

A FŐNIX KINCSE



reflexshop

Reiner Knizia \ Marco Armbruster

8 éves kortól

2-6 játékos

30 perc

A JÁTÉK CÉLJA

A legenda szerint a vörös főnix elképesztő kincseket őriz. Most épp elhagyta a fészket, és itt a lehetőség, amire vártatok. Melyikőtöknek sikerül a legjobb felszerelést szereznie, amivel eléri a főnixfészkeket, hogy elcsenjen belőlük néhány kincset?

Helyezd le a kártyáidat a fészkek mellé, és próbálj különösen értékes kombinációkat létrehozni. Az a játékos, aki három forduló után a legtöbb kincset gyűjtötte, kiérdemli a helyét a főnix kincséről szóló legendákban.

JÁTÉKELEMEK



69 felszereléskártya

2-2 db univerzális 2-es és 3-as; valamint minden színből (piros, kék, sárga, zöld, lila)
2-2 db 2-től 6-ig számozott kártya, 2-2 db 2x kártya és 1-1 db 7-es kártya



39 kincslapka

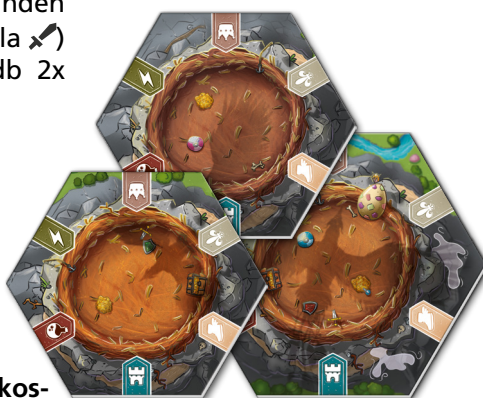
36 kis értékű (2–10 között),
3 nagy értékű (mind 10-es)



1 kezdőjátékos-jelölő



6 céhkártya



3 főnixfészek

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a 3 főnixfészket az asztal közepére úgy, hogy az egyforma szimbólumok minden fészken ugyanabba az irányba mutassanak. Hagyjatok elegendő helyet mindegyik fészek körül, hogy minden oldaluk mellé lehessen majd kártyát kijátszani.

Válasszatok 1-1 céhet, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó céhkártyát. Ez mutatja majd, hogy a játék során a fészkek melyik oldalához kell lehelyeznetek a kártyáitokat. A megmaradt céhkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Keverjétek meg a kis kincslapkákat, és helyezzetek minden fészekbe a játékosok számánál 1-gyel kevesebb lapkát.

Például: 3 játékos esetén minden fészekbe 2-2 lapka kerüljön.

Kivétel: ha 6-an játszatok, akkor 4-4 kis kincslapkát tegyetek minden fészekbe (nem 5-öt).

Ezen kívül helyeztetek le 1 nagy értékű (10-es) kincslapkát a nagy fészekbe.

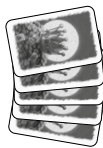
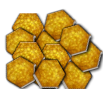
A maradék kincslapkákat tartsátok készenlétben a következő fordulókra.

Keverjétek meg a felszereléskártyákat, és osszatok minden játékosnak **5-5 kártyát**.

A maradék kártyákból alakítsatok ki egy lefelé fordított húzópaklit. Fedjétek fel a pakli legfelső kártyáját, és helyezzetek a pakli mellé.

Adjátok a kezdőjátékos-jelölőt a legcselesebb játékosnak.

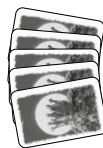
Előkészületek 3 játékos esetén



Samu



Ella



Erik

A JÁTÉK MENETE

A játék három fordulóból áll. A kezdőjátékoskal kezdve és tőle balra haladva kerültek sorra. A forduló akkor ér véget, amikor mindannyian lehelyeztetek 2-2 kártyát mindegyik fészek mellé. Ezután kiosztjátok a kincseket.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A körödben játssz ki a kezedből 1 kártyát képpel felfelé fordítva egy fészek azon oldalára, amelyen a **saját céhszimbólumod** látható.

Ezután húzz 1 kártyát a húzópakli tetejéről vagy a pakli mellől. Ha a felfedett lapot választottad, fedj fel egy újat a pakliból. Ezután a bal szomszédod kerül sorra.

Minden fészek egyes oldalán legfeljebb 2-2 kártya lehet. A 2. kártyát kicsit elcsúsztatva helyezd le, hogy mindkét kártya értéke látható maradjon. Miután mindnyájan lehelyeztetek **2-2 kártyát mindhárom fészekhez**, kiosztjátok a kincseket.



Minden játékos kijátszott 1-1 kártyát, és ismét Ella következik. Kijátszhatná a kártyáját ahhoz a fészekhez, amelyben a 2-es és 6-os értékű kincsek vannak, hogy ezzel véglegesítse a kombinációját ennél a fészeknél. Ehelyett inkább úgy dönt, hogy a piros 3-asát egy másik fészekhez játssza ki. Ezután elviszi a húzópakli melletti felfedett 3-ast, és a helyére felfed egy új kártyát a húzópakli tetejéről.

KINCSEK KIOSZTÁSA

Kezdjétek a kisebb fészkek kincseivel, majd végül értékeljétek a nagy fészket. A kincsek értékét a rajtuk feltüntetett szám jelzi. Az a játékos, akinek a legerősebb kombinációja van az adott fészeknél, elsőként választhat egy kincset, majd a második legerősebb játékos következik, és így tovább.

KOMBINÁCIÓÉRTÉKEK

Az általad kijátszott felszereléskártyák értéke attól függ, mennyire illenek össze. Így számolod ki az értéküket:

Két egyezés	Egy egyezés	Nincs egyezés	Nincs érvényes felszerelés
Azonos szín és azonos szám	Azonos szám, különböző szín	Különböző szám és különböző szín	2x és 2x
Kétjegyű értékkel alakul	Add össze az értékeket	Duplázd meg az értéket	Csak a magasabb érték számít
33 22	13 12	14	5 4
			Csak az érték számít, a duplázás nem
			Nulla
			0

Ha több játékosnak is azonos értékű kombinációja van, akkor az érintettek közül az választhat először kincset, aki a kezdőjátékos-jelölőt birtokolja, vagy aki közelebb van hozzá körsorrendben.

Előfordulhat, hogy egyes játékosok nem kapnak kincset egy adott fészeknél.



Ella egy zöld 3-ast és egy univerzális 3-ast tett le a fészekhez: ez 33 pontot ér. Samu egy zöld 5-öst tett le: 10 pont. Erik egy sárga 3-ast és egy sárga 7-est: szintén 10 pont.

Elláé a legértékesebb kombináció, így ő választ először, és elviszi a 6 pontos kincslapkát. Samu és Erik döntetlenre állnak, de Samu közelebb van körsorrendben a kezdőjátékoshoz, Ellához, így ő viszi el a 2 pontos kincslapkát, Erik pedig nem kap semmit.

Miután kiosztottátok a kincseket, az a játékos, aki elvitte a nagy fészekből a 10 pontos kincset, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.

Ezzel a forduló véget ért. A megszerzett kincseidet tartsd magad előtt, lefordítva. A saját kincseidet bármikor megnézheted.

ÚJ FORDULÓ

Távolítsátok el az összes kártyát, amely jelenleg a főnixfészkek mellett van. A kezetekben lévő kártyákat tartsátok meg, ugyanis ezekkel folytatjátok a játékot. Ha elfogyna a húzópakli, keverjétek meg a korábban eldobott felszereléskártyákat, és ezekből készítsetek új húzópaklit. Helyezzetek új kincslapkákat a fészkekbe ugyanúgy, ahogy az első forduló előtt tettétek.

A kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos kezdi a következő fordulót az első kártyája kijátszásával.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik forduló után ér véget. Számold össze az összes megszerzett kincsed értékét. Az a játékos nyer, akinek a végén a legtöbb pontja van, és ő írja tovább a főnix kincsenek legendáját!

Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.



reflexshop

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

