



USZONY ISZONY

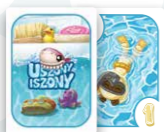
DAVE CHALKER JÁTÉKA

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



Azt hittétek, hogy csupán ti vagytok a kádban... de ez az ismerős sípolás csak egyet jelenthet: gumicápát! Ideje úszni, nehogy megharapjon! Ne feledjétek: nem a cápánál kell gyorsabban úsznotok, hanem a barátaitoknál!

JÁTÉKELEMEK



42 úszó-
kártya



1 cápa



6 úszó-
figura

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válasszatok mindannyian egy-egy játékosszint, és vegyétek magatokhoz a színhez tartozó úszófigurát és -kártyákat.

Ha öten játszatok, mindenki helyezze vissza a játék dobozába a 7-es értékű kártyáját, nem lesz rá szükségetek.

Ha négyen játszatok, mindenki helyezze vissza a játék dobozába a 6-os és 7-es értékű kártyáját, nem lesz szükségetek ezekre.

Helyezzétek az összes úszófigurátokat a játéktér közepére egymás mögé egy vonalba véletlenszerű sorrendben, mintha egymás mögött úsznának ugyanabba az irányba haladva. Helyezzétek a cápát a sor végére, a leghátul úszó figura mögé.



Készen álltok a játékra.

Figyeljete arra, hogy az első forduló cápaharapás fázisa kimarad, csak a második fordulótól kell végrehajtani.

JÁTÉKMENET

A játék több fordulón át tart, és minden forduló három fázisból áll: **kártyaválasztás**, **figuramozgatás** és **cápaharapás**.

KÁRTYAVÁLASZTÁS

A forduló elején válasszatok mindannyian egy-egy kártyát a kézben tartottak közül, és helyezzétek képpel lefelé magatok elé. Legyen egyértelmű, hogy melyik az aktuálisan kijátszott kártya, így azt tartsátok külön a korábbi fordulóknak kijátszott kártyáktól. Miután mindannyian választottatok kártyát, fordítsátok meg azokat egyszerre.

FIGURAMOZGATÁS

(A) Vessétek össze az aktuálisan megfordított kártyákat. Aki ugyanolyan értékű kártyát fed fel, mint bármelyik másik játékos, ne mozgassa a figuráját, és a következő lépésben egyáltalán nem szabad figyelembe venni a kártyáját.

(B) Majd, aki egyedüliként a legkisebb értékű kártyát játszotta ki, mozgassa a figuráját az úszósor elejére.

(C-E) Ezt követően növekvő értékben haladva a többi olyan játékos is mozgassa a figuráját az úszósor elejére, aki egyedüliként játszott ki egy kártyaértéket.



D**E****F**

CÁPAHARAPÁS

Megjegyzés: A játék első fordulójában kimarad a cápaharapás fázis.

(F) Miután mindenki, aki egyedülként játszott ki egy kártyaértéket, mozgatta az úszóját (az egyező értéket kijátszók nem mozognak), az úszósor végén lévő figurába beleharap a cápa. Az úszófigura tulajdonosa távolítsa el a figura egyik végtagját (a teljes kart vagy lábat), és mozgassa a figuráját az úszósor elejére. Ezt követően ez a játékos vegye vissza a kezébe az összes eddig kijátszott kártyáját. Amikor egy figura elveszíti az utolsó végtagját is, akkor azt a figurát teljesen felfalja a cápa, és ezzel kiesik a játékból.

Mindenki, akinek egyetlen kártya maradt a kezében, vegye vissza a kezébe az összes kijátszott kártyáját. (Emiatt sohasem kényszerültök arra, hogy a kézben maradt utolsó kártyát kelljen kijátszanotok.) Egyéb esetben a kijátszott kártya előttek marad kijátszási sorrendben, így mindenki láthatja, hogy ki milyen értékű kártyákat játszott már ki.

KORÁBBAN KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK



AKTUÁLISAN KIJÁTSZOTT KÁRTYA



NEM KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK

Ezt követően újabb forduló kezdődik a **kártyaválasztás** fázissal.

PÉLDA EGY FORDULÓRA (ÉS A FIGURÁK MOZGATÁSÁRA):

Jani, Anna, Bogi és Tomi figurái a következő sorrendben vannak a forduló elején:



JANI ANNA BOGI TOMI



Jani a 4-es, Anna az 1-es, Bogi a 4-es, Tomi pedig az 5-ös értékű kártyáját választja és játssza ki.

Miután ezzel mindannyian végeztek, egyszerre felfedik a kijátszott kártyáikat. Mivel Anna játszotta ki a legalacsonyabb értékű kártyát (és más nem játszott ki 1-est), először ő mozgatja a figuráját a sor elejére. Majd mivel Tomi játszotta ki a következő legkisebb értéket, amelyből nincs még egy, ő mozgatja a figuráját a sor elejére. Jani és Bogi nem mozgatják a figurájukat az egyező értékek miatt.



JANI BOGI ANNA TOMI



Mivel a mozgatások után Jani figurája van hátul, a cápa beleharap. Eltávolítja az egyik végtagját, majd a sor elejére mozgatja a figurát, végül felveszi az összes kijátszott kártyáját.



BOGI ANNA TOMI JANI



Tominak egyetlen kártya maradt a kezében, így ő is felveszi az összes kijátszott kártyáját. A többi játékos a játéktéren hagyja a kijátszott kártyáit. Ezt követően újabb forduló veszi kezdetét a kártyaválasztással.

A JÁTÉK VÉGE

Játsszatok addig, amíg az egyik forduló végére már csak két úszófigura marad. Amikor ez bekövetkezik, akkor a cápa felfalja a sor végén lévő figurát, függetlenül attól, hogy hány végtagja maradt. Az így egyedülként megmaradt figura megmenekül, a tulajdonosa pedig megnyeri a játékot.

JÁTÉKVARIÁNSOK

3 fős játék

Ha 3-an játszatok, készítsetek elő egy 4 fős játékot. A 4., automatizált játékosnak is lesznek „kézben tartott” kártyái: a kártyáit keverjétek meg és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. A **kártyakijátszás** fázisban a kártyák felfedésekor játsszatok ki a paklija felső kártyáját. Amikor „kézbe veszi” a kártyáit (cápaharapás miatt, vagy mert már csak egy kártyája maradt a pakliban), keverjétek meg az összes kártyáját, és alkossatok egy új paklit. Minden egyéb tekintetben a játék 4 úszófigurás játszmaként zajlik.

2 fős játék

Mindketten két-két különböző színű úszófigurával játszatok. Mindkét színhez a megszokott módon kell kártyát választanotok. Az egyetlen eltérés a játékmenetben, hogy amint valamelyikötöknek felfalja a cápa az egyik figuráját, azonnal elveszíti a játékot, és a másik játékos lesz a győztes.

Memória variáns

A játék a korábban ismertettek szerint zajlik, de ahelyett, hogy a **cáparhapás** fázisban a kijátszott kártyákat nyíltan, képpel felfelé tartanátok magatok előtt, a kijátszott kártyákat fordítsátok képpel lefelé.



6 cápakártya



6 éhségjelölő

ZABAROHAM – ELŐKÉSZÜLETEK:

Válasszatok egy játékost, aki a cápával játszik, ő vegye magához a cápakártyákat. A cápát irányító játékos minden másik játékos (az úszók) után vegyen magához 1-1 éhségjelölőt.

Készítsétek elő a játékot a megszokott módon. Az a szabály is érvényben van, hogy a cápa nem harap meg senkit sem az első fordulóban.

JÁTÉKMENET

Az úszókat irányító játékosok szempontjából a játékmenet változatlan. A cápát irányító játékos válasszon ki 1 kártyát a **kártyaválasztás** fázis során, és játssza ki azt a többi játékosal egyidőben.

Miután minden úszó mozgott, aki tudott, a cápa beleharap az úszósor végén lévő figurába, és a kijátszott kártyája alapján eltávolít egy végtagot:



Jobb láb, bal láb, jobb kar vagy

bal kar: Ha az úszónak még megvan az adott végtagja, akkor azt a végtagot el kell távolítani, az úszó a sor elejére kerül, és a játékos vegye a kezébe az összes kártyáját. Ha az úszónak már nincs meg az adott végtagja, a cápa elvétí a célt.



Kimerülés: Ha a fordulóban van legalább két egyező értékű kártya, az adott kártyákat kijátszó játékosok a játék további részében nem használhatják ezeket a kijátszott kártyáikat: tegyék vissza azokat a játék dobozába. Ha nincs legalább két egyező értékű kártya, a cápa kimerültségében elvétí a célt.



Tetszőleges végtag: Ha a fordulóban van legalább két egyező értékű kártya, az úszósor végén lévő figura tulajdonosa döntse el, hogy az úszójának melyik testrészét harapja le a cápa, majd mozgassa a sor elejére a figurát, és vegye fel az összes kártyáját. Ha nincs legalább két egyező értékű kártya, a cápa elvéti a célt.

Az úszókat irányító játékosokhoz hasonlóan a cápát irányító játékos is vegye kézbe az összes kártyáját, amikor már csak egy kártya marad a kezében.

AMIKOR A CÁPA ELVÉTI A CÉLT

Amikor a cápa elvéti a célt, a cápa játékos a veszítsen el 1 éhségjelölőt és vegye kézbe az összes kártyáját. Ilyenkor a sor végén lévő úszó nem veszít el végtagot, nem mozog előre, és az úszó játékos nem vesz fel kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a cápát irányító játékos elveszíti az utolsó éhségjelölőjét is, a játék véget ér. Az úszók közül az lesz a győztes, akinek a legtöbb végtagja maradt meg. Döntetlen esetén az érintettek közül a sor elejéhez közelebb lévő játékos a győztes.

Ha a játék folyamán bármikor csak egy úszó és a cápa marad játékban, a játék véget ér, és a cápát irányító játékos a győztes.

IMPRESSZUM

Játéktervező: Dave Chalker

Játékfejlesztők: Chris Burton,
Maggie Clayton, Chris Kirkman,
Matthew Kroll

Illusztrátor: Si'yann

Figuratervező: Chad Hoverter

Grafikai tervező: Anahi Anchondo

Kreatív vezető: SaRae Henderson

Szerkesztő: Matt Bender

Főszerkesztő: Christopher Badell



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Get Bit! © 2023 Flat River Group, LLC

További információkért és nagyszerű játékokért
látogassatok el a www.reflexshop.hu oldalra.
Szabálykérdés vagy hiányzó alkatrész esetén
írjatok nekünk: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

V:23.06