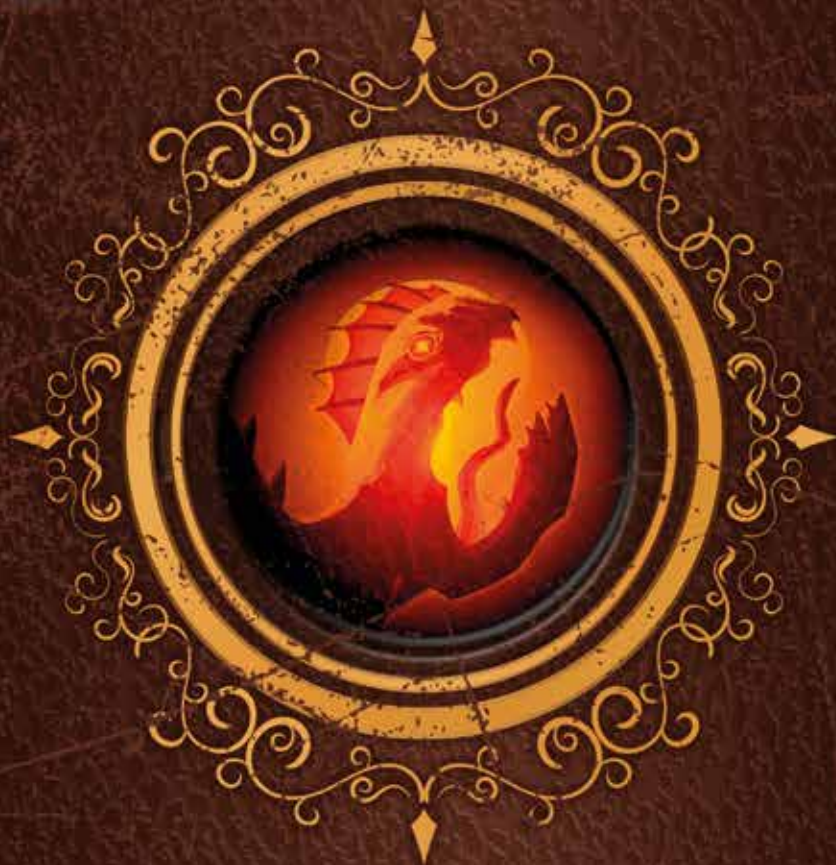


A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

CRYPTID



TERVEZTE: HAL DUNCAN ÉS RUTH VEEVERS

ILLUSZTRÁLTA: KWANCHAI MORIYA

 reflexshop

Tengeri kígyók, Jeti, a chupacabra: tanulmányoztad a felvételeket, levontad a következtetéseket, és összeszedted mindazt a kevés bizonyítékot, amit csak tudtál. Közel jársz, hamarosan az egész világ tudni fogja az igazat a titokzatos lényről.

Találkoztál egy csoport hasonszőrű kriptozoológussal, hogy végre felfedjétek a megfoghatatlan lényt, de a felfedezés dicsősége túl nagy jutalom ahhoz, hogy osztozzatok rajta. Anélkül, hogy másokkal megosztanál egy keveset abból, amit tudsz, soha nem találod meg a bestiát, de ha túl sokat árulsz el, a neved hamarosan feledésbe merül.

A DOBOZ TARTALMA

- 6 számozott térképlapka
- 4 nyolcszög alakú kőoszlop
- 4 háromszög alakú viskó
- 1 báb
- 5 jelölőszett (kockák és korongok)
- 5 vadásznapló
- 54 kártya

ÁTTEKINTŐ

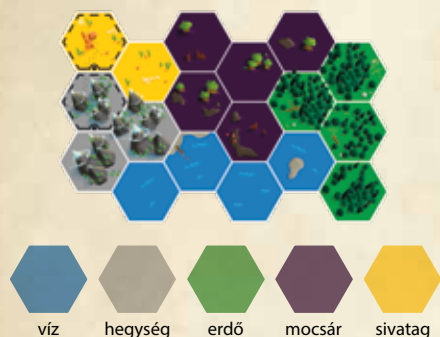
Mindannyian kriptozoológusok vagytok, és igyekezték elsőként felfedezni egy lény egyértelmű bizonyítékát Észak-Amerika vadonjában. Mindannyian kaptok egy-egy egyedi nyomot, egy fontos információt arról, hogy hol él a lény. Ha egyesítitek, a nyomok egyetlen mezőt jelölnek meg a térképen: a lény élőhelyét.

A nálatok lévő nyomok a térképen lévő tereptípusok és építmények alapján vagy egy olyan mezőt jelölnek meg, ahol a lény megtalálható, vagy olyat, ahol az nem található meg. A játék során a kutatók kérdéseket tesznek fel egymásnak azzal a céllal, hogy kitalálják egymás nyomait. A játékot az a játékos nyeri meg, aki először egyesíti az összes nyomot, és találja meg a lény élőhelyét.

KELLÉKEK

A TÉRKÉP

A térkép alkotja a játék fő terepét, és ez a hely, ahol a kutatás zajlik. Hat darab számozott, hatszögű mezőre osztott térképlapkából áll. Öt tereptípust különböztetünk meg: víz, hegység, erdő, mocsár és sivatag. A térképlakák egyik sarkában egy szám található, ami a játék előkészítésében segít.



ÁLLATÉLŐHELYEK

Amellett, hogy tereptípusa van, egy mező a része lehet egy medve vagy egy puma élőhelyének, amint azt a körvonala jelzi.



medveélőhely



pumaélőhely

ÉPÍTMÉNYEK

Bármelyik mező tartalmazhat építményt. Kétféle építményt különböztetünk meg: kőoszlop és viskó. Mindkét építményt négy-négy színben találjátok: kék, zöld, fehér és fekete.



kőoszlopok



viskók

JELŐLŐK



Minden játékosnak van egy saját kocka- és korongszettje, és ezeket a jelölőket akkor helyezi a táblára, amikor kötelező információt megosztania a többi játékosal. **Kockával azokat a mezőket jelöli meg, amelyek a saját nyoma szerint nem lehetnek a lény élőhelyei.** Minden mezőn csak egy-egy kocka lehet. **Koronggal azokat a mezőket jelöli meg, amelyek a saját nyoma szerint a lény lehetséges élőhelye.** Lehet több egymásra helyezett korong egyazon mezőn. A jelölőket csak és kizárólag akkor kell eltávolítani a pályáról, ha hiba történt.

VADÁSZNAPLÓK ÉS KÁRTYÁK

A kártyapakkok és az öt vadásznapló a játék előkészítésénél és a nyomok kiosztásánál használatosak. A világos keretű kártyák a normál játszmánál, a fekete keretű kártyák pedig a haladó játszmánál használatosak.



1. Játékosok száma (3, 4 vagy 5)
2. Az opcionális tippek oszlopa.
3. A kártya kerete a nehézségi szintet jelöli.
4. A sorok jelzik, hogy a játékosok mely vadásznaplókat és nyomokat használják.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A Cryptid játszható normál vagy haladó módban. A normál játszma a legjobb módja annak, hogy az új játékosok megismerkedjenek a játékkal és a nyomokkal, ugyanakkor alkalmasabb a fiatal játékosok számára is.

A haladó játszmák a következőképp térnek el:

1. A játékosok kijelentő és tagadó nyomokat is kaphatnak, tehát egyes nyomok tartalmazhatják az „az élőhely nincs...” kifejezést.
2. Mind a négy színű építményt használni kell, nem csak hármat.

Az lesz a kezdőjátékos, aki előkészítette a térképet. Minden játékos vegyen magához egy szett azonos színű jelölőt. Akár az alkalmazást, akár a vadásznaplót használod, a térképet

ugyanúgy kell előkészíteni. A jobb és bal oszlopban lévő számok jelölik, hogy hova kell helyezni egyes térképlakákat, a sarokban lévő pontok pedig a lapka orientációját jelölik. A térképen lévő pont azt a mezőt jelzi, amelyiken a szám található.

AZ ALKALMAZÁS HASZNÁLATA

Egy új játék előkészítéséhez a kártyákat és a vadásznaplókat hagyd a dobozban, és kövesd az itt található utasításokat:

www.playcryptid.com

Amint mindent előkészítettetek, és a nyomokat kiosztottátok, eltehetitek a készüléket, mert többé nem kell használni, kivéve akkor, ha egy játékos meg kell nézze a nyomát, vagy a csapat segítő tippet kérne.



Ebben a példában a hatos lapkát a bal felső sarokba kell helyezni, ebben az orientációban.

A VADÁSZNAPLÓK HASZNÁLATA

Amint eldöntöttétek, hogy normál vagy haladó játszmában méritek össze tudásotokat, keverjétek meg a nehézségi szintnek megfelelő kártyákat, és húzzatok közülük egyet. A kártya előlapja jelöli a térképlapkák helyét és orientációját, valamint az építmények pontos helyét. Alakítsátok ki a térképet, majd ellenőriztétek le, hogy tökéletesen hasonlít a rajzhoz.

Fordítsátok meg a kártyát. A hátapon egy táblázatot találtok. Először keressétek ki a bal szélső oszlopban a játékosok számát jelző sort. A sorban található 3-5 szám egy-egy nyomot jelöl. Osszátok szét egymás között a számokhoz tartozó, görög betűkkel jelölt vadásznaplókat (legfelső sor). Minden játékos olvassa el és tartsa titokban a vadásznaplójához tartozó nyomot.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok célja helyesen megtippelni a táblának azt az egyetlen mezőjét, amelyik a lény élőhelye. A játék egy kezdeti eszmecserevel indul: a kezdőjátékos lehelyez egy kockát egy olyan mezőre, amelyik a saját nyoma szerint **nem** lehet a lény élőhelye. A tőle balra ülő játékos ugyanezt teszi, és mindezt addig folytatják, amíg mindenki két-két kockát helyezett a táblára. **Helyezhetsz kockát egy építményt tartalmazó mezőre, de kockát tartalmazó mezőre nem.** Ezt követően a kezdőjátékos nekifog az első körének.

Körökben vagy felteszel egy játékosnak egy kérdést, vagy kutatsz egy mezőn. Amennyiben nem találtad meg a lény élőhelyét, a tőled balra ülő játékoson van a sor.

A játék során kockákat és korongokat helyeztek a tábla különböző mezőire. Kockával jelölték azokat a mezőket, ahol a nyomotok szerint nem lehet az élőhely. Koronggal jelölték azokat a mezőket, ahol a nyomotok szerint lehet az élőhely. A játékot csak úgy lehet megnyerni, ha egyikőtök az élőhely mezőjén kutat.

ALAPELVEK

Akár kérdezel, akár kutatsz, a játék következő alapelveit tartsd be:

- Őszintén kell lehelyezned a jelölőket a táblára.
- A jelölőket soha nem kell eltávolítani a pályáról.
- Kockát tartalmazó mezővel nem léphetsz kapcsolatba. Ez azt jelenti, hogy nem kérdezhetsz rá, kutathatsz vagy helyezhetsz jelölőt arra a mezőre.
- **Ha körökben kockát helyeztetsz le valakivel, akkor te is köteles vagy kockát helyezni a táblára.** Ez érvényes akár kérdeztél, akár kutattál.
- Nem helyezhetsz újabb jelölőt olyan mezőre, amelyik tartalmazza az egyik jelölődöt.

Néha köteles vagy információt megosztani a nyomodról másokkal. Amikor ez történik, őszintének kell lenned, de gyakran tudsz úgy válaszolni, hogy azzal félrevezeted a többi játékost, vagy a lehető legkevesebb új információval szolgálsz. Ha például az egyik kockád már a hegységben van, az új kockát helyezheted egy másik hegységbe, hogy a többi játékos helytelenül azt feltételezze, hogy a nyomod „Az élőhely nincs hegység egymezőnyi körzetében.”

KÉRDEZÉS

Ha kérdezni szeretnél, helyezd a bábót a térkép egyik mezőjére, és kérdezd meg egy másik játékostól: „A szörny lehet itt?”. Bármelyik mezőre rákérdezhetsz, még egy olyanra is, amelyikről biztosan tudod, hogy nem lehet a lény élőhelye. Sőt! Ez gyakran igen hasznos, hiszen megtévesztheted a többieket.

A kérdezett játékosnak válaszolnia kell a saját nyoma alapján, majd egy korongot vagy egy kockát kell helyeznie a mezőre, azzal jelölve, hogy a lény lehet-e ott vagy sem. Ha egy kockát helyezett le, akkor te is le kell helyezz egy kockát egy másik mezőre, amelyik a te nyomod szerint nem lehet az élőhely. Ezután a tőled balra ülő játékos köre jön.

KUTATÁS

Ha kutatni szeretnél, helyezd a bábót a térkép egy olyan mezőjére, amelyik a saját nyomod szerint lehet a lény élőhelye, majd jelentsd be, hogy kutatsz, **és azonnal helyezd az egyik korongodat a mezőre.** Ha már van korongod azon a mezőn, kötelezően helyezned kell egy korongot egy olyan mezőre, amelyiken nincs korongod, és amelyik a saját nyomod szerint ugyancsak lehet a lény élőhelye.

Az óramutató járásának irányában haladva kérdezd meg egyenként a játékosokat, hogy a lény lehet-e az adott mezőn. A válasznak megfelelően egy kockát vagy egy korongot kell helyezniük a mezőre. Ha egy játékosnak van korongja a mezőn, egyszerűen passzol, és a következő játékoson a válaszolás sora.

Ha egy játékos kockát helyez le, azonnal félbe kell hagyni a kutatást. Senki másnak nem kell válaszolnia, és neked is helyezned kell egy kockát egy olyan mezőre, amelyik a saját nyomod szerint nem lehet a lény élőhelye. A tőled balra ülő játékos köre jön.

Ha senki nem helyezett kockát, akkor sikeresen megtaláltad az élőhelyet, és megnyerted a játékot! Mielőtt összevetnétek a nyomokat, használd ki az alkalmat, hogy röviden sűtkérezz a többi játékos dicséretében.

AZ ŐSZINTESÉGRŐL

A Cryptid teret vagy a félrevezetésnek, de a játék kimenetele teljes mértékben attól függ, hogy a játékosok őszintén helyezik-e le a kockáikat és a korongjaikat. Ha ez nem jellemző a te társaságodra, akkor valószínűleg ez a játék nem nektek való.

Hiba ugyan ritkán, de előfordul. Ha egy játékos rájön, hogy hibát követett el, és kocka

helyett korongot helyeztet le (vagy fordítva), akkor ezt azonnal be kell vallania társainak. A hibázó játékos az összes hibásan lehelyezett jelölőt kicseréli, majd az eltávolított jelölőket immár helyes mezőkre helyezi. Ezt megejtheti más játékos körében is, nem kell megvárnia, míg ő lesz az aktív játékos. Lehet, hogy egy mezőre kocka helyett korongot helyeztetél. Amint ezt észreveszed, szólnod kell a társaidnak, ki kell cserélned az adott korongot kockára, majd a korongot egy olyan mezőre kell helyezned, amelyik a nyomod szerint lehet az élőlény élőhelye. Ügyelj arra, hogy nem helyezheted egyik jelölődöt sem olyan mezőre, amelyik tartalmazza a saját jelölőd vagy bárkinek a kockáját.

TIPP KÉRÉSE

Ha nagyon elakadtok, kérhetek segítséget. Ebben az összes játékos bele kell egyezzen, vagy 4-5 fős játék esetében egy kivételével az összes. Ha kártyát használtok a játék előkészítésénél, olvassátok el a számnak megfelelő tippet a szabálykönyv végéről. Ha az alkalmazást használjátok, kövessétek az utasításait.

PÁR TANÁCS

Három apró tanáccsal készültünk nektek a jobb játékelmény érdekében:

- Ügyeljetek arra, hogy mindenki számára világos legyen az összes lehetséges nyom. Ez a szabálykönyv tartalmazza az összes nyomtípus leírását, a vadásznaplók utolsó oldalán pedig egy listát találtok, amely csoportosítja a nyomtípusokat.
- Az egyazon mezőn lévő korongokat

helyeztetek egymásra, hogy a mező típusa könnyen látható legyen.

- Könnyíthet a játékon, ha írószert és papírt használtok, hogy rendszerezétek a többi játékostól érkező információt.

A NYOMOK

Számos nyomtípus létezik, de mindegyik a tábla bizonyos elemeitől való távolságra vonatkozik. Egyes nyomok szerint az élőhelynek egy bizonyos területtípuson kell lennie, míg mások szerint az élőhelynek egy bizonyos távolságon belül kell lennie egy területtípustól, építménytől vagy állati élőhelytől.

A táblán lévő összes elem nulla távolságra van önmagától. Ez azt jelenti, hogy bármelyik nyom, amelyik szerint az élőhely egy bizonyos távolságra van egy elemtől, magába foglalja azt a mezőt is, amelyiken az elem található. Például az „Egy erdő egymezőnyi körzetében van” nyom magába foglalja az összes erdőt ábrázoló mezőt, valamint az összes erdővel szomszédos mezőt.

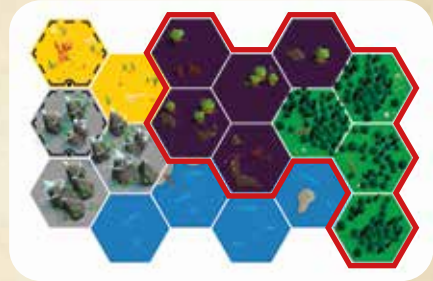
A játékosok mindig különböző tippeket kapnak.



LEHETSÉGES NYOMOK*

1. AZ ÉLŐHELY KÉT TERÜLETTÍPUS EGYIKÉN TALÁLHATÓ.

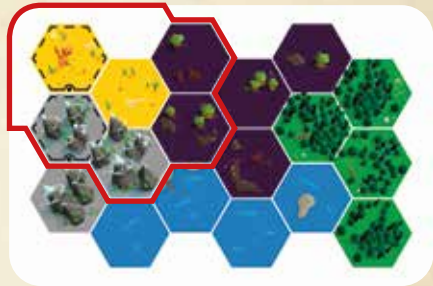
Példa: „Az élőhely erdőben vagy mocsárban van.” Ez a játékos tudja, hogy az élőhely vagy erdőmezőn, vagy mocsármezőn van, ezekre a mezőkre tehát korongot fog helyezni. Ugyanakkor azt is tudja, hogy a többi területtípus egyikén sincs az élőhely, így azokra kockát fog helyezni.



2. AZ ÉLŐHELY EGY TERÜLETTÍPUS EGYMEZŐNYI KÖRZETÉBEN VAN.

Az élőhely legfeljebb egyszomszédosra van a jelzett területtípustól. Ez a jelzett területtípus mezőit is magába foglalja.

Példa: „Az élőhely sivatag egyszomszédos körzetében van.” A sivatagmezők mind egyszomszédosra vannak önmaguktól, tehát lehetnek az élőhely. A játékos egy kockát fog helyezni minden olyan mezőre, amelyik több mint egyszomszédosra van a sivatagoktól.



3. AZ ÉLŐHELY VALAMELYIK ÁLLAT ÉLŐHELYÉNEK EGYMEZŐNYI KÖRZETÉBEN VAN.

Az élőhely legfeljebb egyszomszédosra van valamelyik állat élőhelyétől. Ez az állatok élőhelyét is magába foglalja.

Példa: „Az élőhely valamelyik állat élőhelyének egyszomszédos körzetében van.” Az összes, a medve- vagy pumaélőhelytől legfeljebb egy mező távolságra lévő mező lehet az élőhely, így a játékos korongot helyez majd oda. Egy távolabbi mező sem lehet az élőhely, így a játékos azokra kockát fog helyezni.



* Pirossal körvonalazva vannak azok a mezők, amelyekre a példának megfelelően korongot kellene helyezni.



4. AZ ÉLŐHELY EGY BIZONYOS ÉPÍTMÉNY KÉTMEZŐNYI KÖRZETÉBEN VAN.

Az élőhely legfeljebb kétmezőnyire van a jelzett típusú építménytől (kőoszlop vagy viskó). Ez lehet az a mező is, amelyiken az építmény található. Ennél a nyomnál az építmény színe lényegtelen.

Példa: „Az élőhely egy kőoszlop kétmezőnyi körzetében van.”



5. AZ ÉLŐHELY EGY BIZONYOS ÁLLAT ÉLŐHELYÉNEK KÉTMEZŐNYI KÖRZETÉBEN VAN.

Az élőhely legfeljebb kétmezőnyire van egy bizonyos állat élőhelyétől (medve vagy puma). Ez lehet az a mező is, amelyiken annak a bizonyos állatnak az élőhelye. Ennél a nyomnál csak a jelölt állat élőhelye számít.

Példa: „Az élőhely nincs egy medveélőhely kétmezőnyi körzetében.” Ez a nyom azt jelzi, hogy hol *nem lehet* az élőhely. Nem lehet kétmezőnyire egyetlen medve területétől sem, ezekre a mezőkre tehát kocka fog kerülni. Bármelyik olyan területen lehet, amelyik több mint kétmezőnyire van a medvétől, ezeket a mezőket pedig koronggal kell jelölni.



6. AZ ÉLŐHELY EGY BIZONYOS SZÍNŰ ÉPÍTMÉNY HÁROMMEZŐNYI KÖRZETÉBEN VAN.


Az élőhely legfeljebb hárommezőnyire van egy bizonyos színű építménytől. Ez lehet az a mező is, amelyiken az adott színű építmény található. Ennél a nyomnál az építmény típusa lényegtelen.

Példa: „Az élőhely egy kék építmény hárommezőnyi körzetében van.”



A NYOMOK KÖZÜL EGYSIK SEM...

1. kétmezőnyi körzetben típusú.
 2. hárommezőnyi körzetben típusú.
 3. kétmezőnyi körzetben típusú.
 4. utal állat élőhelyére.
 5. hárommezőnyi körzetben típusú.
 6. kétmezőnyi körzetben típusú.
 7. terület vagy terület típusú.
 8. egyszőnyi körzetben típusú.
 9. hárommezőnyi körzetben típusú.
 10. utal sivatagra.
 11. utal erdőre.
 12. kétmezőnyi körzetben típusú.
 13. kétmezőnyi körzetben típusú.
 14. kétmezőnyi körzetben típusú.
 15. hárommezőnyi körzetben típusú.
 16. egyszőnyi körzetben típusú.
 17. kétmezőnyi körzetben típusú.
 18. utal hegységre.
 19. utal mocsárra.
 20. hárommezőnyi körzetben típusú.
 21. egyszőnyi körzetben típusú.
 22. utal hegységre.
 23. hárommezőnyi körzetben típusú.
 24. egyszőnyi körzetben típusú.
 25. kétmezőnyi körzetben típusú.
 26. egyszőnyi körzetben típusú.
 27. utal erdőre.
 28. egyszőnyi körzetben típusú.
 29. hárommezőnyi körzetben típusú.
 30. utal vízre.
 31. utal mocsárra.
 32. terület vagy terület típusú.
 33. egyszőnyi körzetben típusú.
 34. kétmezőnyi körzetben típusú.
 35. egyszőnyi körzetben típusú.
 36. terület vagy terület típusú.
 37. egyszőnyi körzetben típusú.
 38. hárommezőnyi körzetben típusú.
 39. utal vízre.
 40. hárommezőnyi körzetben típusú.
 41. hárommezőnyi körzetben típusú.
 42. kétmezőnyi körzetben típusú.
 43. hárommezőnyi körzetben típusú.
 44. hárommezőnyi körzetben típusú.
 45. egyszőnyi körzetben típusú.
 46. utal vízre.
 47. kétmezőnyi körzetben típusú.
 48. kétmezőnyi körzetben típusú.
 49. terület vagy terület típusú.
 50. kétmezőnyi körzetben típusú.
 51. kétmezőnyi körzetben típusú.
 52. utal bármilyen területtípusra.
 53. kétmezőnyi körzetben típusú.
 54. hárommezőnyi körzetben típusú.
 55. egyszőnyi körzetben típusú.
 56. hárommezőnyi körzetben típusú.
 57. utal sivatagra.
 58. hárommezőnyi körzetben típusú.
 59. terület vagy terület típusú.
 60. kétmezőnyi körzetben típusú.
 61. kétmezőnyi körzetben típusú.
 62. kétmezőnyi körzetben típusú.
 63. utal erdőre.
 64. kétmezőnyi körzetben típusú.
- 

- 
65. *kétmezőnyi körzetben* típusú.
66. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
67. *kétmezőnyi körzetben* típusú.
68. utal mocsárra.
69. utal hegységre.
70. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
71. utal sivatagra.
72. *kétmezőnyi körzetben* típusú.
73. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
74. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
75. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
76. *egymezőnyi körzetben* típusú.
77. *kétmezőnyi körzetben* típusú.
78. *kétmezőnyi körzetben* típusú.
79. *hárommezőnyi körzetben* típusú.
80. *terület vagy terület* típusú.

Köszönet az összes játékesztelőnek, aki kibírta a játék számtalan, kevésbé egyértelmű vagy hibás verzióját: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus & a Norwich Board Gamers társaság több tagja.

 **reflexshop**

Reflexshop Kft. | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600 | www.reflexshop.hu

Először 2018-ban jelent meg Nagy-Britanniában, az OSPREY GAMES kiadónál. Bloomsbury Publishing Plc 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland. Kemp House, Chawley Park, Cumnor, Oxford OX2 9PH.. 1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA. Az OSPREY GAMES az Osprey Publishing Ltd. védjegye. © Ruth Veevers és Anthony Duncan, 2018.

Ez a kiadás © 2018 Osprey Publishing Ltd

Minden jog fenntartva.

www.ospreygames.co.uk

További információért vagy

cserealkatrészekért írjon e-mailt:

ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

21 22 23 24 12 11 10 9 8 7 6

JÁTÉKOSSEGÉDLET

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsétek elő a térképet az alkalmazást vagy a kártyákat és a vadásznaplókat használva. A játék egy kezdeti eszmecserevel indul: a kezdőjátékos lehelyez egy kockát egy olyan mezőre, amelyik a saját nyoma szerint nem lehet a lény élőhelye. A tőle balra ülő játékos ugyanezt teszi, és mindezt addig folytatják, amíg mindenki két-két kockát helyezett a táblára. Ezt követően a kezdőjátékos nekifog az első körének.

A KÖRÖK

A körödben egy akciót hajtasz végre a következő kettőből:

KÉRDEZEL

Válassz ki egy mezőt, és kérdezd meg bármelyik játékost, hogy lehet-e az az élőhely. A kérdezett játékos a saját nyoma szerint igennel (korongot helyez) vagy nemmel (kockát helyez) válaszol.

KUTATSZ

Válassz ki egy mezőt, amelyik a saját nyomod szerint lehet az élőhely. Az óramutató járásának irányában kérdezz meg mindenkit, amíg valaki egy kockát helyez. Ha senki nem helyez kockát, akkor nyertél. Ha valaki kockát helyez, a kutatás véget ér.

ALAPELVEK

Akár kérdezel, akár kutatsz, a játék következő

alapelveit tartsd be:

- Őszintén kell lehelyezned a jelölőket a táblára.
- A jelölőket soha nem kell eltávolítani a pályáról.
- Kockát tartalmazó mezővel nem léphetsz kapcsolatba. Ez azt jelenti, hogy nem kérdezhetsz rá, kutathatsz vagy helyezhetsz jelölőt arra a mezőre.
- Ha körödben kockát helyeztetsz le valakivel, akkor te is köteles vagy kockát helyezni a táblára. Ez érvényes akár kérdeztél, akár kutattál.
- Nem helyezhetsz újabb jelölőt olyan mezőre, amelyik tartalmazza az egyik jelölődöt.

TOPOGRÁFIA

