A kilenc élet tornya

reflexshop

Játékszabály

Bevezető

Neko, a fekete macska, úton van, hogy újra találkozzon édesanyjával egy ingatag torony tetején. Cicacimboráival együtt óvatosan kell felfelé másznia minden egyes emeleten, ugyanis egy rossz mozdulat, és minden összedőlhet.

A játék célja

Működjetek együtt, hogy a fal- és emeletlapkákból egy tornyot építsetek, és sikeresen teljesítsétek a küldetéseteket: segítsetek Nekónak, a fekete macskának elérni a torony tetejét.

Ha Neko eljut a 10., 13., 15., 17. vagy 20. emeletig, megnyeritek a játékot.

Játékelemek

- **24 emeletlapka**
  1-től 24-ig számozva



- **17 macskafigura**
  - 1 Neko
  - 16 cicacimbora színenként 4-4



- **5 szintmatrica**



- **54 fallapka**
  színenként 12-12, valamint 6 oszlop
  - tégla
  - kis ablak
  - nagy ablak
  - angyal
  - oszlop



- **20 akciókártya**



- **16 küldetéskártya**



- **1 segédletkártya**



A versengő variánshoz

- **4 feketemacska-figura**



- **5 rangsorjelölő**



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

Előkészületek

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT:

Távolítsátok el a jelöléseket a fal- és emeletlapkákból. **Óvatosan hajtsátok meg a fallapkákat** a hajtási vonalak mentén, **a sötét oldal irányába**.



- Helyezzétek az **1-es számozású emeletlapkát** a játéktér közepére, és helyezzétek **Nekót** a tetejére. A játék során lehelyezett emelet- és fallapkák alkotják majd a tornyot A.
- Rendezzétek a **2-től 24-ig számozott emeletlapkákat** a játéktér szélére növekvő sorrendben (a 2-es számozású legyen legfelül) B.
- Rendezzétek a **fallapkákat** típus szerint a legalacsonyabbtól a legmagasabbig: tégla, kis ablak, nagy ablak, angyal és oszlop C.
- Válogassátok szét színek szerint a **cicacimborákat** D.
- Helyezzétek a **bal felső sarokban jelölést tartalmazó 2 akciókártyát** képpel felfelé a játéktérre. Keverjétek meg a többi akciókártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit E.
- Helyezzétek a **bal felső sarokban jelölést tartalmazó 2 küldetéskártyát** képpel felfelé a játéktérre. Keverjétek meg a többi küldetéskártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit F.

Játékmenet

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb mászott magas helyre. Vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

EGY JÁTÉKOS KÖRE:

1 **Játssz ki 1 akciókártyát** – kötelező (lásd 3. oldal)

2 **Teljesíts 1 küldetéskártyát** – nem kötelező (lásd 5. oldal)

1 JÁTSSZ KI 1 AKCIÓKÁRTYÁT

Válaszd ki a két képpel felfelé lévő akciókártya egyikét.
Két lehetőséged van:



- **helyezz fal- és emelet-lapkákat a toronyra** vagy
- **helyezz egy cica-cimborát egy emeletre.**



Dobópakli

A részleteket lásd a 8. oldalon az Akciókártyák résznél.



Példa: Helyezd a következő fallapkákat – tégla és angyal – a toronyra, majd helyezd a soron következő emeletlapkát felülre.

Dobd el a kijátszott akciókártyát, majd húzz a helyére egy újat, hogy megint két akciókártya legyen játékban.

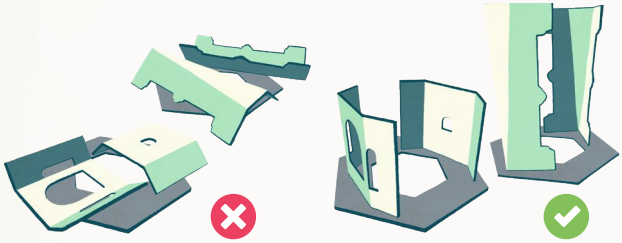
MEGJEGYZÉS:

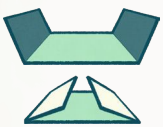
- **Mindegyik emeletlapka számozott, fontos, hogy ezek növekvő sorrendben következzenek,** így tehát a torony az 1. emelettel kezdődik, ami után a 2., utána a 3. emelet következik, és így tovább.
-  Az akciókártyák egy részén két választási lehetőség található, a két akció bármelyikét választhatod: tehát hajtsd végre a kártya bal vagy jobb oldalát.

LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

Használhatod az **egyik vagy mindkét kezedet** az aktuális elem toronyra helyezésére. Amíg az akciódat be nem fejezed, megigazíthatod a lehelyezett elemet (még az sem gond, ha leesik). Arra azonban ügyelj, hogy a toronyba már korábban lehelyezett elemekhez ne érj hozzá.

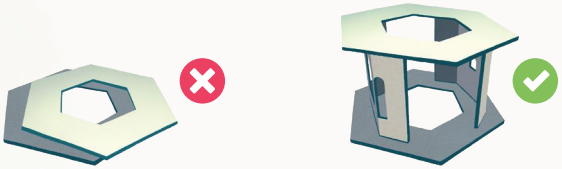
Fallapkák: A fallapkákat álló helyzetben, függőlegesen kell lehelyezni a legmagasabb emeletre.



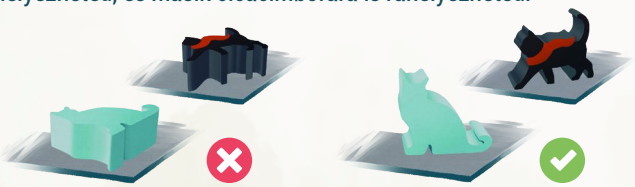


A fallapkákakat meghajthatod tetszés szerinti mértékben, hogy jobban le tudd őket helyezni, a torony pedig stabilabb legyen.

Emeletlapkák: Az emeletlapkákat mindig a legutóbb lehelyezett fallapkák tetejére kell helyezni. A lehelyezés befejezéséhez az aktív játékosnak úgy kell lehelyeznie az emeletet, hogy a falak ne lógjanak ki alóla.



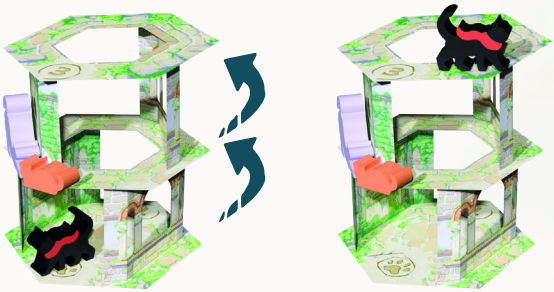
A cicacimborák és Neko: A macskákat nem helyezheted le elfektetve. A cicacimborákat bármelyik általad választott emeletre lehelyezheted, és másik cicacimborára is ráhelyezheted.



2 TELJESÍTS 1 KÜLDETÉSKÁRTYÁT

Ha teljesíted a két látható küldetéskártya egyikét, akkor **legfeljebb annyi emelettel feljebb mozgathatod Nekót a toronyban, amennyi a teljesített küldetéskártya alján látható** (a részleteket lásd a 8. oldalon A küldetéskártyák résznél).

Fontos: Kizárólag azok a cicacimborák számítanak egy küldetéskártya teljesítésekor, amelyek közvetlenül a Neko fölötti emeleten helyezkednek el.



Ha mindkét küldetéskártya feltételeit teljesíted, akkor is **csak egyet teljesíthetsz**, döntsd el te, hogy melyiket.

Dobd el a teljesített küldetéskártyát, majd húzz egy újat a helyére, hogy mindig két teljesíthető küldetéskártya legyen játékban.

Összeérő cicacimborák

Ha két egymás mellett álló cicacimbora egymáshoz ér (de nincsenek egymásra tornyozva), akkor ők érintkeznek egymással.



Egymásra tornyozott cicacimborák

Két cicacimbora akkor van helyesen egymásra tornyozva, ha a felül lévő egyáltalán nem ér ahhoz az emelethez, amin állnak.



A játék során felmerülő kérdések

Mi történik, ha elfogy valamelyik húzópakli?
Keverjétek meg az adott dobópakliban lévő kártyákat, és alkossatok belőlük egy új húzópaklit.

Mi történik, ha olyan színű cicacimborát kell lehelyeznem, amilyenből már nincs elérhető a készletben?
Vegyél el a toronyban lévő cicacimborák közül egy adott színűt, és helyezd egy másik emeletre.

Mi történik, ha olyan fallapkát kell lehelyeznem, amiből már nincs elérhető a készletben?
Válassz egy másmilyen fallapkát az elérhetők közül.

Mi történik, ha Nekót olyan emeletre kell helyeznem, ami nem létezik?
Ha egy küldetéskártya arra utasít, hogy Nekót a legmagasabb megépített emeletnél magasabbra helyezd, helyezd a torony aktuálisan legmagasabb emeletére.

Mi történik, ha valami leesik?

- **Ha egy cicacimbora vagy Neko esik le**, egyszerűen tegyétek vissza a toronyba, ahol voltak. Ha az emelet is leesik, amin Neko állt, helyezzétek Nekót az eggyel lejjebb lévő emeletre.
- **Ha 5-nél kevesebb fallapka esik az asztalra,** helyezzétek vissza a készletbe a leesett fallapkákat és folytassátok a játékot.
- **Ha legalább 5 fallapka esik az asztalra,** a játék azonnal véget ér.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha a torony teljesen összeomlik, vagy ha legalább 5 fallapka esik az asztalra.

Győzelem: Amikor Neko eléri a 10., 13., 15., 17. vagy 20. emeletet, egy csapatként győzedelmeskedtek.

Ragasszátok a megfelelő matricát a játékdoboz oldalára.
Folytathatjátok az aktuális játékot, hogy elérjétek a végső, 20. emeletet.



Versengő játékmód

Készítette: Karen Nguyen és David Carmona – **UNFRIENDLY GAMES**

Ebben a játékmódban az a célotok, hogy a saját fekete macskátokat a lehető legmagasabbra juttassátok a toronyban, mielőtt az összeomlana.

Előkészületek:

- Készítsétek elő az emeleteket, falakat és a cicacimborákat a megszokott módon.
- Helyezzétek **a választott színű sálas fekete macskátokat az 1-es lapka köré, a tornyon kívül**, és helyezzétek a színhez tartozó **rangsorjelölőtöket** a segédletkártya **versengő oldalára** a mezőre.
- Fordítsatok képpel felfelé **3 akciókártyát** a játéktérre.
- Osszatok **mindenkinek 2-2 küldetéskártyát képpel lefelé**. A saját küldetéskártyáitokat bármikor megnézhetitek.

Egy játékos köre:

1 JÁTSSZ KI EGY AKCIÓKÁRTYÁT KÖTELEZŐ

A megszokott módon zajlik azzal a különbséggel, hogy mindig 3 akciókártya van játékban.

2 MÁSSZ FELJEBB EGY MACSKÁVAL NEM KÖTELEZŐ

Ha a fekete macskád emeletén legalább egy cicacimbora van, áthelyezheted azt a cicacimborát egy tetszőlegesen választott magasabb emeletre. Ha egy cicacimborát egy másik játékos fekete macskája fölötti emeletre helyezel, elképzelhető, hogy azzal segítesz neki egy küldetés teljesítésében.

3 TELJESÍTS vagy CSERÉLJ LE EGY KÜLDETÉST NEM KÖTELEZŐ

• **Teljesíts egy küldetéskártyát:** Hajtsd végre a megszokott módon.

Fontos: Versengő játékmódban a fekete macskád aktuális emeletéhez képest az összes, magasabb emeleten lévő cicacimbora felhasználható egy küldetés teljesítéséhez.
Lépj a segédletkártyán lévő ragsorjelölőddel az új pozíciódnak megfelelően, majd húzz egy új küldetéskártyát.
Kialakulhat döntetlen, ilyenkor több rangsorjelölő áll ugyanazon a mezőn.

• **Cserélj le egy küldetéskártyát:** Dobd el az egyik küldetéskártyádat képpel felfelé és húzz egy újat.

A játék vége: Amikor egy játékos ledönti a tornyot, automatikusan az utolsó lesz a rangsorban.
A végeredményt a rangsorjelölők határozzák meg, így akinek a fekete macskája a legmagasabbra mászott, megnyeri a játékot.



Akciókártyák


Tégla


Kis ablak


Nagy ablak


Angyal


Oszlop


Helyezd le a két jelzett fallapkát és egy emeletlapkát.


Helyezz le egy tetszőlegesen választott színű cicacimborát.


Helyezz le egy jelzett színű cicacimborát.


Simogasd meg az aktuálisan lehelyezett cicacimborát.
Gyengéden érintsd meg az ujjaddal.

Küldetéskártyák

Kooperatív játékmódban: Közvetlenül a Neko fölötti emeleten lévők vehetők figyelembe.
Versengő játékmódban: A saját fekete macskád fölötti tetszőleges emeleten lévők vehetők figyelembe.


Két egyforma színű, egymással érintkező cicacimbora.


Két különböző színű, egymással érintkező cicacimbora.


Két sárga, egymással érintkező cicacimbora.


Két egymásra tornyozott kék cicacimbora.


Két egymásra tornyozott cicacimbora.


Két egymással érintkező cicacimbora, az egyikükre pedig egy harmadik cica van tornyozva.


Három lehelyezett cicacimbora (függetlenül attól, hogy érintkeznek-e vagy egymásra vannak-e tornyozva).


Három adott színű lehelyezett cicacimbora – lila, narancssárga és sárga (függetlenül attól, hogy érintkeznek-e vagy egymásra vannak-e tornyozva).

Tetszőleges szín Egyező színek
Különböző színek

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

Impresszum

Tervező: Masakazu Takizawa
Illusztrátor: Namiki
Eredeti kiadás: Arclight Games
© 2024-2025 Kogumakobo / Arclight, Inc.
Adaptáció: Unfriendly Games