

Előkészületek (2 játékos)

A játékosok egyszerre töltik be a feladványmester és a felfedező szerepét. Feladványmesterként elhelyezed a bolygókat a saját űrtábládon, majd az elrendezés alapján válaszolsz az ellenfél kérdéseire. Felfedezőként kérdéseket teszel fel az ellenfél bolygóinak elrendezéséről, és az így szerzett információkat rögzíted a megoldáslapodon.

A feladványmester előkészületei: Vegyél magadhoz egy űrtáblát, és úgy állítsd fel, hogy annak tartalma rejtve maradjon az ellenfél előtt. Vegyél el egy bolygókészletet. Az alapváltozatban a 7 bolygó közül csak 6-ot használj (2 fehérét, 2 pirosat, 1 kékét és 1 sárgát).

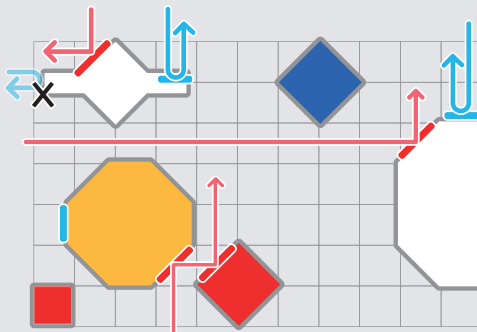
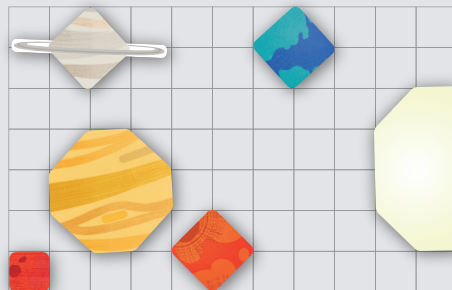
Elhelyezés: Rendezd el a bolygókat az űrtáblán az alábbi szabályok szerint:

- Igazítsd az elemek éleit a tábla rácspontjaihoz vagy rácsvonalaihoz.
- Az elemek érinthetik a rács szélét, de nem lóghatnak ki belőle.
- Két különböző elem nem foglalhatja el a tábla ugyanazon mezőjét.
- A tábla széléről nézve egyetlen elem sem lehet teljes egészében elrejtve más elemek mögött.

A bolygók elhelyezése és a lézer visszaverődése

- Nagy fehér bolygó (4×2 mező): Csak úgy helyezhető el, hogy az egyenes oldala a tábla széléhez érjen. Visszaverődés szempontjából egy nagy nyolcszög felének számít. A két sarkán a lézer derékszögben irányt változtat.
- Kis piros bolygó (1×1 mező): Pontosan egyetlen rácsmezőbe illeszkedik. Visszaverődés szempontjából négyzetnek számít. Az oldalai vízszintesen vagy függőlegesen verik vissza a lézert.
- Nagy piros bolygó, kék bolygó (2×2 mező): Egy 2×2-es területet foglalnak el. Visszaverődés szempontjából tökéletes rombuszok. Az oldalain a lézer derékszögben irányt változtat.
- Sárga bolygó (3×3 mező): Egy 3×3-as területet foglal el. Nyolcszög alakú. A négy sarkán a lézer derékszögben irányt változtat.
- Fehér gyűrűs bolygó (4×2 mező): A kör alakú része egy 2×2-es területen belül helyezkedik el. A gyűrűt csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet elhelyezni, átlósan nem. A bolygó kör alakú része visszaverődés szempontjából tökéletes rombuszként viselkedik, és a lézer derékszögben irányt változtat rajta. Ha a lézer függőlegesen éri el a gyűrűt, visszaverődik; ha vízszintesen, áthalad rajta és eléri a bolygó felületét.

A bolygók elhelyezése és a lézer visszaverődése



Attól függően, hogy a lézer a bolygó melyik oldalát éri el, derékszögben (pirossal jelölve) vagy vízszintesen/függőlegesen (kékkel jelölve) verődik vissza.

A felfedező előkészületei: Készíts elő egy megoldáslapot, egy ceruzát és egy radírt.

Miután végeztek az előkészületekkel, döntsetek el, ki lesz a kezdőjátékos, majd felváltva tegyetek fel kérdéseket és adjatok válaszokat, hogy meghatározzátok az ellenfél űrtábláján lévő összes bolygó helyét. Az a játékos nyer, aki elsőként helyesen tippeli meg az összes bolygó pontos pozícióját és tájolását.

A játék menete

Felfedezőként a körödben **egyszer** kilősz egy lézert az ellenfél táblájára. Válassz egy számot (1–18) vagy egy betűt (A–R) a rács szélén, ahonnan indítod a lézert. Az ellenfél, feladványmesterként, megfigyeli, hogyan halad a lézer a saját tábláján, majd közli az eredményt. A lézer egyenes vonalban lép be a táblára az indítási ponttól, a bolygókról derékszögben, vízszintesen vagy függőlegesen verődik vissza, majd végül elhagyja a táblát.

A feladványmester két dolgot közöl veled:

(A) **hol** (melyik számnál vagy betűnél) lép ki a lézer a táblából, és (B) **milyen színűvé** változik a lézer.

Írd le ezeket az információkat a megoldáslapodra. Ezzel a köröd véget ér. Most az ellenfeled lesz a felfedező, te pedig a feladványmester szerepét töltöd be.

✳ **Megjegyzés:** A felfedező újra rákérdezhet egy korábban kilőtt lézer eredményére anélkül, hogy ez felhasználná a körét.

Koordinátás kérdés: A lézer kilövése helyett felfedezőként a körödet arra is használhatod, hogy közvetlenül rákérdezz egy adott mező tartalmára, például:

– Mi található a 4–E mezőn?

Példa a lehetséges válaszokra:

– Nincs ott semmi.

– Egy fehér bolygó található ott.

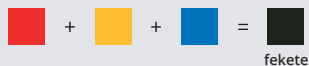
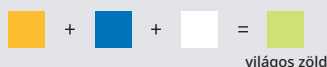
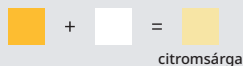
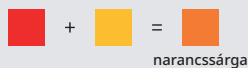
A lézer színének változása

A bolygók négyféle színben jelennek meg: piros, kék, sárga és fehér. A lézer kezdetben átlátszó, viszont a színe az érintett bolygók alapján változik:

- Ha a lézer **csak egy bolygót érint** az útja során, átveszi a színét: ha fehéret érint, fehérre válik; ha pirosat érint, pirossá válik; stb.
- Ha a lézer **több különböző színű bolygót érint** az útja során, azok keveréke lesz: ha pirosat és sárgát érint, narancssárgává válik; ha sárgát és kéket érint, zölddé válik; stb. Ha a lézer pirossal, sárgával és kékkel is találkozik, feketévé válik.
- Ha a lézer **fehér és más színű bolygót érint** az útja során, a végső szín halványabb árnyalatú lesz: ha pirosat és fehéret érint, rózsaszínné válik; ha sárgát és fehéret érint, citromsárgává válik; ha kéket és fehéret érint, égbékké válik. Ha a lézer pirossal, sárgával, kékkel és fehérrel is találkozik, szürkévé válik.

✳ **Megjegyzés:** Ha a lézer egynél több, azonos színű bolygót érint az útja során, az adott szín csak egyszer számít bele az eredménybe.

[A lézer színének változása]



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

A játék vége

Az a játékos nyer, aki elsőként azonosítja az összes bolygó pozícióját és tájolását. Felfedezőként a körödet felhasználhatod arra, hogy benyújtsd a kitöltött megoldáslapodat a feladványmesternek. Ha a megoldás helytelen, elveszíted a játékot, és az ellenfeled azonnal nyer.

Ha a megoldás helyes, és te kezdtél később, megnyered a játékot.

Ha a megoldás helyes, és te kezdtél korábban, az ellenfeled is benyújtja a kitöltött megoldáslapját. Ha helytelen, megnyered a játékot. Ha helyes, a játék döntetlennel ér véget, és játszánatok kell egy új játékot a győztes meghatározására.

Játék 3 vagy több játékosal

Válasszatok ki egy játékos feladványmesternek.

A feladványmester elrendezi a bolygókat az űrtáblán, de nem vesz részt a versenyben. Az egyetlen feladata a felfedezők kérdéseinek megválaszolása.

A feladványmesteren kívül minden játékos felfedezővé válik, és felváltva tesznek fel kérdéseket.

A feladványmester nyilvánosan válaszol minden feltett kérdésre. Az a felfedező nyer, aki elsőként helyesen megadja az összes bolygó pozícióját és tájolását.

3 vagy több játékos esetén minden felfedező legfeljebb 2-2 megoldáslapot nyújthat be. Ha az első próbálkozás hibás, egy későbbi körében még egyszer próbálkozhat.

Ha mindkét próbálkozása hibás, kiesik a játékból. Ha minden felfedező kétszer is hibázik, mindenki veszít.

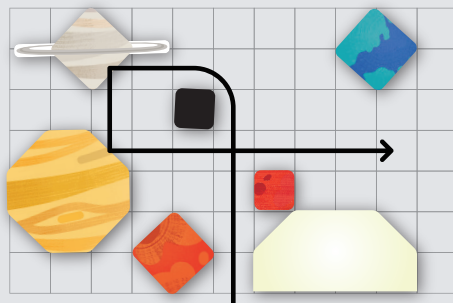
A válaszadási kísérletek száma a játékosok tapasztalati szintjéhez igazítható.

Fekete lyuk kiegészítő

Miután megismerkedtettek a játékkal, a nehézség növelése érdekében adjatok 1-1 fekete lyukat a bolygókészletekhez.

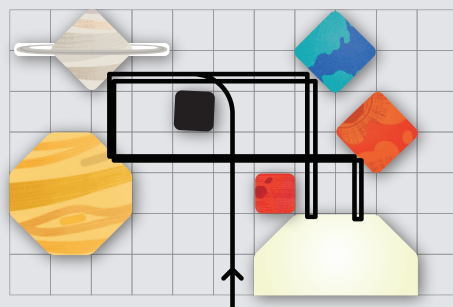
- Fekete lyuk (1×1 mező): Pontosan egyetlen rácsmezőbe illeszkedik.
- A fekete lyukak nem verik vissza a lézereket. Ha egy lézer közvetlenül eltalál egy fekete lyukat, eltűnik. Ilyenkor a feladványmester azt mondja:
– A lézer eltűnt.
- Első alkalommal, amikor egy lézer közvetlenül egy fekete lyuk mellett halad el, derékszögben irányt változtat a fekete lyuk külső pereme mentén. Ezt fénytörésnek nevezzük. Ha ugyanaz a lézer később ismét elhalad a fekete lyuk mellett, már nem történik fénytörés. Fénytöréskor a lézer színe nem változik meg.
- A fekete lyuk erős gravitációja miatt előfordulhat, hogy a lézer csapdába esik a rácson belül, és nem tud kilépni. Ilyenkor a feladványmester azt mondja:
– A lézer csapdába esett.

[1. példa felfedezésre fekete lyukkal]



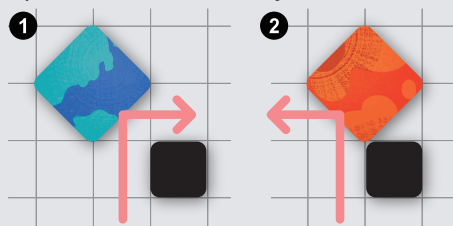
János az M pontból lött ki egy lézert. A lézer egy fekete lyukkal találkozott, egyszer irányt változtatott a fekete lyuk pereme mentén, majd elérte a sárga és a fehér bolygót, végül 15-nél, citromsárgán lépett ki.

[2. példa felfedezésre fekete lyukkal]



János az M pontból lött ki egy lézert. A lézer egy fekete lyukkal találkozott, egyszer irányt változtatott a fekete lyuk pereme mentén, de nem tudott egyetlen útvonalon sem kilépni. A feladványmester így válaszol Jánosnak:
– A lézer csapdába esett.

[3. példa felfedezésre fekete lyukkal]



A bolygóról való visszaverődés előnyt élvez a fénytöréssel szemben, ha tehát a kettő egyszerre következne be, a lézer visszaverődik a bolygóról.

Tervezők: Junghee Choi és Wanjin Gill
Illusztrátor: Wanjin Gill
Kiadó: Gameology Inc. | www.playte.com
© 2025. Gameology, Inc. Minden jog fenntartva.

ORAPA

Az őr Titkai



 +  =  narancs-sárga

 +  =  lila

 +  =  zöld

 +  +  =  világos narancssárga

 +  +  =  világos lila

 +  +  =  világos zöld

 +  =  rózsaszín

 +  =  citrom-sárga

 +  =  égbék

 +  +  =  fekete

 +  =  szürke