Wie de meeste heeft verzameld, heeft de wilde druidenwedstrijd gewonnen en wordt tot winnaar uitgeroepen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Rox

Un turbolento juego de cartas para 2 - 4 magos de mente ágil de 7 - 99 años.

Autor: Günter Burkhardt
Illustraciones: Franz Vohwinkel
Duración de una partida: aprox. 15 minutos



¡Ha llegado la hora de la gran competición de los druidas! La misión de todos los participantes es volver a llevar a su cauce ordenado la corriente revuelta de los elementos que ha desordenado todo terriblemente. Para ello, cada druida tendrá que contemplar todo con atención y reaccionar rápidamente: sólo quien sea capaz de poner los símbolos de los elementos en la serie correcta y con la mayor velocidad posible podrá desenredar de nuevo las fuerzas de la tierra, del agua, del fuego, del aire y de la magia. ¡Si lo consigues y tus esfuerzos resisten el examen del ojo mágico, podrás salir vencedor de esta tremenda competición!

Contenido del juego

60 cartas de elementos, 15 cartas de puntos, 1 „ojo mágico“ (para la autoevaluación), 1 instrucciones del juego

Preparativos

Barajad las cartas de puntos, formad un mazo con ellas boca abajo y tened el mazo preparado en un lado de la mesa. Sacad del mazo tantas cartas como jugadores sois, menos una, y colocadlas boca arriba formando una hilera junto al mazo. Extended todas las cartas de elementos boca arriba y sin ningún orden en el centro de la mesa. Tened preparado el „ojo mágico“ a un lado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar al mismo tiempo y durante varias rondas. Cada jugador coge al comienzo una carta de elementos cualquiera del centro de la mesa y se la coloca delante boca arriba. A continuación dad todos juntos la orden de salida „¡Rox!“ y comenzaréis a jugar:

Buscad todos rápidamente una carta que podáis colocar junto a la primera (véase: **colocar carta**).

Importante:
¡para buscar y atrapar una carta sólo podéis utilizar una mano!

Colocar carta:



• Cuenta en primer lugar los símbolos de colores (fuego, agua, tierra, aire, magia) situados en el margen de la carta que tienes delante de ti. **¿Qué símbolo es el que más se repite?** Ese símbolo tiene que poder verse en el centro de la piedra de tu carta **siguiente**.



• Cuando hayas encontrado una carta adecuada, ponla a la derecha de la carta que has depositado por última vez. A continuación contará los símbolos de colores del margen de esta carta **nueva** y buscarás la **siguiente** carta que vaya bien.



• Si te das cuenta de que la carta que has atrapado muestra un símbolo incorrecto, tendrás que volver a dejarla boca arriba en el centro de la mesa y seguir buscando.

Final de la ronda y evaluación

El proceso de buscar y de colocar cartas se va repitiendo hasta que uno de vosotros haya logrado formar una serie de seis cartas. Este jugador exclamará de nuevo „¡Rox!“ y la ronda acabará en ese mismo instante.

Ahora, el jugador que ha dado fin a la ronda examinará si es correcta la serie de sus cartas. Para ello darás la vuelta a la primera carta de tu serie y colocarás el „ojo mágico“ con la superficie rugosa boca abajo. El símbolo que aparece en el „ojo mágico“ muestra qué símbolo de color tiene que poder verse en el centro de la siguiente carta. Si ves en el „ojo mágico“ el elemento correcto, da la vuelta a la siguiente carta y examina del mismo modo las demás cartas.

Si en el „ojo mágico“ aparece otro símbolo que el que muestra la carta siguiente en su centro, eso significa que la serie es defectuosa. Coge todas las cartas siguientes de esa serie, barájálas de nuevo y colócalas boca arriba con las demás que están en el centro de la mesa.

Cada jugador examinará de esta manera, por turno, su propia serie de cartas.

Podrá coger la carta de puntos con la puntuación más alta quien tenga delante la serie de cartas válida más larga. A continuación cogerá una carta de puntos el jugador que tenga la segunda serie más larga, etcétera.

Importante:
¡Sólo es válida una serie de cartas si se compone como mínimo de dos cartas!

Series de cartas con la misma longitud

Si son varios los jugadores con el mismo número de cartas de su serie válida, y uno de ellos es quien ha cerrado la ronda exclamando „¡Rox!“, será éste quien obtenga la carta de puntos más alta. A continuación podrá elegir carta de puntos el jugador más cercano por la izquierda al jugador que ha pronunciado la exclamación de „¡Rox!“. Si al final de una ronda quedan cartas de puntos sin distribuir porque, por ejemplo, ha habido varios jugadores que no han hecho bien su serie, devolved esas cartas de puntos a la caja.

Ronda nueva

Para la siguiente ronda tendréis que barajar de nuevo vuestras cartas de elementos con las demás del centro de la mesa y extraer del mazo nuevas cartas de puntos.

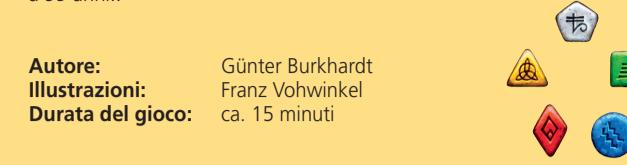
Final del juego

La partida acaba después de cinco rondas. Contad ahora vuestros puntos. Ganará esta tremenda competición de druidas y será laureado como vencedor el jugador que más puntos logre reunir. En caso de empate, serán varios los ganadores.

Rox

Un turbolento gioco di carte per 2 - 4 maghi fulmineamente desti da 7 a 99 anni..

Autore: Günter Burkhardt
Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Durata del gioco: ca. 15 minuti



Il momento della grande sfida dei druidi è arrivato! Il compito di tutti i partecipanti è rimettere in ordine il flusso caotico degli elementi. Per riuscire nell'impresa, ogni druido dovrà stare attento a quel che vede e reagire velocemente. Solo chi mette i singoli elementi nella giusta sequenza nel minor tempo possibile potrà dipanare le forze di terra, acqua, fuoco, aria e magia. Se ci riuscirai e i tuoi sforzi saranno confermati con la prova dell'occhio magico, sarai proclamato vincitore della grande sfida dei druidi!

Dotazione del gioco

60 carte degli elementi, 15 carte dei punti, 1 „occhio magico“ (per il controllo finale), 1 libretto di istruzioni

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte dei punti e preparate con esse un mazzo, che metterete coperto su un lato del tavolo di gioco. Estraete un numero di carte pari al numero dei giocatori meno uno e disponetele scoperte in riga accanto al mazzo. Scoprite tutte le carte degli elementi e disponetele alla rinfusa al centro del tavolo. Tenete a portata di mano l’„occhio magico“.

Svolgimento del gioco

Si gioca contemporaneamente e per più giri. Per iniziare, ogni giocatore prende una qualsiasi carta degli elementi dal centro del tavolo e la mette scoperta davanti a sé. Ora tutti insieme pronunciate il comando „Rox!“. Inizia il gioco:

cercate velocemente una carta che possiate collocare accanto alla vostra prima carta (vedere la sezione **Sequenza delle carte**).

Importante:
per cercare ed afferrare le carte potete usare sempre una sola mano!

Sequenza delle carte



• Conta i simboli colorati (fuoco, acqua, terra, aria, magia) presenti sul bordo della carta davanti a te. **Quale simbolo ricorre più volte?** È questo il simbolo che deve essere visibile sulla pietra al centro della tua **prossima** carta.



• Se hai trovato una carta adatta, mettila a destra dell’ultima carta che hai preso. Ora conta i simboli colorati presenti sul bordo di questa **nuova** carta e cerca la prossima carta da abbinare.



• Se ti accorgi che la carta afferrata ha un simbolo sbagliato, devi rimetterla scoperta al centro del tavolo e continuare a cercare.

Fine del giro e controllo

La ricerca e la disposizione delle carte si ripete fino a quando uno dei partecipanti non raccolge davanti a sé una fila di sei carte. Questo giocatore esclama di nuovo „Rox!“ e il giro termina subito.

Ora il giocatore che ha terminato il giro verifica se la sua sequenza di carte è corretta. Gira la prima carta e passa l’„occhio magico“ con la parte ruvida rivolta verso il basso sul dorso della carta. Il simbolo che appare nell’„occhio magico“ è quello che deve essere raffigurato al centro della carta successiva. Se nell’„occhio magico“ vedi il simbolo giusto, gira la carta successiva e verifica nello stesso modo le carte seguenti.

Se nell’„occhio magico“ appare un simbolo diverso da quello raffigurato al centro della carta successiva, la sequenza è sbagliata: prendi tutte le carte della fila che seguono e mescolale di nuovo scoperte con le altre rimaste al centro del tavolo.

A turno ogni giocatore verifica nello stesso modo la propria sequenza di carte degli elementi.

Chi dopo il controllo ha la più lunga sequenza di carte valide si aggiudica la carta dei punti di valore più alto tra quelle disponibili. Segue il giocatore con la seconda sequenza valida più lunga, che prende la carta con il secondo valore più alto e così via.

Importante:

una sequenza di carte è valida se è composta da più di due carte!

Sequenze di carte della stessa lunghezza

Se più giocatori hanno una sequenza di carte della stessa lunghezza e uno di loro è colui che ha fatto finire il giro esclamando „Rox!“, questo giocatore ottiene la carta dei punti più alta. Altrimenti sceglie per primo la carta dei punti chi siede a sinistra del giocatore che ha esclamato „Rox!“. Se al termine di un giro rimangono delle carte dei punti, ad es. perché più giocatori non hanno formato una sequenza valida, rimettele nella scatola.

Nuovo giro

Per il giro successivo mescolate di nuovo le carte degli elementi con le altre rimaste al centro del tavolo e scoprite nuove carte dei punti.

Conclusione del gioco

Il gioco termina dopo 5 giri. Ora contate i vostri punti: chi ne ha totalizzati di più ha vinto la grande sfida dei druidi e viene proclamato vincitore. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.