



SCHRÖDINGER MACSKÁI

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

💡 Chris O'Neill, Heather O'Neill
és Adriel Lee Wilson
✂ James Stowe

 10+

 2–6 játékos

 20 perc

A játék alapjai

Mi van a dobozban? Egy élő vagy egy kipurcant macska? Ezeket a kérdéseket tette fel Erwin Schrödinger kvantumfizikus híres gondolatkísérletében – és most nektek is ez lesz a feladatotok.

A játékban meg kell tippelnetek, hogy milyen macskák vannak a dobozokban, de ami a legfontosabb, hogy mennyi! Ezekkel az állításokkal igyekeztek túllicitálni egymást. A rossz hírünk az, hogy csak a nálad lévő kártyákat ismered. Tehát vagy megpróbálsz okosan felmérni a helyzetet, vagy kíméletlenül blöffölsz. Azonban ha valaki megkérdőjelezi az állításodat, az összes kártyát felfeditek, és következik az ellenőrzés. És jobb, ha igazad van, különben kiesel a játékból. De vajon ki lesz a győztes macska?



A doboz tartalma

52 dobozkártya



20 élő macska



20 kipurcant macska



8 üres doboz



4 Heisenberg-féle határozatlansági reláció (vagy röviden Heisenberg)

Mindegyik kártya a három kvantumállapot egyikét mutatja: egy élő macskát, egy kipurcant macskát vagy egy üres dobozt, macska nélkül. A Heisenbergek különleges kártyák, mivel a 3 kvantumállapot bármelyikét felvehetik.

1 felírotábla



1 jelölő



10 fizicica

4 játékossegédlet

Ha kérdés merülne fel játék közben, ezek a kártyák segítenek.



6 élet (kizárólag 2 vagy 3 fős játék esetén)

Előkészületek

Előkészületek 4 játékos részére



Dobópakli
(képpel lefelé)

Húzópakli



- 1 Tegyétek a **felirótáblát** a játéktér közepére, a jelölőt pedig mellé.
- 2 Keverjétek meg a **dobozkártyákat**, és az első fordulóban osszatok minden játékosnak **képpel lefelé** 6-6 kártyát. Az egymást követő fordulóokban mindig eggyel kevesebb kártyát kell osztanotok a játékosoknak, tehát a második fordulóban majd csak 5-5-öt, a harmadikban 4-4-et, és így tovább.
- 3 A maradék kártyák alkotják a képpel lefelé helyezett húzópaklit. Hagyjatok elég helyet a dobópaklinak.
- 4 A forduló áttekintését és a kártyák elosztását mutató **játékossegédleteket** tegyétek mindenki által könnyen elérhető helyre.

- 5 Minden játékos húz egy **fizicát** és képpel lefelé maga elé helyezi. A saját fizicáját bárki bármikor megnézheti, de a többiek elől titokban kell tartania. Húzzatok még 1 további fizicát, és **képpel felfelé** tegyétek a felírotábla mellé. A többi fizicára nem lesz szükség a játék során, tegyétek vissza őket a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek őket. Helyezzétek a 3 „**Fizicica áttekintő**” játékossegédletet mindenki számára könnyen elérhető helyre.

Megjegyzés: Ha könnyedebb játékmódban ismerkednétek a Schrödinger macskáival, akkor a fizicákkal ne foglalkozzatok, és az előkészületek során ugorjátok át az 5-ös pontot.

Ha 2-en vagy 3-an játszotok, akkor olvassátok el a „Szabálymódosítások 2 vagy 3 játékos esetén” leírást a 16. oldalon.

Játékmenet

A játék több fordulón keresztül zajlik. Mindegyik forduló azzal kezdődik, hogy az adott játékos bemondja, hogy szerinte hány kártya van a játékban egy adott kvantumállapotban, majd minden játékos két akció közül választ egyet:

A akció:

Új bemondást tesz, amelynek nagyobbak kell lennie az azt megelőzőnél.

Vagy...

B akció:

Megkérdőjelezi az elhangzott állítást.

Ha valaki a B akciót választja, az adott forduló véget ér. Mindenki felfedi a kezében lévő kártyákat, hogy ellenőrizhessétek, kinek van igaza. Akinek igaza van,

az játékban marad. Aki tévedett, az kiesik a játékból. A következő fordulóban tehát 1 játékosal kevesebb lesz, és mindegyik játékos eggyel kevesebb kártyát is kap. A legutolsónak benmaradó játékos lesz a győztes.

Az a játékos kezdi az első fordulót, aki utoljára látott macskát egy dobozban. A forduló azzal kezdődik, hogy a játékos bejelenti, hogy az adott fordulóban **hány darab** dobozkártya került kiosztásra.

Példa: Albert kezdi az első fordulót egy 4 fős játékban. Mindegyik játékosnál 6 darab kártya van, tehát összesen 24 darab kártya került kiosztásra. Albert bejelenti, hogy ebben a fordulóban 24 dobozkártya van játékban.

Majd miután bejelentette, hogy hány darab dobozkártya van játékban, bemondást kell tennie. (Lásd lejjebb.)

A akció: A bemondás

Mondd be, hogy szerinted hány darab dobozkártya van ebben a fordulóban egy adott kvantumállapotban. A bemondásod vonatkozhat az élő macskákra, a kipurcant macskákra vagy az üres dobozokra, ám a Heisenberg kártyákra nem.



A Heisenbergek mindig az adott bemondásra vonatkozó kvantumállapotban vannak. Például ha a bemondásod az élő macskákra vonatkozik, akkor minden Heisenberg kártya élő macskának számít. Ha később te vagy egy másik játékos a kipurcant macskákra vonatkozó bemondást tesz, akkor a Heisenbergek kipurcant macskáknak számítanak, és így tovább.

Nézd meg jól a kezekben lévő kártyákat, és gondold át, hogy vajon a többi játékosnál milyen kártyák lehetnek. Válassz egyet a 3 kvantumállapot közül, és jól érthetően mondd be, hogy az összes játékban lévő kártya közül szerinted minimum hány kártya van abban a kvantumállapotban az adott fordulóban.

A bemondásodat jelöld a felírotáblán is. A zöld számok az élő macskákat jelölik, a szürkék a kipurcant macskákat, a barnák az üres dobozokat.

8 élő macska



Példa: Albertnek kell elsőként bemondania valamit. A kezében 4 élő macska, 1 üres doboz és 1 Heisenberg van, tehát csak nála 5 élő macska van. Albert bemondja, hogy legalább 8 élő macska van a játékban. Utána fogja a jelölőt, és a felírotábla zöld 8-as számára teszi.

Tipp: Használd a kártyák eloszlását mutató játékossegídet a bemondásod előtt!

A bemondás emelése

Az első bemondás után minden soron következő játékosnak legalább eggyel nagyobbat kell mondania az azt megelőzőnél. Azonban az új bemondásnak nem kell ugyanarra a kvantumállapotra vonatkoznia.



A felíró tábláról egyszerűen leolvasható, hogyan emelkedik a bemondás. A nagyobb bemondáshoz a jelölőt legalább **1 lépéssel előrébb kell mozgatni a középen látható pamutgombolyag felé**. Számok átugorhatók, de sem visszafelé nem lehet haladni, sem az adott helyén nem hagyható a jelölő.



9 kipurcant macska

Példa: Albert befejezte a körét, így Sári következik. Hogy a bemondása nagyobb legyen, legalább 8 kipurcant macskát, 4 üres dobozt vagy 9 élő macskát kell mondania. Sárinak egyetlen élő macska sincs a kezében, de van 5 kipurcant macskája és 1 üres doboza. A bemondása, hogy legalább 9 kipurcant macska van játékban, majd a jelölőt a megfelelő helyre teszi a felíró táblán.

Bizonyíték bemutatása (választható)

A bemondásod után dönthetsz úgy, hogy alátámasztod az állításodat. Mutass meg bármennyi kártyát a kezedből, **ami a bemondott kvantumállapotban van**, majd helyezd le őket magad elé képpel felfelé. Heisenbergeket mindig megmutathatsz, hiszen azok minden kvantumállapotot alátámasztanak.

Fontos: Ne húzz a kártyák helyett másik kártyákat!



6 üres doboz

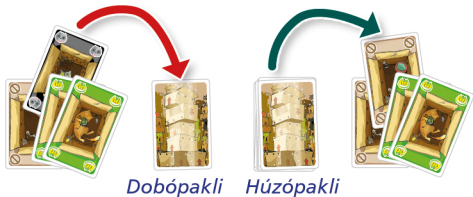


Példa: István következik. Az ő bementése, hogy legalább 6 üres doboz van. Hogy alátámassza az állítását, lerak maga elé 1 üres dobozt és 1 Heisenberget.

Minden alkalommal amikor új bementést teszel, helyezhetsz bizonyítékként kártyákat magad elé. A kártyák előtted maradnak az adott forduló végéig.

Kézben tartott kártyák cseréje (választható)

Amikor bizonyítékként kártyákat fedsz fel a kezedből, akkor a kezekben maradó kártyákból legfeljebb annyit cserélhetsz ki, mint a bizonyítékként kijátszott kártyák száma. Először tedd a kicserélni kívánt kártyákat a dobópakliba képpel lefelé, majd húzz fel ugyanannyi kártyát a húzópakliból a kezedbe.



Példa: Miután István bizonyítékként lehelyezett 2 kártyát maga elé, kicserél 1 kártyát a kezéből. A kezéből 1 kipurcant macskát a dobópakliba tesz képpel lefelé majd felhúz egy másik kártyát, ami 1 üres doboz!

Fontos: Csak akkor cserélhetsz kártyákat, ha az adott körben bizonyítékként felfedtél kártyákat a kezedből! Továbbá a játékban lévő dobozkártyák száma az adott fordulóban nem változik, amikor bizonyítékként felfeded őket vagy cserélsz. Ha a húzópakli elfogy, akkor már nem lehet kártyákat cserélni.

B akció: Az adott bemondás megkérdőjelezése

Te következelsz, és azt gondolod, hogy az adott bemondás túl magas, vagy túl kockázatos tovább emelni a tétet?

Akkor ehelyett megkérdőjelezheted a legutóbbi állítást.

Ez az adott forduló végét jelenti, és az ellenőrzés következik.

Megjegyzés: csak az éppen soron lévő játékos kérdőjelezheti meg az állítást.



Példa: Marcsi következik. 4 élő és 2 kipurcant macska van a kezében. Marcsi kételkedik abban, hogy valóban 6 üres doboz lenne játékban az adott fordulóban, ezért azt mondja, hogy megkérdőjelezi az állítást.





A forduló vége:

Az adott bemondás ellenőrzése

A forduló véget ér, amint egy játékos megkérdőjelezi az adott bemondást. A játékosok felfedik a kezükben tartott összes kártyát és maguk elé helyezik őket (a bizonyítékként lerakott kártyák mellé).

Számoljátok meg az adott bemondásnak megfelelő kártyákat, és hasonlítsátok össze az adott bemondással. Ne felejtsetek el a Heisenbergeket is beleszámolni!

Két dolog történhet:

-  A bemondottnál **kevesebb** kártya van: az állítást tevő tévedett.
-  **Legalább** annyi kártya van, mint a bemondott érték: az a játékos, aki kételkedett, tévedett.

Aki tévedett, kiesik a játékból (de csak 4-6 fős játék esetén! 2-3 fős játékban olvassátok el a „Szabálymódosítások 2 vagy 3 játékos esetén” részt a szabály végén).

Az a játékos, akinek igaza volt, játékban marad.





***Példa:** Minden játékos felfedi a kezét. 5 üres doboz és 2 Heisenberg kerül elő, tehát István állítása helyes volt, hogy legalább 6 üres doboz van, és Marcsi tévedett. Marcsi kiesik a játékból, és ez remek lehetőség arra, hogy igyon egy pohár tejet.*

A következő forduló

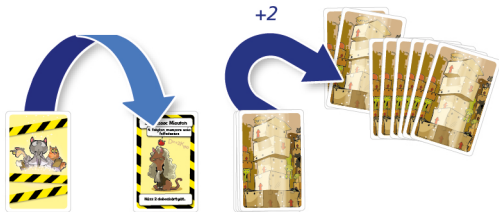
Újra keverjétek meg az összes kártyát a következő fordulóhoz. Az előző fordulóhoz képest osszatok eggyel kevesebb dobozkártyát mindegyik játékban maradt játékosnak, a jelölőt pedig tegyétek ismét a felírotábla mellé. Az a játékos kezdi az új fordulót, akinek igaza volt az előző forduló ellenőrzése során.

A játék vége

A fordulók számát a játékosok száma határozza meg. A játék addig tart, amíg már csak 1 játékos marad, aki ezzel meg is nyeri a játékot!

A fizicicák

A fizicicák különleges képességekkel rendelkeznek, amit **egyszer használhatsz az egész játék során** a saját körödben. Te választhatod ki, hogy a köröd melyik pontján használod fel! Helyezd a fizicicádat magad elé képpel lefelé, és csak akkor fedd fel, amikor használod a különleges képességét. Miután felhasználtad a fizicicád képességét, tedd őt képpel felfelé a felírotábla mellett lévő fizicica mellé. A játék során a fizicicákból egy sor fog kialakulni.



Példa: Ez egy új játszma. János következik. Felfedi a fizicicáját, Szőr Isaac Miautont, és használja a különleges képességét: „Húzz 2 dobozkártyát”. János húz két kártyát a húzópakliból és a kezébe veszi. A fizicicáját képpel felfelé a fizicicasor végére helyezi, és megteszi a bemondását.

Kivételek: Richard Tejman, Maria Körmölt-Mayer vagy Cecilia Púder-Mancsoschkin az adott forduló végéig a játékos előtt maradnak, akárcsak a bizonyítékként kijátszott kártyák. Csak a forduló végén kerülnek a fizicák sorába (vagy amikor eldobásra kerülnek egy másik különleges képesség hatására). Ha azelőtt esik ki valaki a játékból, hogy használta volna a fizicája képességét, akkor a fizicája azonnal a fizicásorba kerül képpel felfelé.

Megjegyzés: A játékos csak a saját körében használhatja a fizicája képességét, például amikor új bemondást tesz vagy megkérdőjelezi az adott állítást. Ha egy játékos bemondását valaki megkérdőjelezi, akkor a fizicáját nem használhatja, hiszen nem az ő köre van. Egy állítás ellenőrzése során pedig senki nem használhatja a fizicáját.

***Példa:** Emma bemondása, hogy legalább 6 élő cica van játékban ebben a fordulóban. Bizonyítékként kijátszik egy élő cicát a kezéből, így már összesen 2 élő cica van képpel felfelé az asztalon. Emma köre véget ér, és Liza következik. Liza kijátssza a fizicáját, Marie Szörít, és használja annak különleges képességét, vagyis eltávolít minden bizonyítékként kijátszott élő macskát. Az asztalon lévő 2 élő macskát a dobópakliba teszi, a fizicáját pedig képpel felfelé a fizicásorba rakja. Megkérdőjelezi Emma állítását, és ezzel a köre véget ér. Minden játékos felfedi a kezében lévő kártyákat.*



A Heisenbergekkal együtt csupán 4 élő macska van játékban. Mivel Emma már nem kerül sorra újra ebben a fordulóban, nem tudja használni a fiziciját, Cecilia Púder-Mancsoschkin különleges képességét, a +2 élő macskát. Ezért tehát Lizának van igaza, Emma pedig kiesik a játékból. Emma felfedi a fiziciját és képpel felfelé a fiziciasorba helyezi.

A fizicák áttekintése



Cecilia Púder-Mancsoschkin

+2 élő macska

Helyezd ezt a kártyát bizonyítékként magad elé. Ebben a fordulóban ez a kártya 2, képpel felfelé lévő élő macskának számít.



Maria Körmölt-Mayer

+1 üres doboz

Helyezd ezt a kártyát bizonyítékként magad elé. Ebben a fordulóban ez a kártya 1, képpel felfelé lévő üres doboznak számít.



Marie Szőri

Dobd el az összes bizonyítékként szolgáló élő macskát.

Helyezd a dobópakliba az összes, asztalon képpel felfelé lévő élő macskát. Ha bizonyítékként Cecilia Púder-Mancsoschkin is az asztalon van képpel felfelé, akkor helyezd őt a fiziciasorba. Az így eltávolított kártyák ebben a fordulóban már nem számítanak. A játékban lévő dobozkártyák száma szintén ezek szerint változik.



Michael Ferdeő

Dobd el az összes bizonyítékként szolgáló kipurcánt macskát.

Helyezd a dobópakliba az összes, asztalon képpel felfelé lévő kipurcánt macskát.

Ebben a fordulóban ezek már nem számítanak.

A játékban lévő dobozkártyák száma szintén ezek szerint változik.



Richard Tejman

A Heisenbergnek nem számítanak.

Helyezd ezt a kártyát bizonyítékként magad elé.

Amikor ennek a fordulónak a végén ellenőrzésre kerül sor, a Heisenbergeket ne vegyétek számításba.



Sally Báj

Nézd át a dobópaklit.

Nézd át a dobópakliban lévő dobozkártyákat.



Ször Isaac Miauton

Húzz 2 dobozkártyát.

Húzz 2 dobozkártyát a húzópakliból, és vedd őket a kezedbe. Ebben a fordulóban a dobozkártyák száma kettővel több lesz.



Albert Tejfelstein

Cseréld ki az összes kézben tartott kártyádat.

Dobd el a kezekben tartott kártyákat a dobópakliba, majd húzz ugyanannyi dobozkártyát a húzópakliból.



Stephen Macsking

Kimaradsz egy körből.

Kimaradsz egy körből, és nem hajtasz végre semmilyen akciót. Rögtön a téled balra ülő játékos következik. Megkérdőjelezheti a legutóbbi bemondást, ami viszont arra a játékosra vonatkozik majd, aki azt bemondta.



Neil deKréM Májason

Használd az egyik fizicica különleges képességét a fizicicasorból.

Cseréld ki ezt a kártyát az egyik fizicicára a fizicicasorból, és azonnal használd a kicserélt kártya különleges képességét.

~~Szabályok 2 vagy 3 játékos esetén~~

Ha ketten vagy hárman játszatok, akkor a játsszatok a többfős játék szabályai alapján figyelembe véve a következő változtatásokat: Az előkészületek során osszátok szét a 6 életet egyenlően egymás között. Tehát 2 játékos esetén mindkettőtöknek 3-3 élete lesz, 3 játékos esetén mindegyikőtöknek 2-2 élete. Amikor egy állítás ellenőrzése során valamelyikőtök téved, nem esik ki rögtön a játékból, hanem elveszít egy életet; az egyik korongját tegyétek vissza a dobozba. Csak akkor esik ki bárki a játékból, ha elveszíti az utolsó életét.



 reflexshop



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

