

El a kekszekkel!

Az **El a kekszekkel!** egy gyorsaságra és vizuális megkülönböztetésre épülő játék, amelyben állítható a nehézségi szint. A céld elsőként megtalálni és megérinteni azt a kártyát, amely megfelel a két dobókockával kidobott péksütemény és szám kombinációjának.

A játék előrehaladtával egyre több korlátozásnak kell eleget tenned, ami lelassít ugyan, de lehetőséget is ad az ellenfeleid akadályozására.

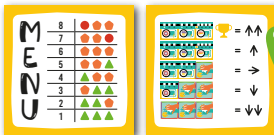
JÁTÉKELEMEK



36 péksüteménykártya



72 korlátozáskártya (18-18 zöld, narancssárga, piros és lila)



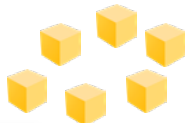
2 menükártya



1 számkocka



1 péksüteménykocka



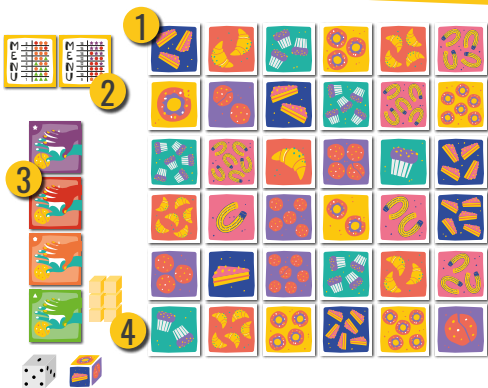
6 jelölő

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


reflexshop

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a péksüteménykártyákat, és helyezzétek őket felfordítva, véletlenszerűen egy 6×6-os tablóra.
2. Tegyétek a menükártyákat a tabló mellé.
3. Keverjétek meg külön-külön a négy színű korlátozóskártyapaklit, és helyezzétek őket lefordítva a menükártyák mellé.
4. Vegyetek magatokhoz 1-1 jelölőt.



NEHÉZSÉGI SZINT KIVÁLASZTÁSA

Az első játék elején minden játékos mérje fel a saját gyorsaságát, és az alapján válasszon ki egy nehézségi szintet 1-től 16-ig. Ez a szint határozza meg, hogy a játékos mely korlátozóskártyákat fogja használni a játék során.

Minden játékos húzza ki a nehézségi szintjének megfelelő színű korlátozóskártyákat, a menükártyán feltüntetett sorrend alapján, majd a megadott sorrendben helyezze maga elé.

6	
5	
4	



Példa: Brigi az 5-ös szintet választja. Ez alapján két narancssárga, majd egy zöld korlátozóskártyát kell maga elé helyeznie lefordítva.

KORLÁTOZÁSKÁRTYÁK

A korlátozáskártyáid fokozatosan bevezetett szabályokat tartalmaznak, amelyek megakadályoznak abban, hogy bizonyos péksüteménykártyákat megérints. Emellett ezek a kártyák nyomon követik az előrehaladásodat is.

A játék során minden látható korlátozásodat be kell tartanod.

Választható szabály fiatalabb vagy kezdő játékosoknak

Dönthettek úgy, hogy nem alkalmazzatok a korlátozásokat. Ebben az esetben a játékosok egyszerűen előrelépnek a jelölőjükkel minden alkalommal, amikor megérintik a helyes kártyát.

A korlátozáskártyák különböző nehézségi szintjét a szegélyük színe jelzi: (lila > piros > narancssárga > zöld)



Minél közelebb van a szín a lilához, annál nehezebben kezelhető a korlátozás. Ezek a kártyák a haladásod követésére is szolgálnak a futószalag által.

A kártyák felépítése a következő oldalon található.





A kártya tetején: Futószalag

Ez a sáv segít nyomon követni az előrehaladást a korlátozáskártyán. Több mezőt tartalmaz a jelölő számára, amely balról jobbra halad. A jelölő aktuális pozíciója határozza meg, milyen büntetést kapsz hibázás esetén

Példa egy narancssárga korlátozáskártyára (bal oldalon a hátlap, jobb oldalon az előlap).

A kártya alján: Egy vagy két korlátozás

A korlátozásaid mindaddig érvényben maradnak, amíg a kártyák felfordítva vannak. A korlátozások összeadódnak, így minden látható korlátozást egyszerre kell betartani. A játékban kétféle korlátozás létezik:



Péksütemény a tányéron:

Ha a korlátozáskártyádon egy péksütemény látható, nem érintheted meg azokat a kártyákat, amelyek ezt a péksüteményt tartalmazzák.



Szám az asztalon:

Ha a korlátozáskártyádon egy szám szerepel, nem érintheted meg azokat a péksüteménykártyákat, amelyeken pontosan ennyi péksütemény látható, függetlenül a típusuktól.



Példa: Az egyik korlátozáskártyádon egy croissant és egy 2-es szám szerepel. Nem érintheted meg sem a croissant-t tartalmazó, sem a pontosan 2 péksüteményt mutató kártyákat. Lehetséges, hogy ugyanaz a korlátozás több különböző kártyádon is megjelenik.



KÉZ KIVÁLASZTÁSA


A játék elején minden játékos válassza ki, melyik kezét fogja használni a péksütemény-kártyák megérintéséhez. Ez a kéz a játék végéig nem változtatható meg. Javasoljuk, hogy a balkezes játékosok a bal kezüket használják, a jobbkezesek pedig a jobbat.

Ha egy korlátozás miatt nem érinthetsz meg egy kártyát, a másik kezeddal tudod blokkolni azt: érintsd meg, és mondd ki hangosan, hogy „**Ács!**”. Ezzel megakadályozod, hogy valamelyik ellenfeled megérintse azt a kártyát, és előrelépjen a futószalagján.

EGY KÖR MENETE

Egy játékos dobjon a két kockával: az egyik kocka egy péksüteményt, a másik egy számot mutat.

A játékban nincs megkötés arra, hogy ki dobjon, de a kockákat mindig a péksütemény-kártyák fölött, az asztal közepén kell dobni, hogy minden játékos jól láthassa az eredményt.

A két kocka eredményéből létrejön egy kombináció, pl. 3 + . Ha elsőként érinted meg a kombinációnak megfelelő kártyát a játék elején választott kezeddal, előrelépteted a jelölődet a futószalagodon (lásd lent).

- Ha rossz kártyát érintesz meg vagy nem a megfelelő kezedet használod, büntetést kapsz, és a kör hátralévő részében nem érinthetsz meg több kártyát.
- A többi játékos addig folytathatja a keresést, amíg mindenki meg nem érintett egy kártyát, vagy úgy nem dönt, hogy passzol.

Haladás a futószalagon:

Ha nincs felfordítva korlátozáskártyád, azonnal fordítsd fel a bal szélső korlátozáskártyádat, és helyezd a jelölődet a kártya futószalagjának első mezőjére.



Ha a jelölőd előtt van még üres mező a futószalagon, léptesd egy mezővel jobbra.

Ha a jelölő nem tud továbbhaladni, mert a következő kártya még le van fordítva, azonnal fordítsd fel a következő korlátozáskártyát, és helyezd a jelölődet a kártya futószalagjának első mezőjére.

Ha a jelölőd elhagyja a harmadik korlátozáskártya utolsó mezőjét, azonnal megnyered a játékot.

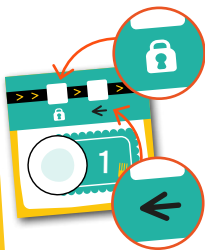
BÜNTETÉSEK

Amikor hibázol, büntetést kapsz. A lehetséges hibák:

- Nem a kockák kombinációjának megfelelő kártya megérintése.
- Rossz kéz használata.
- Az „**Ácsi!**” kiáltás elfelejtése az ellenfelek blokkolásakor.

A büntetés a jelölőd pozíciójától függ.

Büntetőszimbólumok és jelentéseik:



- **Lakat:** Ha a jelölőd egy lakattal jelölt mezőn tartózkodik, amikor hibázol, akkor nem veszed el a kártyát, és a jelölővel sem lépsz vissza.

- **Nyíl:** Ha a jelölőd egy nyíllal jelölt mezőn tartózkodik, amikor hibázol, akkor mozgasd a jelölődet egy mezővel visszafelé a futószalagon.



- **X és nyíl:** Ha a jelölőd egy X-szel és nyíllal jelölt mezőn tartózkodik, amikor hibázol, akkor mozgasd a jelölődet egy mezővel visszafelé a futószalagon, dobd el a korlátozóskártyádat a megfelelő színű pakli aljára, majd húzz egy új, azonos színű kártyát, és tedd lefordítva a kidobott helyére. Az eldobott korlátozóskártya már nincs többé hatással rád.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos jelölője elhagyja a harmadik korlátozóskártya utolsó mezőjét a futószalagon. Ez a játékos megnyeri a játékot.

Mielőtt új játék kezdődik, mindegyik játékos állítsa be a saját szintjét a menükártyák hátoldalán található kompenzációs táblázat alapján.

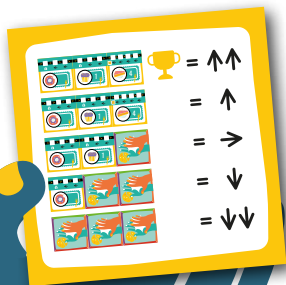
Ha egyik játékos sem teljesítette a győzelmi feltételt, kezdődjön egy új forduló: keverjétek meg és rendezétek újra a péksüteménykártyákat.



A NEHÉZSÉGI SZINT BEÁLLÍTÁSA A KÖVETKEZŐ JÁTÉKHOZ

A játék végén minden játékos a teljesítménye alapján módosítsa a nehézségi szintjét, hogy a következő játék kiegyensúlyozottabb legyen.

NEHÉZSÉGI SZINT MÓDOSÍTÁSA



- **Győztes:** 2 szinttel növelje a nehézségi szintjét (legfeljebb 16-ig).
- **Akik felfedték mindhárom korlátozóskártyát:** 1 szinttel növeljék a nehézségi szintjüket.
- **Akik 2 korlátozóskártyát fedtek fel:** maradnak ugyanazon a szinten.
- **Akik 1 korlátozóskártyát fedtek fel:** 1 szinttel csökkentsék a nehézségi szintjüket.
- **Akik egyetlen korlátozóskártyát sem fedtek fel:** 2 szinttel csökkentsék a nehézségi szintjüket.

IMPRESSZUM

Játéktervező: David Gréault
Művészeti vezető: Nori Design
Illusztrátor: Rita Ottolini
Grafikus: Nori Design
Tördelő: Noa Vassalli
Projektvezető: Cesare Mainardi

Licenc: Atalia Jeux
© 2025 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

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 szerző köszönetet mond gyermekeinek, akik a játék kezdetétől fogva rengeteget játszottak vele, valamint a sok-sok tesztelőnek, különösen a Briis-sous-Forges-i társasklub tagjainak. Külön köszönet illeti Bastient, Erwant és Othmane-t.

