

Játék- szabály



ÁTTEKINTÉS

A Fluxx a változásról szól. A játék elején csupán két egyszerű szabályt kell betartanotok, azonban a játék egyre összetettebb lesz, ahogy újabb és újabb szabályok kerülnek elő. Eleinte győzelmi feltétel sincs – ezt is ti fogjátok célkártyákkal meghatározni. Minden cél egyedi, de mindegyik eléréséhez tartós típusú kártyákat kell gyűjtened. Ha a tartós kártyáid bármely pillanatban megfelelnek az aktuális célnak, azonnal megnyered a játékot!

Szóló szabályok:



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek az Alapszabályok kártyát a játéktér közepére.

Keverjétek meg a paklit, és osszatok mindenkinek 3-3 kártyát.

A maradék kártyákból alkossatok húzópaklit és tegyétek képpel lefelé egy mindenki által elérhető helyre.

ELSŐ JÁTÉKOS

A játékot az osztó kezdi, de akár ki is sorsolhatjátok, hogy ki kezdjen.

Utána a töle balra ülő játékos következik, és így tovább.

Rövid összefoglaló

- A Fluxx játék szabályai folyamatosan változnak.
- A játék elején kövessétek az alapszabályokat.
- Mindnyájan 3-3 kártyával a kézben kezditek a játékot.
- A körödben húzz 1 kártyát, majd játssz ki 1-et.
- Az új szabályok azonnal érvénybe lépnek.
- Gyűjts a célnak megfelelő tartós kártyákat, és nyerj!



KÁRTYATÍPUSOK

Minden körben legalább egy kártyát fel fogsz húzni a kezedbe, és legalább egy kártyát ki fogsz játszani a kezedből. A különböző típusú kártyákat a következőképpen használhatod fel:

Az **Új szabály** típusú kártyák megváltoztatják a játékot. Amikor bárki egy új szabályt játszik ki, azonnal alkalmazkodnotok kell hozzá.

Ha egy új szabály ellentmond egy meglévő szabálynak, a régi szabályt dobjátok el.

ÚJ SZABÁLY

ÚJ SZABÁLY

Az új szabály azonnal érvénybe lép.

Kijátszásakor tedd képpel felfelé a játéktér közepére.

TARTÓS

TARTÓS

Ha kijátszol egy tartós kártyát, tedd azt képpel felfelé magad elé.

A Tartós kártyák gyűjtésével tudsz nyerni. Kijátszás után tartsd őket magad előtt.

A **Célok** határozzák meg, melyik tartós kártyák kellene a győzelemhez.

CÉL

CÉL

Az új célokat a játéktér közepére kell képpel felfelé kijátszani.

Dobj el minden korábbi célt.

AKCIÓ

AKCIÓ

Akciókártya kijátszásakor kövesd annak utasításait, majd tedd a dobópaklira.

Az Akciók egyszer használatos kártyák. Hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd el.

Egy kör menete

- 1) Húzz kártyá(ka)t az aktuális szabályok szerint.
- 2) Játssz ki kártyá(ka)t az aktuális szabályok szerint.
- 3) Dobj el kártyá(ka)t, ha azt egy szabály megköveteli.

Az új szabályok, tartós kártyák stb. miatt elérhető opcionális akciókat a köröd bármely pontján végrehajthatod.

Minden kártyát ki lehet játszani, még akkor is, ha annak nem lesz hatása. Ha nem vagy biztos abban, hogy egy adott kártya milyen hatást fejt ki, olvasd fel hangosan a szövegét, amikor kijátszod.

Példajáték (folyamatban)

Az alapszabályokat felülíró új szabályt úgy tedd le, hogy letakard vele a felülírt szabályt.

Az egyéb új szabályokat tedd a játéktér közepére.

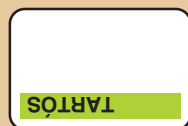
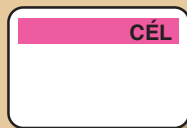
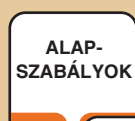
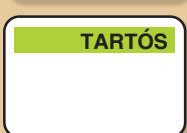
HOGYAN GYŐZHETSZ?

A játék addig folytatódik, amíg valaki teljesíti a jelenlegi célkártya követelményét. Ez a játékos azonnal megnyeri a játékot, függetlenül attól, hogy kinek a köre van. (Döntetlen esetén a játék addig folytatódik, amíg nem lesz egyértelmű győztes.)

A célok is középre kerülnek. Bármely játékos teljesítheti őket.

A tartós kártyáit mindenki maga elé teszi.

3. JÁTÉKOS



1. JÁTÉKOS

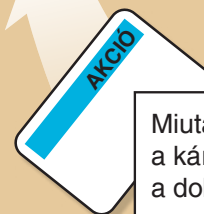
Az Alapszabályok kártya végig a játéktér közepén marad.

ALAP-SZABÁLYOK

Mindenki 3 kártyával kezd.



2. JÁTÉKOS



Miután végrehajtottad a kártya hatását, tedd a dobópaklira.

EGYÉB KÁRTYATÍPUSOK

SZÍVATÓS

Amikor felhúzol, azonnal le kell tenned magad elé, majd húznod kell egy másik kártyát.

Szívatók kártyák: Ezek a tartós kártyák gonosz ikertestvérei. A szívatók kártyák általában akadályozzák a győzelmedet, de előfordulhat, hogy pont rájuk lesz szükséged. A szívatók kártyákat tedd a kijátszott tartós kártyáid mellé.

A szívatók kártyák sosem kerülnek a kezvedbe, hanem automatikusan ki kell játszani őket. Amint felhúzol egyet, azonnal le kell tenned képpel felfelé magad elé, és húznod kell helyette egy másik kártyát. Ez NEM számít kijátszásnak.

Lehetséges, hogy több szívatók kártyát is le kell magad elé tenned, mire kezvedbe kerül a megfelelő számú nem szívatók kártya. Ez minden olyan helyzetre vonatkozik, amelyben kártyát kell húznod (pl. akciók).



Csatolós-szívatók: Az ezzel az ikonnal jelzett szívatók kártyát hozzá kell csatolnod az egyik tartós kártyádhoz. Ha még nem játszottál ki tartós kártyát, nyugi – a szívatók kártya csendben vár, amíg prédája felbukkan. Miután összecsatlakoztak, a két kártya egységként kezelendő, amíg a dobópakliba nem kerülnek.

Meglepetések: Ezeket a kártyákat bármikor kijátszhatod, még egy másik játékos körében is. A meglepetés-kártyáknak két hatása van: egy a te körödre, a másik a többiek köreire vonatkozik. Meglepetéskártyával egy másik meglepetéskártyát is lehet hatástalanítani.

LÁTHATATLANSÁG

A **Varázsgyűrű** és a **Rejtő bűbáj** kártyák láthatatlanná teszik a tartós kártyáidat. A többi játékos nem képes hatni a láthatatlan kártyáidra, de azok képpel felfelé maradnak, és a hatásait is használhatod. Sőt, a kártyalimit továbbra is érvényes rájuk. A láthatatlanságot úgy jelzed, hogy a gyűrűt vagy a bűbajt képpel kifelé tartod a kezvedben. A kártya ilyenkor kezvedben lévőnek minősül. Ha kikerül a kezvedből, a láthatatlanságnak is vége. Ha valaki elveszi a kezvedből a gyűrűt vagy a bűbajt, akkor képpel maga felé veszi kézbe, és neki is ki kell játszania, hogy megkapja a hatását. Láthatatlan kártyákkal nem győzhetsz! A többieknek látniuk kell, hogy tényleg teljesítetted-e a célt. Bármikor láthatóvá válhatsz, ha a hatást kifejtő kártyát befordítod a kezvedben.

MEGLEPETÉS

Ezt a kártyát saját körödben kívül is kijátszhatod, hogy hatástalaníts egy éppen kijátszott kártyát.

Saját körödben kijátszva akciónak minősül.

PÉLDÁK

Alább bemutatunk pár példát arra, hogyan hatnak egymásra a különböző kártyák:



Miután húzol 1 kártyát, kijátszod az új **Húzz 3-at** szabályt. Most már a szabályok azt írják elő, hogy körönként 3 kártyát húzzatok, de te még csak 1 kártyát húztál a körödben, ezért azonnal húznod kell még 2-t. Az utánad következő játékos 3 kártyát húz a köre elején. Kijátssza az új **Húzz 2-t** szabályt, amely megint változtat a szabályokon, de ő nem húz több kártyát, mert az imént már (legalább) 2-t felhúzott. Mivel a **Húzz 2-t** ellentmond a **Húzz 3-at** szabálynak, ezért a **Húzz 3-at** szabály a dobópaklira kerül.



Ha a **Húzz 2-t és játszd is ki** akciókártyát játszod ki, akkor azonnal húznod kell 2 kártyát, és mindkettőt ki is kell játszani. Ha az egyik felhúzott kártya például a **Húzz 3-at és 2-t játszd is ki**, akkor folytatnod kell az akciót: húznod kellene 3 kártyát, ebből 2-t ki kellene játszani és 1-et eldobnod. Ez mind egyetlen kártya kijátszásának minősülne abból a szempontból, hogy hány kártyát kell játszani a körödben.



Tegyük fel, hogy kijátszod a **Húzz 3-at és 2-t játszd is ki** kártyát. Először is húzol három kártyát. Ha ezek közül bármely szívatók, azt le kell tenned magad elé, majd újra húznod kell, egészen addig, amíg három nem szívatók kártyát húzol, majd ezek közül eldöntöd, hogy mely kettőt játszod ki.



EGYÉB TUDNIVALÓK

Első körös szívatások: A játék elején azonnal le kell tenned magad elé, ha szívatók kártyát kaptál a kezvedbe, majd addig kell húznod kártyákat, amíg három nem szívatók kártya lesz a kezvedben.

Az eldobással kapcsolatban: Nem dobhatsz csak úgy el nemkívánatos kártyákat. Csakis akkor dobhatsz el kártyát, ha erre egy limit vagy más akció kötelez. (Igen, ez ahhoz is vezethet, hogy ki kell játszani egy olyan kártyát, amely miatt valaki más fogja megnyerni a játékot.)

Újrakeverés: Ha elfogy a húzópakli, akkor keverd meg a dobópaklit, majd tedd képpel lefelé: ez lesz az új húzópakli. Folytassátok a játékot!

Játékban lévő kártyák: Amikor bármi egy „játékban lévő” kártyára hivatkozik, az a játéktéren lévő, képpel felfelé fordított kártyákat érinti, kivéve a dobópaklit.

A tartós kártyáknak játékban kell lenniük ahhoz, hogy beleszámítsanak egy cél teljesítésébe. Ha egy tartós kártyának különleges hatása van, az csak a kártya kijátszása után fog érvényesülni.

Ingyenes akciók: Néhány kártya bónuszakciókra jogosít fel, amelyeket a köröd bármely pontján végrehajthatsz. Mivel nem számítanak bele a körönkénti kijátszáslimitedbe, ingyenes akciónak hívjuk őket.

Beugrók: Egy új játékos bármikor beszállhat a játékba: osszatok neki 3 kártyát, és már játszhat is.

Dobbantók: Egy játékos bármikor kiszállhat a játékból. Egyszerűen csak dobja el minden tartós és kézben tartott kártyáját.

KÉRDÉSETEK VAN?

Rengeteg érdekes szituáció alakulhat ki, amikor a Fluxxszal játszotok. Ha nem lenne egyértelmű, hogy egy adott kártya hatása mit jelent, és hivatalos választ szeretnétek kapni, akkor tekintsetek át az angol nyelvű GYIK-et itt:

faq.looneylabs.com

Ha itt sem találtok választ a kérdésekre, küldjétek nekünk e-mailt az ügyfélszolgálatunkra, és mihamarabb válaszolunk. A játék megtanulásában segíthet a magyar szabálymagyarázó videónk:

reflexshop.hu/fantasy-fluxx

Néhány visszatérő kérdés a Fantasy Fluxxszal kapcsolatban:

K: Mi történik, ha a **Varázkard gonosszá válik?**

V: A Gonosz nem akadályozza a tartós kártyák hatásait, tehát használhatod a kardot a Gonosz átpasszolására... de ha a Gonosz a kardhoz van csatolva, akkor a kard is vele együtt megy.

K: A **Varázpálca** hatásához „élőlényre” van szükség. Annak minősül az **Egyszarvú** és a **Sárkány** is?

V: Persze, miért is ne? Számos fantasy történetben találkozunk beszélő állatokkal, sőt az egyszarvúknak és sárkányoknak szinte mindig van varázssereje is ezekben a történetekben.

K: Csak akkor dobhatom el a **Tömlöc** szívatók, ha a **Varázsgyűrű** vagy a **Kincshalom** előttem van, vagy elég, ha a kezemben van?

V: Kijátszva kell lenniük. A tartós kártyákat csakis akkor használhatod, ha már ki vannak játszva.

K: Hol vannak a szóló szabályok?

V: Ingyen letöltheted őket innen: reflexshop.hu/fantasy-fluxx.

IMPRESSZUM

A Fluxx eredeti változatát 1996. július 24-én találtuk ki, és legelőször 1997-ben adtuk ki.

JÁTÉKTERVEZŐ: Andrew Looney

ILLUSZTRÁTOR: Derek Ring

DOBOZTERVEZŐ: Morgan Nakroshis

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:

Köszönjük minden kedves

játékosunknak.

A Fluxx® a Looney Labs bejegyzett védjegye.

Származási hely: Kína


LOONEY
LABS

Copyright © 1997-2014
by Looney Labs, Inc.
PO Box 761
College Park, MD, 20741 USA
www.LooneyLabs.com

 **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