

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Hatalmas játék,
egy apró küldeményben



2-4 játékosnak • 8 éves kortól

Játékszabályok

Játékelemek

64 egyedi kártya
2 univerzális kártya

A játék célja

Bővítsd az összefonódó **egyeneseket** kártyák kijátszásával, és gyűjts minél több pontot!

Egy **egyenes** 2, 3 vagy 4 egymással vízszintesen (sor) vagy függőlegesen (oszlop) kapcsolatban álló kártyákból áll. Minden **egyenesen** a kártyák tulajdonságainak (szín, forma, mennyiség) külön-külön megvizsgálva vagy ugyanolyannak, vagy különbözőnek kell lenniük.

Előkészületek

Készítsetek elő ceruzát és papírt a pontok lejegyzéséhez! Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 4-et képpel lefelé! Vegyétek fel a kezetekbe a kártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon! A többi kártyát rendeztétek egy képpel lefelé fordított húzópakliba! A húzópakli felső lapját fordítsátok meg, és helyeztétek a játéktér közepére kezdőkártyaként! Minden kártyának három tulajdonsága van: forma, szín, mennyiség.

A játék menete

A legkisebb termetű játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezdve, az óramutató járásával megegyező irányú a körsorrend.

Amikor rajtad a sor, válassz **egy**et a következő két akciólehetőség közül:

1. Játssz ki 1, 2, 3 vagy 4 kártyát egy egyeneshez, a lapokat a már játékban lévő kártyá(k)hoz kapcsolódóan helyezd el! Minden kártyának követnie kell a lejjebb olvasható **előírásokat**. Jegyezd fel a pontszámodat, és húzz annyi lapot a húzópakli tetejéről, hogy újra 4 legyen a kezdedben!

vagy

2. Passzolj! Ilyenkor tetszőleges mennyiségű kézben tartott kártyádát (0-4 db) berakhatod képpel lefelé a húzópakli aljára. Majd húzz annyi lapot a húzópakli tetejéről, hogy újra 4 legyen a kezdedben!

Előírások

- Minden kijátszott kártyának egyetlen vízszintes vagy függőleges **egyenesbe** kell kerülnie, és legalább egyiküknek kapcsolódnia kell a játéktérhez, azaz egy, már a köröd előtt lent lévő kártyához!
- Bár minden, a kör során kijátszott kártyának egyetlen **egyenesbe** kell kerülnie, közben további **egyenesek** jöhetnek létre és/vagy bővíülhetnek. (Nézd meg a másik oldalon a 3. körös példát!)
- **Egyenes** létrehozásakor vagy bővítésekor az **egyenes** mindkét végére helyezhetsz kártyákat (lásd példa: 2. kör).
- Minden **egyenesben** szereplő kártya minden egyes tulajdonságát külön-külön megvizsgálva egy-egy tulajdonságnak (szín, forma, mennyiség) minden kártyán vagy ugyanolyannak, vagy különbözőnek kell lennie (lásd alul az **Tiltott sivatag**/Tiltott sivatag „**Egyenes** kialakítása” részt).

• A kártyák bármilyen sorrendben kijátszhatók.

• Az az **egyenes**, amiben már 4 kártya van, egy **sorozat**. Amennyiben egy ilyen **sorozatot** sikerül kialakítanod, megduplázod a körben elért pontjaidat.



• Egy **egyenes** legfeljebb 4 kártyát tartalmazhat.

• Amennyiben két kártya között üres hely van, azok nem tartoznak egy **egyeneshez**. Lesznek olyan üres helyek, ahová nem lehet majd szabályosan kártyát kijátszani.

Pontozás

Minden kör végén a játékos, akinek a köre van, összeadja az összes olyan kártyán látható pontértéket (megegyezik a kártyákon látható mennyiségekkel), amely olyan **egyenesen** van, amit a körében létrehozott vagy bővített.

Egyenes kialakítása

Mivel bármelyik 2 kártyának vagy van legalább egy közös tulajdonsága, vagy nincs egy sem, **bármelyik 2 szomszédos kártya egyenesnek számít, tehát egy egyenes 2 kártyával kezdődik. Az egyenesbe** helyezett 3. és 4. kártyának meg kell felelnie az első 2 kártya által meghatározott szabályoknak.

Emiatt, mielőtt kijátszanád a 3. kártyát egy **egyeneshez**, nézd meg a 3 kártyát, és tedd fel magadban ezeket a kérdéseket:



A Ceaco, Inc. részlege
www.gamerwright.com
IOTA Gene Mackles védjegye
© 2018 Gene Mackles.
Minden jog fenntartva

Amennyiben egy kártya 2 **egyenesnek** is része, mind a két **egyenes** pontozásakor figyelembe kell venni a pontértékét. A körökben elért minden pontodat megduplázod minden, a körökben befejezett **sorozatért**. Ha mind a 4 kézben tartott kártyád ki tudod játszani a körökben, akkor is megduplázod a teljes körben elért pontszámodat.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a húzópakli már üres, és egy játékos kijátszta az utolsó kézben tartott kártyáját is. Ez a játékos ebben az utolsó körben emiatt megduplázza a körben elért pontjait!
A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyert!

Variációk

- Ha rövidebb játékot szeretnétek, felezzétek meg a húzópaklit (az univerzális kártyákat használjátok!)
- Gyerekekkel játszva ne pontozzatok, az a játékos lesz a győztes, aki a húzópakli elfogyása után az utolsó kézben tartott kártyáját is kijátszta.

1. Az összes kártya vagy ugyanolyan, vagy különböző **színű**?
2. Az összes kártyán vagy ugyanolyan, vagy különböző **formák** vannak?
3. Az összes kártyán vagy ugyanolyan, vagy különböző **mennyiségek** szerepelnek?

Ha **bármelyik** kérdésre **nem** a válasz, akkor az a kártya nem kerülhet abba az **egyenesbe**.

A **sorozatot** lezáró 4. kártya kijátszása előtt is tedd fel magadban ugyanezeket a kérdéseket!

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu