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

Sensu™



JÁTÉKSZABÁLY

reflexshop

*A japán kultúrában a **szenszu** (összecsukható legyező) használata kiemelt, szertartásos jelentőséggel bír. Jaj annak, aki összetéveszti a táncosok és színészek falegyezőit a szamurájok fémből készült harci eszközével! Gyűjtsetek kártyákat, állítsatok össze belőlük legyezőket, és közben célként mindig lebegjen előttetek a legyezőkészítés szent száma: **15**!*

JÁTÉKELEMEK

- **A 85 legyezőkártya 5 színben**
  Színenként 2–2 darab 1–7 értékű kártya, és 3–3 darab jokerkártya 1/2/3, 3/4/5 és 5/6/7 értékekkel.
- **B 25 szenszukártya 5 színben**
- **C 5 játékostábla**
- **D 25 erőjelölő**
- **E 4 bónuszjelölő**
- **1 szabályfüzet**





Alapjátékhoz



Haladó játékhoz





ÁTTEKINTÉS

A *Sensu* egy kártyajáték, amelyben egymással versengve, a lehető leggyorsabban kell színes legyezőket készítenetek.

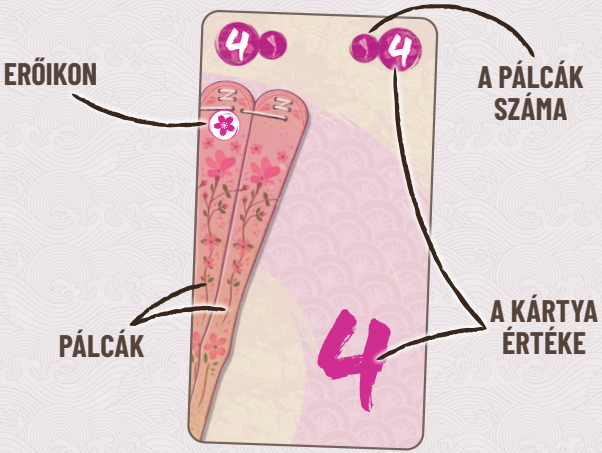
A kézben tartott kártyáitokból állítsatok össze olyan kombinációt, amelyben a lapok összesített értéke pontosan **15**.

Játsszátok ki ezt a kombinációt, majd a kijátszott lapok közül vegyetek vissza egyet vagy többet, hogy azokból legyezőket készítsetek!

Kétféle módban játszhattok:

- **Alapjáték** esetén az a játékos győz, akinek elsőként sikerül **három legyezőt** elkészíteni.
- **Haladó** változatban az a játékos győz, aki a játék végén a **legtöbb szellőponttal** rendelkezik.

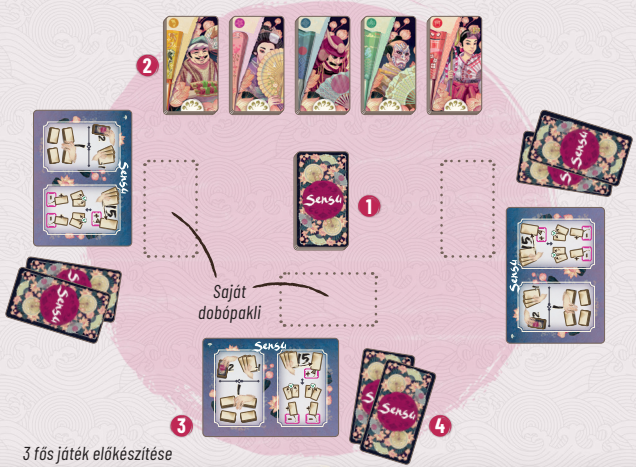
A LEGYEZŐKÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



ALAPJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a **legyezőkártyákat**, majd tegyétek a paklit az asztal közepére.
2. A **szenszukártyákat** színenként válogassátok szét (nem számít, melyik oldaluk néz felfelé), és tegyétek őket egy mindenki által könnyen elérhető helyre.
3. Véletlenszerűen osszatok minden játékosnak 1–1 **játékostáblát**, az **alapjátékhoz** tartozó oldalával felfelé. A jelzésű játékostáblát mindenképp használnotok kell, mert aki ezt kapja, az lesz a kezdőjátékos. A nem használt játékostáblákat tegyétek vissza a dobozba.
4. Minden játékos húzzon 2–2 legyezőkártyát a pakliból, ez lesz a kezdőkezetek.
5. A bónuszjelölőkre és erőjelölőkre csak a haladó játékmódban van szükség (a leírásukat lásd később).



3 fős játék előkészítése

JÁTÉKMENET

A játék körökből áll, a kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültök sorra egymás után.
Saját körében mindenki két akciólehetőség közül választhat **egyet**:

A **Kártyahúzás** **B** **Kártyák kijátszása**

A) KÁRTYAHÚZÁS

Ha ezt az akciót választod, két lehetőséged van:

- Felhúzhatsz **2 kártyát** a pakliból, majd el kell dobnod egy kártyát a kezedből.

vagy

- Elvehetsz **1 kártyát** bármelyik játékos dobópaklijának tetejéről (akár a sajátodról is).

Bármelyiket is választod, ha a kártyahúzás miatt 5-nél több kártya lesz a kezedben, azonnal el kell dobnod annyit, hogy csak 5 kártyád maradjon.
Az eldobott kártyákat helyezd képpel felfelé a **saját dobópaklidra**.
A húzópakli közös, de dobópakliból minden játékos sajáttal rendelkezik.

Ha befejezted ezt az akciót, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos köre következik.

***Megjegyzés**: Ha egyszerre több kártyát dobsz el, azokat tetszőleges sorrendben helyezheted a dobópaklidra.*

***Megjegyzés**: Ha kártyát kellene húznod, de a húzópakli üres, gyűjtsd össze minden játékostól (saját magadtól is) a **dobópaklikban lévő kártyákat a legfelső kártyák kivételével**. Keverd meg az összegyűjtött kártyákat, képezz belőlük új húzópaklit, majd folytasd a kártyahúzást. A dobópaklik legfelső kártyái maradjanak a játékosok előtt.*

B) KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA



Ha ezt az akciót választod, kövesd sorban az alábbi lépéseket:

1. Játssz ki 1 kombinációt, és vegyél vissza belőle lapokat.
2. A visszavett lapokból készíts legyezőt.

1) KÁRTYAKOMBINÁCIÓ KIJÁTSZÁSA

Játssz ki a kezedből kártyákat. A kártyák bármilyen kombinációban kijátszhatók, összértéküknek viszont **pontosan 15-nek** kell lenni.

Ezután a kijátszott kártyák közül **vedd vissza** magadhoz azt, amelyiken a **legtöbb pálca** látható, és fektesd magad elé. Ha tudsz, vegyél vissza további kártyákat is (lásd lentebb). A 2 *Legyező készítése* lépés során ezeket a kártyákat fogod majd használni.

Végezetül tedd a dobópaklidra a kijátszott kártyakombinációból vissza nem vett kártyákat. **Ha nem maradt kártya a kezedben, húzz 1 kártyát a paklból.**

TOVÁBBI KÁRTYÁK VISSZAVÉTELE

Attól függően, hogy a kártyakombinációdat milyen kártyák alkotják, a legtöbb pálcával rendelkező kártyán felül akár **további 2 kártyát** is visszavehetsz.

- Ha a kijátszott kártyák között van **legalább 2 azonos értékű**, visszavehetsz plusz 1 kártyát.
- Ha a kijátszott kártyák között van **legalább 2 azonos színű**, visszavehetsz plusz 1 kártyát.

Amikor ilyen plusz kártyát veszel vissza, a **legkevesebb pálcával** rendelkező kártyát kell választanod.

Megjegyzés: *Ha kártya visszavételekor több kártya is megfelel a „legtöbb pálca" vagy „legkevesebb pálca" feltételnek, szabadon eldöntheted, közülük melyiket veszed vissza magadhoz.*

JOKERKÁRTYÁK



Az 1/2/3, 3/4/5 és 5/6/7 értékekkel rendelkező legyezőkártyák jokerkártyák. Minden kijátszott kártyakombinációban legfeljebb **1 jokerkártya** lehet. A jokerkártyán található három érték közül bármelyiket kiválaszthatod a szükséges 15-ös összérték eléréséhez. A plusz kártyák visszavételénél a jokerkártyáknak **kizárólag a színe vehető figyelembe, az értéke nem.**

PÉLDÁK KÁRTYAKOMBINÁCIÓKRA



*Ebből a kombinációból az **1-es** értékű kártyát tudod elsőként visszavenni (legtöbb pálca).*

*Ezután pedig, mivel két azonos értékű kártya van a kombinációban, az egyik **7-es** kártyát is visszaveheted (legkevesebb pálca).*

*A másik **7-es** kártya a dobópaklidba kerül.*



*Ebből a kombinációból a **2-es** értékű kártyát tudod elsőként visszavenni (legtöbb pálca).*

*Ezután pedig, mivel két azonos színű kártya van a kombinációban, a **6-os** kártyát is visszaveheted (legkevesebb pálca).*

A másik két kártya a dobópaklidba kerül.



*Ebből a kombinációból az egyik **1-es** értékű kártyát tudod elsőként visszavenni (legtöbb pálca).*

*Ezután további két kártyát is visszavehetsz (a két legkevesebb pálcával rendelkezőt), mivel a kijátszott kombinációban van két azonos értékű és három azonos színű kártya. Először a **6-ost** kell visszavenned, majd utána a **3-as** és **4-es** közül valamelyiket.*

A megmaradt két kártya a dobópaklidba kerül.



*Ebben a kombinációban a **15-ös** összérték elérése érdekében úgy döntesz, hogy a jokerkártyádat **3-as** értékűként használod.*

*Elsőként a **2-es** értékű kártyát veszed vissza (legtöbb pálca). Ezután pedig, mivel két azonos színű kártya is van a kombinációban, visszaveheted a **7-es** vagy a **jokerkártyát** (ezeken van a legkevesebb pálca).*

*Újabb kártyát viszont nem vehetsz vissza, mert bár **3-as** értékkel játszottad ki a jokerkártyát, az értéke ebből a szempontból nem vehető figyelembe.*

A megmaradt két kártya a dobópaklidba kerül.

2) LEGYEZŐ KÉSZÍTÉSE

Kártyakombináció kijátszásakor a visszavett kártyákat tedd magad elé. Ezekből a kártyákból készíthetsz legyezőket. Használj fel belőlük annyit, amennyit csak tudsz. A fel nem használt kártyákat el kell dobni.

A játék során **legfeljebb 5 legyezőt készíthetsz, minden színből egyet.**

- Új legyező készítéséhez egyszerűen fektesd magad elé az adott színű kártyát.
- Ha olyan színű kártyákat kellene letenned, amiből már van elkezdett legyező, a lapokat sorban egymás után, kissé elforgatva fektesd rá az **azonos színű**, készülő legyező legfelső lapjára úgy, hogy a **legyező összes pálcája mindig látható legyen** (lásd az ábrát). A kártyák sorrendje nem számít, kizárólag a pálcák száma lényeges.



Félkész legyező

Mindegyik legyezőben csak azonos színű kártyák lehetnek. A legyezőkhöz adott kártyákat **nem lehet eltávolítani**.

EGY LEGYEZŐ BEFEJEZÉSE

Egy legyező akkor van kész, ha **pontosan 7 pálca** alkotja. Nem adhatsz a legyezőhöz olyan kártyát, amely az azt alkotó pálcák számát 7 fölé emelné.

Amint egy legyezőnek 7 pálcája lesz, a legyezőt **be kell csukni**. A kártyákat rendezd teljesen egymásra, és vegyél el egy vele azonos színű szenszukártyát, amit helyezz a becsukott legyező tetejére.

Miután minden színből csak egy legyeződ lehet, nem kezdhetsz el olyan legyezőt készíteni, amilyen színből már van becsukott legyeződ.



Becsukott, kész legyező

Megjegyzés: *Alapjáték esetén nem számít, hogy a szenszukártyáknak melyik oldala néz felfelé.*

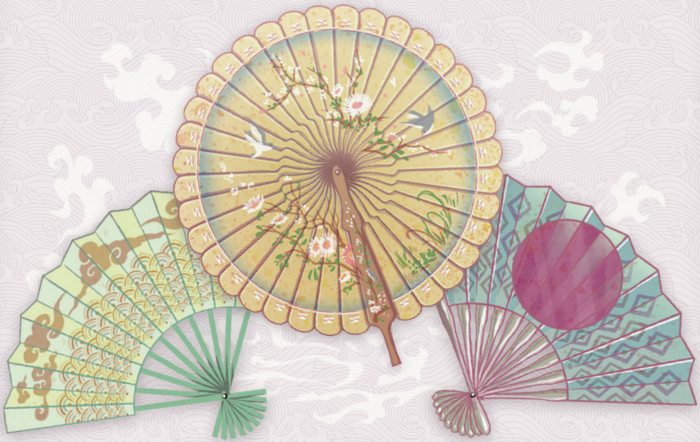
Emlékeztető: Minden olyan visszavett kártyát, amit a vele azonos színű legyező becsukása vagy a 7 pálcás limit miatt nem tudsz felhasználni, a dobópaklidba kell tenni.

Ha befejezted ezt az akciót, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos köre következik.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos **befejezi a harmadik legyezőjét**, azok a játékosok, akikre az aktuális fordulóban nem került még sor, lejátszhatják az utolsó körüket. A játék a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos körével ér véget.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb legyezőt sikerült elkészítenie (becsuknia)!
Ha több játékos is ugyanannyi legyezőt készített, közülük az győz, akinek a kész legyezőin a legtöbb erőikon található.
Ha így is döntetlen állna fent, a játékosok osztoznak a győzelmen.



HALADÓ JÁTÉK

A haladó játékmód az alapjátékhoz hasonlóan zajlik, a következő különbségekkel.

Az előkészületek során:

- Tegyétek az **erő-** és **bónuszjelölőket** közös készletként egy mindenki által könnyen elérhető helyre. A 2 és 3 fős játékban a bónuszjelölők mindegyik fajtájából csak 1-1 darabot használjatok.
- Használjátok a játékostábla haladó játékmódhoz tartozó oldalát.

A játék célja itt már nem az, hogy három legyezőt készítsetek, hanem hogy a lehető **legtöbb szellőpontot** gyűjtsétek össze a játék végéig.

Amikor valaki összegyűjt **legalább 15 szellőpontot**, az aktuális fordulót végig kell játszani (az alapjátékhoz hasonlóan), utána a játék véget ér.

Szellőpontok a következő módokon szerezhetők:

- az erőjelölők 1-1 szellőpontot érnek
- a bónuszjelölők 3-3 szellőpontot érnek
- a megszerzett szenszukártyák 3-3 vagy 5-5 (Nagy Legyező) szellőpontot érnek

ERŐJELÖLŐK

A 3-as és 4-es értékű legyezőkártyák első pálcáján erőikon található. Minden színhez eltérő ikon tartozik.



Minden alkalommal, amikor egy kijátszott kombinációból visszaveszel egy olyan kártyát, amelyen erőikon látható, és ezt a kártyát hozzáadod egy készülő legyezőhöz, kapsz egy erőjelölőt a közös készletből. A jelölőt tedd a játékostáblád megfelelő helyére.
Ha az adott színű erőikonhoz már van jelölő a tábládon, nem tehetsz oda még egy jelölőt.

Az erőjelölők 1-1 szellőpontot érnek.

ERŐJELÖLŐK FELHASZNÁLÁSA

A köröd kezdetén, még **mielőtt** végrehajtanád az akciódat, elkölthetsz 1 erőjelölőt (vedd el a játékostábládról és tedd vissza a közös készletbe), hogy aktiváld a hozzá tartozó hatást. A jelölőkhöz tartozó hatások a játékostáblán is fel vannak tüntetve.

Erőjelölő aktiválásakor annak hatását mindig teljes egészében végre kell hajtani.

Ha egy erőjelölő hatásaként kártyákat húzhatsz, és emiatt 5-nél több kártya lesz a kezedben, azonnal el kell dobnod annyit, hogy csak 5 kártyád maradjon.

Emellett arról se feledkezz meg, hogy ha nem marad kártya a kezedben, azonnal húznod kell 1-et a paklidból. Ez akkor is érvényes, ha egy erőjelölő hatása miatt lesz üres a kezed.



Húzz 3 kártyát a paklidból.





Húzz összesen 2 kártyát a dobópaklik tetejéről. Húzhatsz kétszer ugyanabból a dobópakliból.





Húzz fel 1 kártyát valamelyik dobópakli tetejéről, és add azt hozzá **az egyik előtted fekvő, félkész legyezőhöz** (*ha a kártyán erőikon van, nem kapsz erőjelölőt*).





Húzz 2 kártyát a paklidból. Tarts meg közülük egyet, a másikat dobd el. A megtartott kártyát azonnal hozzáadhatod **az egyik előtted fekvő, félkész legyezőhöz** (*ha a kártyán erőikon van, nem kapsz erőjelölőt*), de a kezedben is megtarthatod.





Válassz 1 kártyát a kezedből, és add hozzá **az egyik előtted fekvő, félkész legyezőhöz** (*ha a kártyán erőikon van, nem kapsz erőjelölőt*).



AZ ERŐ BÓNUSZJELÖLŐJE



Az első alkalommal, amikor összegyűjtesz 4 erőjelölőt a játékostábládon, elvehetsz egy erőgyűjtésért járó bónuszjelölőt a közös készletből (ha van belőle ott). A bónuszjelölő a játék végéig nálad marad. Miután a bónuszjelölőt megszerezted, az erőjelölőket elköltheted, a bónuszjelölőt nem fogod elveszíteni. Viszont ha később újra összegyűjtesz 4 erőjelölőt, nem kaphatsz még egy ilyen bónuszjelölőt.
A bónuszjelölő 3 szellőpontot ér.

A SOKSZÍNŰSÉG BÓNUSZJELÖLŐJE



Ha mind az öt színből rendelkezel legyezővel magad előtt (a félkészek is számítanak), elvehetsz egy sokszínűségért járó bónuszjelölőt a közös készletből (ha van belőle ott). A bónuszjelölő a játék végéig nálad marad.
A bónuszjelölő 3 szellőpontot ér.

A NAGY LEGYEZŐK



3 szellőpont

Haladó játékmódban lehetőség van arra, hogy 7-nél több pálcát tartalmazó legyezőket készíts, de ezek kevesebbet érnek.

Amikor kártyákat veszel vissza egy kijátszott kombinációból, az összeset fel **kell** használnod, még akkor is, ha nem szeretnéd. Bármelyik legyező, amelybe ilyen módon **7 vagy annál több pálca** kerül, elkészül, és be kell csukni.

Ha egy kész legyeződ **7-nél több** pálcát tartalmaz, vegyél el egy vele azonos színű szenszukártyát, fordítsd azt a **3 szellőpontos oldalára**, és így helyezd a becsukott legyező tetejére.



5 szellőpont

Ha sikerül egy legyezőt úgy befejezned, hogy **pontosan 7 pálcából** áll, az nagyszerű eredmény, a munkád gyümölcse egy Nagy Legyező! Vegyél el egy szenszukártyát a megfelelő színben, fordítsd azt az **5 szellőpontos oldalára**, és így helyezd a becsukott legyező tetejére.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor valaki összegyűjt legalább 15 szellőpontot, az aktuális fordulót végig kell játszani, utána a játék véget ér. A játék emellett úgy is véget érhet, ha a húzópakli másodjára is elfogy. Utóbbi esetben a szokott módon alkossátok meg az új húzópaklit, és játsszátok végig az aktuális fordulót, utána a játék véget ér.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb szellőpontot szerezte.

Döntetlen esetén az a győztes, aki a legtöbb Nagy Legyezővel (5 szellőpontos szenszukártyával) rendelkezik. Ha így is döntetlen állna fent, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa a pontozásra:



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékostáblákat és a jelölőket hagyd a dobozban, ezekre nem lesz szükség.

A legyezőkártyák közül válogasd ki azokat, amelyeken a ♟ ikon látható (minden színből az 1–7 értékű kártyák, és 5 jokerkártya 3/4/5 értékkel). Ebből a 40 kártyából képezd a húzópaklit.

Készítsd elő a szenszukártyákat is. A többi kártyát tedd vissza a dobozba.

Keverd meg a legyezőkártyákat, és képpel lefelé tedd a paklit az asztalra.

Az asztalon három külön területre lesz szükség: egy a dobópaklinak, egy a három kártyaoszlopnak, egy pedig a készülő legyezőknek. Fedj fel három kártyát a paklból, és tedd le őket a három kártyaoszlop első kártyáiként.



PAKLI

DOBÓPAKLI



KÁRTYAOSZLOPOK

LEGYEZŐK

JÁTÉKMENET

A játék célja az, hogy a **lehető legtöbb szellőpontot** szerezd, mielőtt a paklból elfogynának a kártyák.

Minden kör kezdetén húzz egy kártyát a paklból.

Ezután döntsd el, hogy
A **kijátszol** egy kártyakombinációt, vagy
B **eldobod** a felhúzott kártyát.

A **Kártyák kijátszása: Játssz ki 1 érvényes kártyakombinációt.** Ehhez használd a felhúzott kártyát, valamint 2–4 további kártyát a kártyaoszlopok aljáról és/vagy a dobópakli tetejéről. Minden kártyaoszlopból és a dobópaklikból is csak 1–1 kártyát használhatsz a kombinációkhoz.

A visszavett kártyákból a haladó játék szabályai szerint készíts legyezőket. A vissza nem vett kártyákat helyezd a dobópakliba.

Egyszemélyes játékban – szemben a többszemélyes játékkal – lehetséges több ugyanolyan színű legyezőt is elkészíteni, de egyszerre soha nem lehet több ugyanolyan színű félkész legyeződ.

B **Kártya eldobása:** Ha nem tudsz vagy nem akarsz kártyakombinációt kijátszani, **dobd el a felhúzott kártyát**. Ilyenkor ezt a kártyát nemcsak a dobópakliba helyezheted, hanem a három kártyaoszlop bármelyikének aljára is. A kártyaoszlopokban némi átfedéssel helyezd egymás alá a lapokat úgy, hogy mindig jól lásd, melyik oszlopban milyen kártyák vannak.

A körnek ezzel vége, jöhet a következő.
A játék addig tart, amíg a húzópakli el nem fogy.

Pontszámítás:

- Minden becsukott legyezőn lévő szenszukártya 3-3 vagy 5-5 szellőpontot ér.
- Minden félkészen maradt nyitott legyező 1-1 pontot ér.
- Minden erőikon, ami a becsukott és félkész legyezőkön látható, 1-1 szellőpontot ér.

Nézd meg az alábbi táblázatban, hogy a megszerzett pontjaid alapján miként teljesítettél, és ezáltal milyen titulust érdemeltél ki.

PONTSZÁM	TITULUS	PONTSZÁM	TITULUS
0 - 24	Kókler	34 - 37	Szamuráj
25 - 29	Újonc	38 - 41	Mester
30 - 33	Tanítvány	42+	Nagymester



A Sensu a legújabb kiadása annak a játéknak, amelyet a DV Games eredetileg korlátozott példányszámban adott ki a 2023-as Gioco Inedito verseny győzteseként.

A DV Games és a Lucca Comics and Games kiadók által szervezett verseny a legjobb játékterveket díjazza az évente közzétett versenykiírásra beérkező prototípusok közül.

Ha többet szeretnél megtudni a versenyről:
www.giocoinedito.com

LUCCA
COMICS&GAMES

reflexshop

IMPRESSZUM

Játéktervező: Enrico Vicario
Fejlesztők: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Domenico Di Giorgio, Stefano Tristano
Illusztrációk, grafikai tervezés: Andrea Guerrieri

A termék részben vagy egészben történő sokszorosítása, másolása és terjesztése a kiadó előzetes engedélye nélkül szigorúan tilos.

Kérdésed, megjegyzésed vagy javaslatod lenne?
www.dvgames.com info@dvgames.com

Copyright © MMXXV
Eredeti kiadó:
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132,
Perugia, Olaszország
Minden jog fenntartva.

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