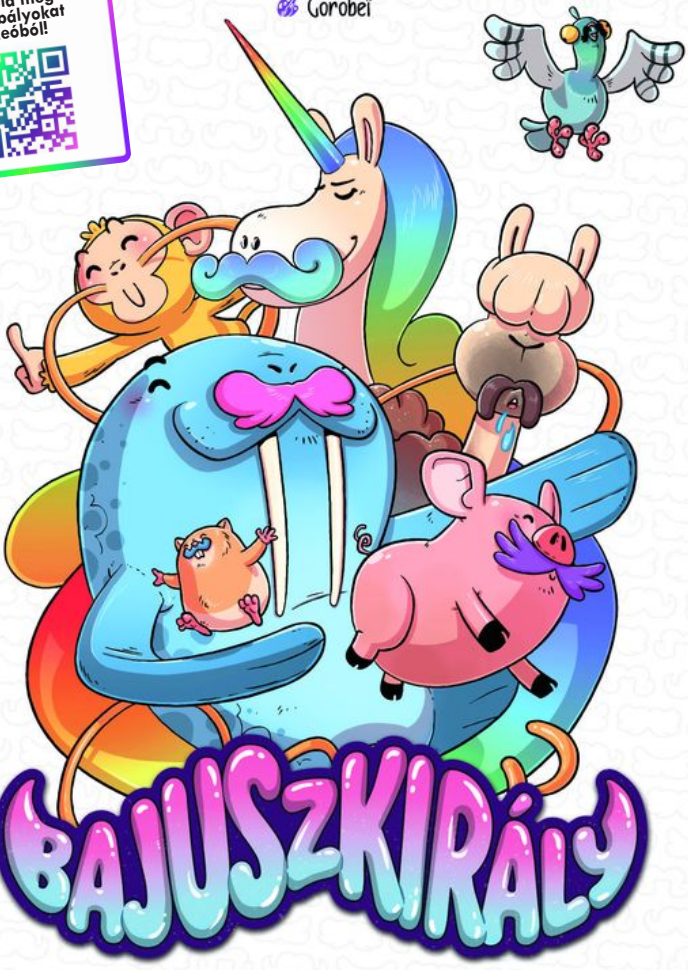
Tanuld meg a szabályokat videóból!

Alexandre Aguilar és Jules Messaud

Gorobei



BAJUSZKIRÁLY

JÁTÉKSZABÁLY

reflexshop

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

BAJUSZKIRÁLY

Alexandre Aguilar és Jules Messaud játéka

3–6 játékos - 10 éves kortól - 20 perc

ÁTTEKINTÉS és A JÁTÉK CÉLJA

A Bajuszkirály egy ütés-vivős csapatjáték, amelyben **a szabályok a játék előrehaladtával folyamatosan változnak**. Minden fordulóban véletlenszerűen rendeződtök csapatokba, és egy-egy új szabály lép érvénybe. A 4. forduló végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Mi az ÜTÉS-VIVŐS JÁTÉK?

Egy ütés-vivős játékban minden játékos **egy-egy** kártyát játszik ki a kezéből felfordítva az asztal közepére (ez az ütés). Az a játékos, aki a legerősebb kártyát játszotta ki, megkapja az adott körben kijátszott összes kártyát, tehát **megnyeri, azaz „elviszi az ütést”.**

JÁTÉKELEMEK



- **a** 47 állatkártya
  44 kártya 0–10 számozással
  4 különböző színben (zöld, rózsaszín, narancs és kék), valamint 3 univerzális kártya (egyszarvú, majom és galamb)
- **b** 6 csapatkártya
- **c** 6 segédlet
- **d** 16 szabálykártya 2 paklira osztva *(fehér és fekete)*
- **e** 12 trófea *(3-3 trófea fordulónként)*



ELŐKÉSZÜLETEK

1. **Készítsetek elő 4 szabálykártyát**: véletlenszerűen húzzatok 2 **fehér szabály**kártyát és 2 **fekete szabály**kártyát, majd helyezzétek le őket ebben a sorrendben egymás mellé, lefordítva. Ezt a kártyasort a fordulók során fokozatosan fogjátok felfedni.

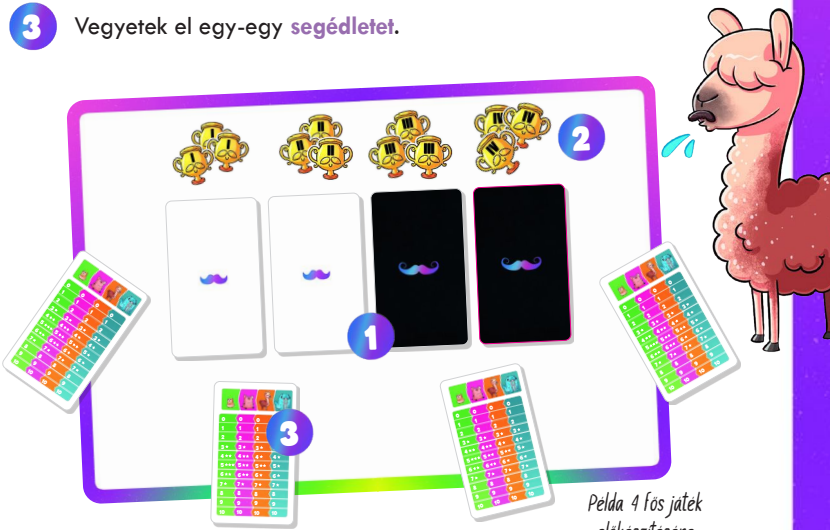


Ha ez az első játszmátok, távolítsátok el a bajusz ikonos kártyákat. Néhány játék után nyugodtan adjátok hozzá őket a játékhoz.

2. Helyezzétek a ***trófeákat*** lefordítva a szabálykártyák fölé *(a fordulószám legyen látható)*.



3. Vegyetek el egy-egy **segédletet**.



Példa 4 fős játék előkészítésére

1 EGY FORDULÓ ELŐKÉSZÜLETEI

- Fordítsátok fel a kártyasorban található bal szélső, még lefordított ***szabálykártyát***. A rajta olvasható ***szabály*** a játék végéig érvényben marad. Ez azt jelenti, hogy minden fordulóban egy-egy új szabály adódik hozzá a meglévőkhöz.

- A játékosok számától függően vegyétek magatokhoz a ***segédlet*** hátoldalán jelzett ***csapatkártyákat***. Keverjétek meg lefordítva, majd osszatok ki minden játékosnak 1-1-et véletlenszerűen. Ezután fordítsátok fel a kapott csapatkártyát, hogy kiderüljön, ki melyik csapatot erősíti ebben a fordulóban.



- Keverjétek meg az ***állatkártyákat*** lefordítva. A játékosok számától függően osszátok ki minden játékosnak a ***segédlet*** hátoldalán megadott számú kártyát. A megmaradt kártyákat tegyétek félre, lefordítva. *Fontos: nem mondhatjátok el a csapattársaitoknak, milyen kártyák vannak a kezetekben.*



KÜLÖNLEGES ESETEK 3 VAGY 5 JÁTÉKOSNÁL

Kártyaosztáskor a kisebb létszámú csapat játékosai ***univerzális kártyákat*** is kapnak *(ezeket később részletesen elmagyarázzuk)*:

- **3 fős játékban** az egyedül játszó játékos 9 ***állatkártyát*** és mind a 3 ***univerzális kártyát*** megkapja;
- **5 fős játékban** a kisebb csapat 2 játékosa 7-7 ***állatkártyát*** és 1-1 véletlenszerűen húzott ***univerzális kártyát*** kap *(nem mondhatják el a csapattársuknak, melyik univerzális kártyát kapták)*.

2 EGY FORDULÓ MENETE

A játékosok több ütést játszanak le egymás után, egészen addig, amíg mindenkinek elfogy az **összes** kártyája. Az a játékos kezdi a forduló első ütését, akinél a **koronával** jelölt ***csapatkártya*** van.



3 EGY ÜTÉS MENETE



- Az első játékos kijátszik 1 kártyát felfordítva az asztal közepére. A kártya színe a hívott szín. Ezután balra haladva a többi játékos is kijátszik 1-1 kártyát, lehetőleg **a hívott színből**. Ha nincs kártyád a hívott színből (és csakis abban az esetben!), bármilyen más színű kártyát kijátszhatsz.

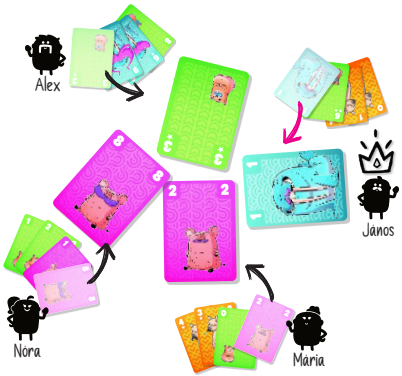
- Miután minden játékos kijátszott **1-1 kártyát**, az a játékos, aki **a legerősebb** kártyát játszotta ki, elviszi az ütést, és az összes kijátszott kártyát lefordítva maga elé gyűjti.

A legerősebb kártyát először a szín, majd az érték határozza meg:

A **ZÖLD** kártyák a leggyengébbek, utánuk következnek a **RÓZSASZÍN**, majd a **NARANCS**, végül a **KÉK** kártyák *(lásd a segédleten)*. Ha több kártya is a legerősebb színből van, akkor az adott szín legnagyobb értékű kártyája viszi az ütést.



- Az ütést elvivő játékos kezdi a következő ütést.



Példa egy ütésre 4 játékossal:
Maria kezdi az ütést egy 2-es rózsaszín malaccal. Nóra követi a hívott színt, és kijátszik egy 8-as rózsaszín malacot. Jelenleg ez a legerősebb kártya. Alexnek nincs malaca, így bármit kijátszhat, és egy 3-as zöld hörcsög mellett dönt. Ezzel biztosan nem nyeri meg az ütést, mert a zöld gyengébb a rózsaszínnél. Jánosnak sincs rózsaszín kártyája, ezért kijátszik egy 1-es kék rozmárt, ezzel elviszi az ütést.



EGY FORDULÓ VÉGE

- Az utolsó ütés után, amikor **minden** kártyát kijátszottatok, mindkét csapat megszámolja az általa megnyert **kártyákon látható csillagok** számát, figyelembe véve a felfedett ***szabálykártyák*** által előírt esetleges módosításokat.



- Az a **csapat** nyeri meg a fordulót, amelynek **a legtöbb csillaga van**. Döntetlen esetén a **koronaikonos** kártyával rendelkező csapat nyer.
- A győztes csapat **minden játékosa** húzzon véletlenszerűen ***1-1 trófeát*** az adott fordulóhoz tartozó 3 trófea közül. A saját trófeáidat megnézheted, de a játék végéig lefordítva kell magad előtt tartanod őket. A megmaradt trófeákat megtekintés nélkül tegyétek vissza a játék dobozába.

ÚJ FORDULÓ

- Kezdjetek új fordulót a korábban leírt előkészületek szerint. Ne felejtsétek el felfedni az adott forduló új ***szabálykártyáját***, amely **hozzáadódik** a már felfedett szabályokhoz.

A JÁTÉK VÉGE

4 forduló után minden játékos számolja össze a ***trófeái*** összértékét. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén játsszatok még egy partit.

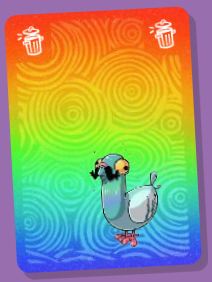


UNIVERZÁLIS KÁRTYÁK



3 vagy 5 játékos esetén dönthettek úgy, hogy ***univerzális kártyát*** játszotok ki egy ***állatkártya*** helyett, akkor is, ha van a kezetekben a hívott színnek megfelelő kártya.

Összesen 3 univerzális kártya van, és mindegyik az aktuális ütésre hat:



A galamb

Az ütés végén az ütésben lévő összes kártyát dobjátok el. Ezek pontértéke nem számít a forduló végén. Ettől függetlenül az ütést elvivő játékos kezdi a következő ütést.

Az egyszarvú



Az egyszarvú mindig megnyeri az ütést, függetlenül attól, milyen más kártyákat játszottatok ki. *Azonban, ha valaki galambot játszott ki, az ütésben lévő kártyákat akkor is el kell dobni. A galambbal nem érdemes összeakasztani a bajszod!*



A majom

Az ütés végén a majom kiválaszt 1 kártyát az ütésből, és ellopja azt, majd hozzáadja a saját csapata kártyapaklijához.

Megjegyzés: ha valaki univerzális kartyával kezdi az ütest, akkor a következő játekos által kijatszott kártya határozza meg az ütés hivott szinét.



A SZABÁLYKÁRTYÁK MAGYARÁZATA

FONTOS SZABÁLY: a szabálykártyákat mindig balról jobbra kell alkalmazni.

Fehér kártyák



A zöld kártyákon lévő csillagok negatívnak számítanak.
A zöld kártyáidon lévő minden egyes csillag miatt a csapatod 1-1 csillagot veszít, nem pedig szerez.



A forduló elején adj tovább 3 kártyát a bal oldali szomszédodnak.
A forduló elején válassz ki 3 kártyát a kezedből, és add tovább őket a bal oldali játékosnak, még mielőtt megnézned a jobb oldali játékostól kapott kártyákat.

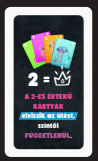


A rózsaszín kártyáidat felfordítva helyezd magad elé.
Ezeket a kártyákat kezeld úgy, mintha a kezedben lennének, de az összes többi játékos így ismerni fogja a kártyáid egy részét.



5 csillagot veszít az a csapat, amelynek a forduló végén a legtöbb kék kártyája van.
Döntetlen esetén egyik csapat sem veszít csillagot.

Fekete kártyák



A 2-es értékű kártyák elviszik az ütést, szintől függetlenül.
Ha egy ütésben több 2-es értékű kártya van, akkor a legerősebb szín viszi el az ütést. Ha valaki egyszarvút játszik ki, akkor ő viszi el az ütést ebben az esetben is.



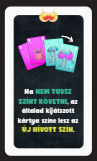
Az azonos értékű kártyákat dobjátok el az ütés kimenetelének eldöntése előtt.
Ezeket a kártyákat nem kell figyelembe venni az ütés eldöntésekor, és nem kerülnek senkihez az ütés végén. Ha az ütésben lévő összes kártyát eldobjátok emiatt, akkor az a játékos kezdi a következő ütést, aki az aktuálisat is kezdte.



Megfordul a színek erősségi sorrendje.
Mostantól a kék a leggyengébb szín, nála erősebb a narancs, nála a rózsaszín, és a zöld a legerősebb.



Ha valaki 3-as értékű kártyát játszik ki, a legalacsonyabb érték viszi el az ütést.
Ha egy ütésben legalább egy 3-as értékű kártya szerepel, akkor a legalacsonyabb értékű kártya nyer *(a legerősebb szín figyelembevételével)*.



Ha nem tudsz színt követni, az általad kijátszott kártya színe lesz az új hívott szín.
Amikor egy játékos nem tud „színt követni”, vagyis nem tud a hívott színnek megfelelő kártyát kijátszani, akkor az általa kijátszott kártya színe az ütés új hívott színévé válik. Lehetséges, hogy egy ütésen belül akár többször is megváltozik a hívott szín.

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

Játéktervezők: Alexandre Aguilar és Jules Messaud. Illusztrátor: Gorobei.

© 2025 KODAMA GAMES. Minden jog fenntartva.

Játékfejlesztő: Thomas Cosnefroy
Grafikai tervező: Supacat Axel Mahé
Köszönet minden játéktesztelőnek, függetlenül attól, hogy volt-e bajuszuk vagy sem.