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

Játék-szabály

FLUXX®

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 tőle balra ülő játékos következik, és így tovább.

Rövid összefoglaló

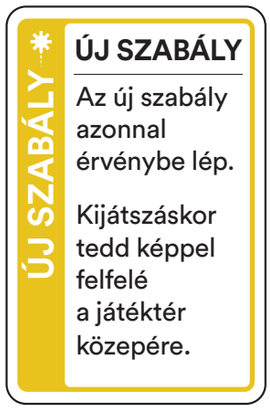
- **A Fluxx játék szabályai folyamatosan változnak.**
- **A játék elején kövessétek az alapszabályokat.**
- **Mindnyájan 3-3 kártyával a kézben kezditek a játékot.**
- **A körödben húzz 1 kártyát, majd játssz ki 1-et.**
- **Az új szabályok azonnal érvénybe lépnek.**
- **Gyűjts a célnak megfelelő tartós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





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

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





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.

Limitek: A játék elején nincs limitálva, hogy hány kártyát tarthatsz a kezedben, vagy hány tartós kártya lehet kijátszva előtted. Azonban egyes szabályok megszabnak egy felső limitet. Ezek a szabályok csak akkor vonatkoznak rád, ha NEM a te köröd van, tehát a köröd végéig figyelmen kívül hagyhatod őket. Ha kijátszol egy limitáló szabályt, akkor mindenki másnak azonnal alkalmazkodnia kell, és az adott helyzettől függően kártyákat kell eldobnia.

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.)

Példajáték (folyamatban)



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 játszanod. Ha az egyik felhúzott kártya például a **Húzz 3-at és 2-t játssz ki,** akkor folytatnod kell az akciódat: húznod kellene 3 kártyát, ebből 2-t ki kellene játszanod és 1-et eldobnod. Ez mind egyetlen kártya kijátszásának minősülne abból a szempontból, hogy hány kártyát kell kijátszanod a körödben.

Tegyük fel, hogy a kezedben van egy cél, sőt egy tartós kártya is, amely a célt részben teljesíti. Melyiket érdemes kijátszanod? Azt hihetnéd, hogy mindegy, mert szükséged van egy másik tartós kártyára is a cél teljesítéséhez. Azonban ilyenkor mindenképpen a tartós kártyát érdemes először kijátszanod. Ha a célt játszod ki, nagy valószínűséggel azt valaki le fogja cserélni valami másra, mire megtalálod a keresett tartós kártyát.

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 tekintsétek át az angol nyelvű GYIK-et itt:

faq.looneylabs.com

Ha itt sem találtok választ a kérdéseitekre, küldjetek nekünk e-mailt az ügyfélszolgálatunkra, és mihamarabb válaszolunk.
A játék megtanulásában segíthet magyar nyelvű szabály-magyarázó videónk:

reflexshop.hu/fluxx

EGYÉB TUDNIVALÓK

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 játszanod egy olyan kártyát, amely miatt valaki más fogja megnyerni a játékot.)

Újrakeverés: Ha elfogy a húzópakli, akkor keverjétek meg a dobópaklit, majd tegyétek 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.

Ingyenes akciók: Néhány kártya bónuszakciókra jogosít fel, amelyeket a köröd bármely pontján végrehajthatsz. Mivel nem számítanak bele a körönkénti akciólimitedbe, 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.

IMPRESSZUM

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

JÁTÉKTERVEZŐ: Andrew Looney
ILLUSZTRÁTOR: Andrew Looney (a színekért Todd Hamilton és Jacoby O'Connor felelt)
DOBOZTERVEZŐ: Eileen Tjan
TESZTELŐK: A Looney Labs csapata, a Wunderland Toast Society csapata és még számtalan játékos világszerte.

A Fluxx® a Looney Labs bejegyzett védjegye.
Származási hely: Kína

LOONEY LABS

Copyright © 1997-2014 by Looney Labs, Inc.

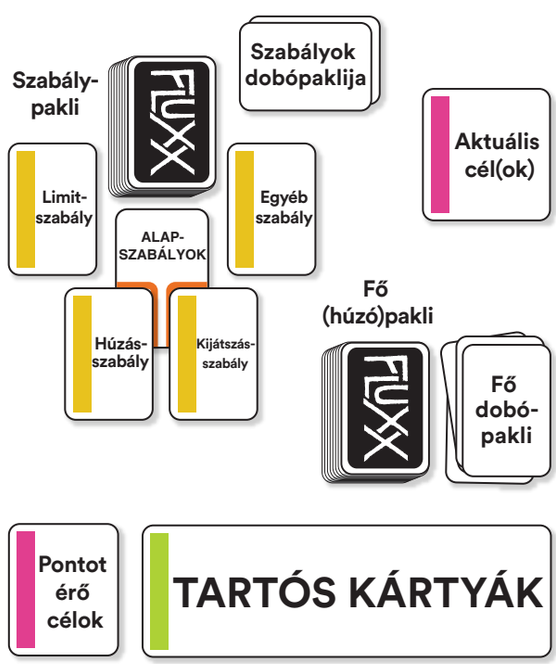
PO Box 761
College Park, MD, 20741 USA
www.LooneyLabs.com

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

reflexshop

SZÓLÓ FLUXX

Ez csak a szóló szabályok összefoglaló leírása. A hosszabb változatot itt találod: **reflexshop.hu/fluxx.**



ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt egyedül játszanál a Fluxxszal, távolíts el a játékból minden kártyát, amely csak több játékos esetén érvényesülne. A Fluxx minden változata játszható egyedül is, de mindegyikben más-más kártyákat kell eltávolítanod. Ebben a változatban ezt a 12 kártyát távolítsd el:

- **Mindenkinek jár 1**
- **Tartóscsere**
- **Tartóslopás**
- **Közkincs**
- **Meglepetés adó**
- **Kézcsere**
- **Add tovább**
- **Vedd és tedd**
- **KPO-leszámolás**
- **Már megint én**
- **Szegények bónusza**
- **Gazdagok bónusza**

START

- Tedd az alapszabályok kártyát a játéktér szélére.
- A kártyákat oszd ketté: alkoss egy szabálypaklit az új szabályokból, és egy fő paklit a többi kártyából.
- Keverd meg a szabálypaklit. Tedd az alapszabályok mellé.
- Keverd meg a fő paklit, és tedd a játéktér másik szélére.
- Húzz 3 kártyát a fő pakliból.
- Te kezded a játékot.

JÁTÉK

- Felváltva játssz köröket, és húzz új szabályokat.
- A saját körödben húzd fel a jelzett mennyiségű kártyát, majd játszd ki a jelzett mennyiségű kártyát.
- A köröd után húzz a szabálypakliból egy új szabályt, tedd a megfelelő helyre, és dobj el minden olyan szabályt, amely az újnak ellentmond.
- A következő köröd előtt dobj el kártyá(ka)t, ha egy új szabály módosítja a limitet.

VÉGE

- Ha bármikor teljesíted egy cél követelményeit, akkor azt vedd el és tedd magad elé (pontot fog érni), majd dobj el a célhoz használt minden tartós és/vagy szívatós kártyát.
- Ha bármely húzópakli elfogy, a játék azonnal véget ér.