

NATÚR BRAVÚR™ JÁTÉKSZABÁLY

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

 reflexshop

www.reflexshop.hu

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

Tel.: +36 1 / 773 3600

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

Ez a tréfas kártyajáték könnyen tanulható – észre sem fogod venni, olyan gyorsan rá fogsz kattanni!

a feje tetejére állítani...

A játékban szükséged lesz a stratégiai érzékre (és némi szerencsére is), hogy minél több állatkát (és vadvirágot kaparints meg! Óvakodj az alatomos gnómkóktól, akik egy pillanat alatt képesek a játékot

NATÚR BRAVÚR

A DOBOZ TARTALMA



54 kártya
(40 alapkártya, 14 különleges kártya)



**1 egyedi,
hatoldalú dobókocka**

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg az összes kártyát, osszatok minden játékosnak 5-5-öt, a maradékot pedig tegyétek képpel lefelé fordítva az asztal közepére. Ez lesz a húzópakli. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékos dobjon a kockával, ezzel meghatározva a **fordulószabályt**. A kocka minden oldala egy egyedi szabályt jelöl:

 A 0-hoz legközelebbi értékű kártya viszi a fordulót.	 A 3-hoz legközelebbi értékű kártya viszi a fordulót.	 Az 5-höz legközelebbi értékű kártya viszi a fordulót.
 A 7-hez legközelebbi értékű kártya viszi a fordulót.	 A 10-hez legközelebbi értékű kártya viszi a fordulót.	 KÁOSZ! Miután már mindenki kijátszotta a kártyáját, dobj újra a kockával, és határozd meg a szabályt.

A dobás után a kezdőjátékos játsszon ki maga elé egy kártyát a kezéből képpel felfelé. Tőle balra haladva játsszatok ki egyesével 1-1 kártyát a kezetekből. Miután mindnyájan kijátszottatok 1-1 kártyát, a fordulószabály segítségével állapítsátok meg a forduló nyertesét. Ő gyűjtse be a fordulóban kijátszott összes kártyát, és tegye maga mellé a **kiskertjébe** (ez csak egy cifra kifejezés a játék során elvitt kártyák mellett tornyosuló halmára).

A következő forduló megkezdése előtt mindenki húzzon annyi kártyát a pakliból, hogy (ha lehetséges) 5 kártya legyen a kezében (a forduló nyertese húzzon először, majd a tőle balra ülő stb.). Ha te nyerted a fordulót, akkor tiéd a megtiszteltetés,

hogy kockadobással meghatározd a következő forduló szabályát, majd elsőként játssz ki kártyát a kezedből, ezzel elindítva az új fordulót. Ha egy új forduló venné kezdetét, de legalább egy játékosnak egyetlen kártya sincs a kezében, a játék azonnal véget ér.

KÁRTYATÍPUSOK



Állatkák: Az állatkás kártyákon négy különböző karaktert találsz (mindegyiknek saját színe van): a **kék oposszumot**, a **piros csigust**, a **zöld brekit** és a **sárga méhecskét**.

A legtöbb állatkás kártya értéke 1–9, de akad pár ritka állatkás kártya is, amelyek értéke 0 vagy 10. Ha egy 0 vagy 10-es értékű állatkás kártyát játszol ki, akkor azonnal hangosan jelentsd ki, hogy az adott fordulóban a kártya értéke 0 vagy 10. Vigyázz: a döntésedet később már nem változtathatod meg!

Ha két játékos holtversenybe kerül a kijátszott kártyáik értéke alapján, akkor a kártyáikon látható karakter és szín a következők szerint határozza meg a nyertest:

A kék oposszum üti a piros csigust  > 	A piros csigusz üti a zöld brekit  > 
A zöld breki üti a sárga méhecskét  > 	A sárga méhecske üti a kék oposszumot  > 



Vadvirágok: A vadvirágos kártyák értéke is 1 és 9 közé esik. Ha két játékos kijátszott kártyáinak értéke holtversenyhez vezet, akkor a vadvirágos kártya üti bármely állatkát.



Gnómkok: Minden gnómnak varázsereje van, amelyet nem fél használni a forduló megkavarásához. Ha gnómos kártyát játszol ki, a hatását azonnal végre kell hajtani. Ezeknek a kártyáknak nincsen értéke, de előnyödre fordíthatod, ha a megfelelő pillanatban rukkolsz elő velük!



HOGYAN VIHETED A FORDULÓT

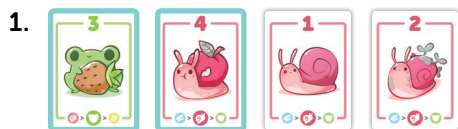
A forduló végén elsőként nézzétek meg a kezdőjátékos által kijátszott kártyát. Ezt hasonlítsátok össze a tőle balra ülő játékos kártyájával és így tovább. A fordulószabály segítségével állapítsátok meg, hogy a két kártya közül melyik üti a másikat. A leütött kártya tulajdonosa kiesik, az ütő játékos pedig halad tovább balra, és összehasonlítja a kártyáját a következő játékoséval (és így tovább, amíg megtaláljátok a forduló egyértelmű nyertesét). A nyertes bezsebeli az összes állatkás, vadvirágos és gnómos kártyát, amelyet a fordulóban kijátszottatok, és hozzáadja a kiskertjéhez, mielőtt a következő forduló kezdetét venné.

Amikor két kártyát összehasonlítotok, először mindig az értéküket nézzétek. Ha a két kártya értéke holtversenyt eredményez (például valaki 6-ost, valaki más 8-ast játszott ki, a szabály pedig az, hogy „a 7-hez legközelebbi kártya viszi a fordulót”), akkor vessétek össze a színüket és a rajtuk látható karaktert. Ha még így is fennáll a holtverseny (például a zöld 6-os és a kék 8-as esetén), akkor a forduló során korábban kijátszott kártya üti a másikat.

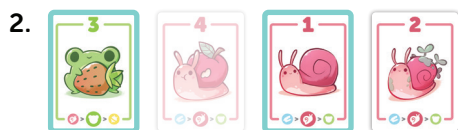
Az alábbiakban bemutatunk néhány példát a forduló nyertesének megállapítására:

ELSŐ PÉLDA

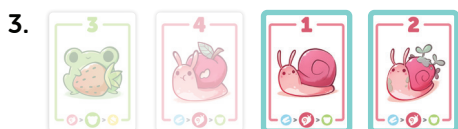
Fordulószabály: 0 (a 0-hoz legközelebbi nyer)



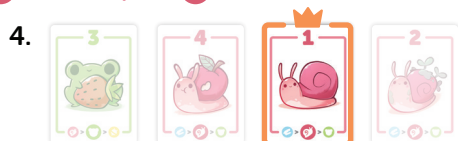
A zöld 3-as üti a piros 4-est (a 3 közelebb van a 0-hoz)



A piros 1-es üti a zöld 3-ast (az 1 közelebb van a 0-hoz)



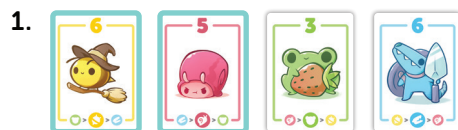
A piros 1-es üti a piros 2-est (az 1 közelebb van a 0-hoz)



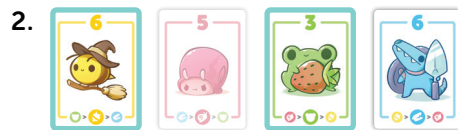
A piros 1-es viszi a fordulót

MÁSODIK PÉLDA

Fordulószabály: 10 (a 10-hez legközelebbi nyer)



A sárga 6-os üti a piros 5-öst (a 6 közelebb van a 10-hez)



A sárga 6-os üti a zöld 3-ast (a 6 közelebb van a 10-hez)



A sárga 6-os üti a kék 6-ost (a sárga 6-os üti a kék 6-ost)



A sárga 6-os viszi a fordulót

HARMADIK PÉLDA

Fordulószabály: 5 (az 5-höz legközelebbi nyer)



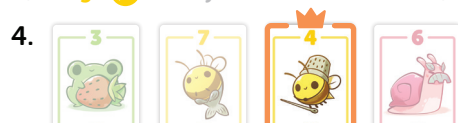
A zöld 3-as üti a sárga 7-est (a zöld 3-as üti a sárgát 7-est)



A sárga 4-es üti a zöld 3-ast (a 4 közelebb van az 5-höz)



A sárga 4-es üti a piros 6-ost (a sárga 4-est játszották ki korábban)



A sárga 4-es viszi a fordulót

GYŐZELEM

A játék végén add hozzá kiskertedhez a kezdedben maradt kártyáidat, majd számold meg, hány kártyát gyűjtöttél össze. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb kártyát sikerült összegyűjtenie.

Holtverseny esetén az érintettek közül az nyer, aki a legtöbb gnómos kártyát gyűjtötte össze. (És ha még így is holtverseny az eredmény, akkor eljött az ideje a jó öreg kő-papír-ollónak...)

