



Egy nyugis hétvégi kiruccanásra vágytál a hegyekben, de az erdő lakóinak más tervük van. Távolítsd el minél gyorsabban a saját táborodban és a társa(i)d táborában lévő vadkártyákat. Ha már csak egypár kártyátok maradt, és úgy gondolod, hogy a ti táborotok a legrendezettebb, akkor itt az ideje spurit kiáltani! De vigyázz, mert egyes kártyák képpel lefelé lesznek, és nem fogod tudni, mit rejtenek.

Játékelemek

70 kártya (5 szett 1–13 számozású kártya és 5 [=] kártya).

Előkészületek

A **Spuri!**-t általában 4 vagy 6 fő játssza. A következőkben a 4 és 6 fős játék előkészületeit olvashatod. **A 3 fős játék előkészületeit és különleges szabályait a 26. oldalon találsz.**

Válasszatok csapatot: Állítsatok össze egyenlő számú csoportokat, és üljetek az asztal köré úgy, hogy mindkét oldalon 1-1 ellenfél legyen.

Játékelemek: A pontokat vezessétek papíron vagy **az ingyen letölthető Spuri! (Scram!) alkalmazásban.**

A 4 fős játék esetében távolítsatok el 1 szett 1–13 kártyát és 1 [=] kártyát. A pakliban 4 főnél 56 kártyának, 6 főnél 70 kártyának kell lennie.

Osszatok kártyákat: Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost. A tőle jobbra ülő játékos keverje meg a paklit, és osszon minden játékosnak **3-3 kártyát képpel lefelé fordítva és 2-2 kártyát képpel felfelé fordítva.**

A kapott kártyákat rendezétek egy sorba magatok elé. Ez a táborotok. **NE nézzétek meg a képpel lefelé fordított kártyákat!**

Húzópakli: A megmaradt kártyákból alkossatok egy húzópaklit az asztal közepén. Fordítsátok meg a pakli felső kártyáját, és tegyétek a pakli mellé. Ez lesz a dobópakli.

3. játékos tábora



A csapat

B csapat

Húzópakli



Dobópakli

B csapat



4. játékos tábora

2. játékos tábora



A csapat

1. játékos tábora



Előkészületek 4 fős játékra.



4. játékos tábora



B csapat



3. játékos tábora

A csapat



5. játékos tábora

A csapat

Húzópakli



Dobópakli



2. játékos tábora

B csapat



6. játékos tábora

B csapat

A csapat



1. játékos tábora

Előkészületek 6 fős játékra.

A játék célja

Az előtted és a csapattársa(i)d előtt lévő kártyák jelképezik a csapatotok táborába betolakodó vadakat. A kártyán lévő szám jelöli a vad által okozott kár mértékét. A csapatotok táborában lévő kártyák összértéke lesz a csapatotok pontszáma. Minél kisebb ez a szám, annál rendezettebb a tábor.

A csapatotok célja, hogy **ellenfeleteknél rendezettebb táborotok legyen (azaz kisebb pontszámú)**. Ennek érdekében minél több nagy értékű kártyától kell megszabadulnotok a forduló vége előtt.

Egy forduló akkor ér véget, amikor vagy kifogy a húzópakli, vagy egy játékos spurit mond (minden más játékosnak lesz még egy köre).

4 forduló után **az a csapat nyer, amelyiknek a legkisebb az összpontszáma.**



Egy kör menete

A játékot a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban játsszátok.

Körödben válassz 1 akciót a lehetséges 3-ból:

Húzd fel a húzópakli legfelső lapját

Húzd fel a dobópakli legfelső lapját

Spuri

Kártya húzása

Legtöbb esetben húzni fogsz 1 kártyát és azonnal kijátszod. **Húzhatsz a húzópakliból vagy a dobópakliból.**

Ha a húzópakliból húzol, **titokban nézd meg a kártyát és dönts el, hogyan játszod ki.** Három lehetőség van: **végrehajtod a kártya akcióját, kártyákat helyettesítesz vele a táborodból** (hamarosan részletezzük), vagy **eldobod a kártyát.** A csapattársa(i)d előtt titokban kell tartanod a húzott kártyát, kivéve akkor, amikor végrehajtod a kártya akcióját vagy eldobod a kártyát.

Ha a dobópakli tetejéről húzol kártyát, akkor CSAK arra használhatod, hogy kártyákat helyettesíts vele a táborodból (*nem* hajthatod végre a rajta lévő akciót). Mivel ez képpel felfelé van fordítva, a társa(i)d is tudhat(nak) róla.

Megtörténhet, hogy nincs kártya a táborodban. Ilyenkor csak a húzópakliból húzhatsz kártyát, a dobópakliból nem (és vagy végrehajtod az akcióját, vagy eldobod).

Érték:
forduló
végi pont



A kártya akciója:
KIZÁRÓLAG
akkor hajtható végre,
ha a kártyát a húzópakliból
húzod, és azonnal kijátszod

Egy **Spuri!** kártya felépítése.

Kártya kijátszása az akciójáért

Az 5-13-as kártyákon egy-egy akció szerepel.

Amikor a húzópakliból egy akciókártyát húzol, végrehajthatod a kártyán lévő akciót ahelyett, hogy kártyákat helyettesítenél a táborodban.

Dobd a kártyát a dobópakliba, és hajtsd végre teljes mértékben a rajta lévő akciót.

Egy akció által titokban megleshetsz egy képpel lefelé fordított kártyát, képpel felfelé fordíthatsz kártyákat, eldobhatsz kártyákat, vagy kicserélhetsz különböző táborokban lévő kártyákat. Az akciót felhasználhatod **bármelyik táborra** VAGY **a húzópakli legfelső kártyájára** kivéve, ha az akció másképp rendelkezik.

Részletekért lásd a 23. oldalon lévő **tisztázásokat**.

Lali



Adél



Bence



Kati

Kati egy 6-ost húz a húzópakli tetejéről, és végrehajtja az akcióját: „Less meg 2 kártyát” (A). A 6-os kártyát képpel felfelé lehelyezi a dobópakli tetejére (B). Kati titokban megles egy kártyát a saját táborában (C), majd egyet a csapattársa (Adél) táborában (D). A kártyákat képpel lefelé fordítva visszateszi az eredeti helyükre.

Kártyák helyettesítése a táborokban

Függetlenül attól, hogy a húzó- vagy dobópakliból húztál kártyát, **helyettesíthetsz vele 1 vagy több azonos értékű kártyát a csapat táborából.**

A helyettesített kártyák a dobópakliba, az új kártya pedig a táborodba kerül. Így szabadulhatsz meg kártyáktól, és csökkentheted a csapatod kártyáinak összértékét.

Ha úgy döntesz, hogy a húzott kártyát helyettesítésre használod, akkor nem hajthatod végre a rajta lévő akciót.

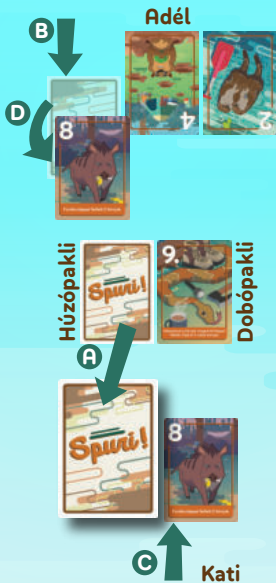
Ha csak 1 kártyát helyettesítesz, akkor az értéke nem számít. Ha viszont 1-nél több kártyát helyettesítesz egyszerre (saját vagy csapatod táborából), akkor az **értéküknek azonosnak kell lennie.** (A helyettesítendő kártyák értéke független a húzott kártya értékétől.)

Mivel több kártya képpel lefelé van fordítva, ez nagyobb kihívás lesz, mint gondolnád. Ráadásul **büntetést kapsz, ha különböző értékű kártyákat fedsz fel.** Részletek a 13. oldalon.



Ezeket a lépéseket kövesd:

- 1. Húzz egy kártyát a húzó- vagy dobópakli tetejéről,** amit a táborodba akarsz helyezni.
- 2. Válaszd ki bármelyik 1 kártyát a saját táborodból** (függetlenül attól, hogy képpel felfelé vagy lefelé van fordítva) és csúsztasd előre anélkül, hogy eltávolítanád a táborból.
- 3. Csúsztasd előre bármennyi másik kártyát a saját vagy a társa(i)d táborából.** Ezen lépés során egyik kártyát sem lesheted meg.
- 4. Fordítsd képpel felfelé az összes kártyát, és ellenőrizd, hogy mind egyformák-e.** Ha MIND egyforma, akkor dobd el őket képpel felfelé fordítva. Ha NEM MIND egyforma, akkor sikertelen volt a próbálkozásod. Hagyd az összes kiválasztott kártyát képpel felfelé fordítva a tulajdonosa táborában.
- 5. Helyezd az új kártyát a táborodba** képpel lefelé fordítva, ha a húzópakliból húztad, képpel felfelé fordítva, ha a dobópakliból húztad. Ha sikerült több azonos értékű kártyát eldobni, akkor helyezd az új kártyát a táborodba, és zárjátok össze a kártyák közötti rést. Ha nem sikerült azonos értékű kártyákat kiválasztani, akkor büntetésként helyezd az új kártyát a táborod bármelyik szélére.



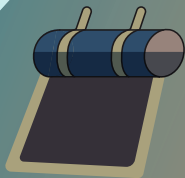
Kati egy 4-est húzott a húzópakli tetejéről (A), amivel kártyákat akar helyettesíteni. Van egy felfordított 8-asa, és tudja, hogy Adélnek is van egy, hiszen korábban megleszte.

Mindkét kártyát előrecsúsztatja (B, C), majd képpel felfelé fordítja Adél kártyáját (D). Mivel mindkét kártya 8-as, eldobja azokat (E, F), és a 4-est a saját táborába helyezi, képpel lefelé (G).

Adélnek most van egy képpel felfelé fordított 2-ese és 4-ese, Katinak pedig egy képpel lefelé fordított 4-ese, aminek az értékét csak ő ismeri.

6. Ha nem sikerült azonos értékű kártyákat kiválasztani, ellenőrizd, hogy kapsz-e további büntetést:

- Ha 3 különböző értékű kártyát választottál, akkor húzz 1 további kártyát és helyezd képpel lefelé fordítva a táborodba.
- Ha 4 különböző értékű kártyát választottál, akkor húzz 2 további kártyát és helyezd képpel lefelé fordítva a táborodba.
- Ha 5 vagy annál több különböző értékű kártyát választottál, akkor húzz 3 további kártyát és helyezd képpel lefelé fordítva a táborodba.





Lalinak van egy 11-ese, és úgy gondolja, hogy Bencének, a csapatársának, is van egy 11-ese. Felhúzza a dobópaklin látható 7-est (A), és előrecsúsztatja a saját 11-esét (B) és Bence egy kártyáját (C). Felfordítja Bence kártyáját és az egy... 10-es (D)!
Hoppá!
A 7-est lehelyezi a saját táborába (E), majd visszacsúsztatja a saját 11-esét (F) és Bence 10-esét, mindkettőt képpel felfelé hagyva (G).

Egy kártya eldobása

Néha nem akarsz megtartani vagy kijátszani a felhúzott kártyát. Ebben az esetben **dobd el a kártyát** a dobópakli tetejére, befejezve a körödet.

[=] kártyák

Ha a kártyán [=] jel szerepel szám helyett, akkor **az mindig egyenértékű a többi választott kártyával**. Az [=] kártyát választhatod akár elsőként, ha az összes utána választott kártya értéke azonos.

Az eldobott [=] kártyát mindig **a vele együtt eldobott többi kártya alá kell helyezni**.





Kati a húzópakliból húzott egy kártyát (A). Először a csapattársa egyik kártyáját választja ki (B), utána a saját [=] kártyáját (C). Megfordítja Adél kártyáját. 10-es (D). Mivel a [=] kártya minden kártyával egyenértékű, eldobhatja a [=] kártyáját (E) és Adél 10-esét (F) úgy, hogy a [=] kártya kerüljön alulra. A húzott kártyát a táborába helyezi (G).

Spuri bejelentése

Ha **köröd elején legfeljebb 2 kártya van a saját táborodban**, és úgy gondolod, hogy a csapatodnak kevesebb pontja van, mint az ellenfél csapatnak, akkor előidézheted a forduló végét azzal, hogy spurit jelentesz be.

Amikor spurit jelentesz be, a **köröd azonnal véget ér**. Spuri előtt vagy után nem húzhatsz és nem játszatsz ki kártyát! A többi játékos 1 utolsó kört játszik, és a forduló végét ér. Számoljátok össze a pontjaitokat. Ha spurit jelentesz be, más játékos nem jelenthet be spurit az utolsó körében.

Vigyázz! Ha spurit jelentesz be, de a csapatodnak több pontja van, mint az ellenfél csapatnak, akkor pórul jártok.



A forduló vége

Kétféleképpen idézhető elő a forduló vége:

- Ha egy játékos spurit jelent be, a forduló vége előtt **minden más játékos 1 utolsó kört játszik.**
- Ha bármelyik játékos köre elején **üres a húzópakli, a forduló azonnal véget ér.**

A forduló végén fordítsátok képpel felfelé a csapatotok táborában lévő összes kártyát, és adjátok össze **a kártyák értékét.** Ez az összeg a forduló végi pontotok.

Ha a forduló a húzópakli kiürülésével ért véget, akkor mindkét csapat jegyezze fel pontjait, és adja hozzá az előző forduló pontjaihoz. Viszont, ha valaki spurit jelentett be, akkor a pontszámokat a következőképpen kell kiszámolni:

- Ha a spurit bejelentő csapatnak ebben a fordulóban az ellenfél csapatnál kevesebb pontja van (vagy egyenlő azzal), akkor **0 pontot kap.**
- Ha a spurit bejelentő csapatnak ebben a fordulóban az ellenfél csapatnál több pontja van, akkor **további 10 pontot kap** a fordulóvégi pontjain kívül.



- A csapat, amelyik nem jelentett be spurit, egyszerűen adja össze a pontjait.

A kevesebb pontot gyűjtő csapat a forduló nyertese. **A következő fordulót a nyertes csapatból az egyénileg legkevesebb pontot gyűjtő játékos kezdi.** Egyenlőség esetén az érintettek közül az előző kezdőjátékostól balra ülő játékos kezdi az új fordulót. 4 fős játék esetében játsszatok 4 fordulót, 6 fős játék esetében játsszatok 3 fordulót.

[=] kártyák pontozása

Pontszámoláskor a táborodban lévő [=] kártyák értéke akkora, **mint a táborodban lévő legkisebb számozott kártyáé.** Ha csak [=] kártyád van, mindegyik 0-t ér.



Adél



1 pont

A csapat

Lali

0 pont

B csapat



Dobópakli

B csapat



Bence

4 pont

A csapat



4 pont

Kati

*A forduló végén az **A csapatnak 5 pontja van** (Kati [=] kártyája 1 pontot ér), a **B csapatnak pedig 4 pontja van**. A B csapat kevesebb pontot gyűjtött, és Lalinak van a csapatból a kevesebb pontja, így **Lali kezdi a következő fordulót**.*

A játék vége

Az utolsó forduló végén a **kevesebb összpontszámmal rendelkező csapat nyer.**

Egyenlőség esetén az a csapat nyer, amelyik kevesebb pontot szerzett az utolsó fordulóban.

Ha az egyenlőség továbbra is fennáll, hasonlítsátok össze az előző forduló pontszámát és így tovább.

Ha minden fordulóban egyenlő pontszámot szereztek, a vadak nyernek, és minden játékos veszít.



Kommunikáció

A meglesett, képpel lefelé lévő kártyákról NEM beszélhetsz (beleértve a felhúzott kártyát is), még akkor sem, ha a csapattársad is megleszte a kártyát. **Nem kérdezheted meg csapattársadat, hogy mi van egy képpel lefelé lévő kártyán.**

Nem jelezheted a csapattársadnak, hogy melyik kártyát válassza ki, amikor kártyát helyettesít.

Megmondhatod, hogy melyik kártyát láttad, melyiket nem. Például, rámutathatsz egy kártyára:
- Tudom ennek az értékét.

Beszélhetsz a képpel felfelé lévő kártyákról és értékükről.

Adhatsz tanácsokat csapattársadnak, ha az előző pontok egyikét sem szeged meg.



Szabálytisztázások és emlékeztetők

Kártyák helyettesítése a táborodban

A felhúzott kártyát nem dobathatod el semelyik másik kártyával.

Helyettesítened kell legalább 1 kártyát a saját táborodból.

Ha csak 1 kártyát helyettesítesz, azt a saját táborodból kell megtenned.

Csúsztasd előre az összes helyettesíteni kívánt kártyát, *mielőtt* bármelyiket megfordítanád.

Ha [=] kártyát helyettesítesz, akkor helyezd a többi eldobott kártya *alá* (ha van).



Kártya kijátszása az akciójáért

A képpel lefelé lévő kártyákat mindig titokban lesd meg.

A képpel felfelé fordított kártyákat mindenki láthatja, és **a forduló végéig így maradnak.**

Az eldobott kártyákat helyezd le képpel felfelé a dobópakli tetejére. Ne hajtsd végre a rajtuk lévő akciót. Ha egy 9-essel 2 különböző értékű kártyát dobsz el, a nagyobb értékű kártyát helyezd a kisebb értékű kártya alá a dobópakliban.

Az [=] kártyákat mindig helyezd a vele együtt eldobott kártyák alá.

Cserekor választhatsz képpel felfelé vagy lefelé lévő kártyákat is. Az új kártya a helyettesített kártya helyére kell kerüljön. A képpel lefelé lévő kártyákat NE fordítsd meg csere után. Ha egy 12-est játszol ki, „megleshetsz” egy képpel felfelé fordított kártyát is.

A 9-es és 13-as kártyákat helyezd le képpel felfelé a tábor valamelyik szélére ahelyett, hogy eldobnád.



Tippek

Úgy a legkönnyebb megjegyezni a meglesett, képpel lefelé lévő kártyákat, hogy magadban ismételed a kártyák értékét, balról jobbra. Például, ha az első három kártyád 1, 8 és 1, akkor ismételd magadban, hogy „egy-nyolc-egy”.

Jó stratégiának bizonyulhat, hogy **azonos értékű kártyákat gyűjts a csapatod táborába**, hogy egy későbbi körben több kártyát dobhass el.

A 11-es és 12-es kártyákkal kicserélheted a húzópakli felső kártyáját bármelyik játékos táborában lévő kártyával.

A 7-es és 8-as kártyákkal meglesheted a húzópakli felső kártyáját.

A 12-es kártyával meglesheted a húzópakli 2 felső kártyáját és megváltoztathatod a sorrendjüket!

A spuri bejelentése akkor a legbiztonságosabb, amikor kevés 11-es, 12-es és 13-as kártya marad a pakliban.



Szabályok 3 fő játékra

Amikor hárman játszottok, 2 játékos egy csapatot alkot (ők a duó) és 1 játékos egyedül játszik (ő a szóló).

A szóló játékos üljön középre.

Távolítsatok el 1 szett 1-13 kártyát és 1 [=] kártyát (összesen 56 kártya lesz a játékban). **Osszatok 3-3 kártyát képpel lefelé és 2-2 kártyát képpel felfelé a duónak, és 6 kártyát képpel lefelé és 2 kártyát képpel felfelé a szóló játékosnak.** A szóló játékos lesz az első forduló kezdőjátékosa.

A játék során a szóló játékos minden ellenfele után játszik egy-egy kört.

Ha a szóló játékos spurit jelent be, ő nem kerül újból sorra. A duó mindkét tagja lejátszik 1-1 utolsó kört.

Ha egy duó játékos spurit jelent be, a szóló játékos 2-szer kerül sorra, a duó másik tagja pedig 1-szer.

Játsszatok 3 fordulót. Összpontszámbeli egyenlőség esetén a szóló játékos nyer.

2. játékos tábor



B csapat

Húzópakli



Dobópakli

B csapat



3. játékos tábor

A csapat



1. játékos tábor

Előkészületek 3 fős játékra.

Egy kör menete:

1. játékos, 2. játékos, 1. játékos, 3. játékos stb. A szóló játékos minden ellenfele után játszik egy-egy kört.



Játékesztelők: Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Jonathan Casper, Ryan Clapp, Anissa Dunaway, Carissa Dunaway, Jacob Dunaway, Josie Dunaway, Angela Godel, Lila Godel, Trip Godel, Ally Gold, Bryan Grubaugh, Renée Harris, Alanna Kelsey, Pattie Lee, Rich Lee, Nathan McKeehan, Ryan Moore, Kevin Padula, Robin Pair, Sam Pair, Manny Rodriguez, Steve Samson, David Satterfield, Lindsay Schlessler, Greg Schloesser, Adam Schubert, John Shafer, Sue Shafer, Capt. Mark Sliwoski, Mark Smith, Chris Wray

Játéktervező: Ted Alspach sok szórakoztató játékot tervezett már, többek között a következőket: *Castles of Mad King Ludwig*, *A rettegés éjszakája: Vércfarkas*, *Suburbia*, *Silver*, *Maglev Metro*, *Ultimate Werewolf* és a 2019-ben Spiel des Jahres-döntős *A jelszó: Vércfarkas*.

Illusztrátor: Moeqit egy 2D digitális szabadúszó művész Indonéziából, @moeqit a közösségi médiában.

Vezérigazgató: Ted Alspach

Ügyvezető: Toni Alspach

Alkalmazásfejlesztők: Steven Melton és Erik Coburn

Ügyfélszolgálat-vezető: Ryan Moore

Licenc- és programmenedzser: Renée Harris

Marketingmenedzser: Jay Bernardo

Kiállításmenedzser: Kevin Padula

©2023 Bezier Games, Inc. **Scram!** and its logo are trademarks of Bezier Games, Inc
Bezier Games and its logo are registered trademarks of Bezier Games, Inc.

Figyelem: A termék apró alkatrészeket tartalmazhat, amelyek fulladást okozhatnak, 3 éves kor alatti gyermekektől távol tartandó. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK.

Származási hely: Kína.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA.

info@beziargames.com

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu