



Hatalmas játék,
egy apró küldeményben



2-4 játékosnak · 8 éves kortól

Játékszabályok

Játékelemek

64 egyedi kártya
2 univerzális kártya

A játék célja

Bővítsd az összefonódó **egyeneseket** kártyák kijátszásával, és gyűjts minél több pontot!

Egy **egyenes** 2, 3 vagy 4 egymással vízszintesen (sor) vagy függőlegesen (oszlop) kapcsolatban álló kártyákból áll. Minden **egyenesen** a kártyák tulajdonságainak (szín, forma, mennyiség) külön-külön megvizsgálva vagy ugyanolyannak, vagy különbözőnek kell lenniük.

Előkészületek

Készítsetek elő ceruzát és papírt a pontok lejegyzéséhez! Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 4-et képpel lefelé! Vegyétek fel a kezetekbe a kártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon! A többi kártyát rendezzétek egy képpel lefelé fordított húzópakliba! A húzópakli felső lapját fordítsátok meg, és helyezétek a játéktér közepére kezdőkártyaként! Minden kártyának három tulajdonsága van: forma, szín, mennyiség.

A játék menete

A legkisebb termetű játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezdve, az óramutató járásával megegyező irányú a körsorrend.

Amikor rajtad a sor, válassz **egy**et a következő két akciólehetőség közül:

1. Játssz ki 1, 2, 3 vagy 4 kártyát egy egyeneshez, a lapokat a már játékban lévő kártyá(k)hoz kapcsolódóan helyezed el! Minden kártyának követnie kell a lejjebb olvasható **előírásokat**. Jegyezd fel a pontszámodat, és húzz annyi lapot a húzópakli tetejéről, hogy újra 4 legyen a kezvedben!

vagy

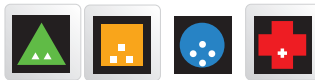
2. Passzolj! Ilyenkor tetszőleges mennyiségű kézben tartott kártyád (0-4 db) berakhatod képpel lefelé a húzópakli aljára. Majd húzz annyi lapot a húzópakli tetejéről, hogy újra 4 legyen a kezvedben!

Előírások

- Minden kijátszott kártyának egyetlen vízszintes vagy függőleges **egyenesbe** kell kerülnie, és legalább egyiküknek kapcsolódnia kell a játéktérhez, azaz egy, már a köröd előtt lent lévő kártyához!
- Bár minden, a kör során kijátszott kártyának egyetlen **egyenesbe** kell kerülnie, közben további **egyenesek** jöhetnek létre és/vagy bővíülhetnek. (Nézd meg a másik oldalon a 3. körös példát!)
- **Egyenes** létrehozásakor vagy bővítések az **egyenes** mindkét végére helyezhetsz kártyákat (lásd példa: 2. kör).
- Minden **egyenesben** szereplő kártya minden egyes tulajdonságát külön-külön megvizsgálva egy-egy tulajdonságnak (szín, forma, mennyiség) minden kártyán vagy ugyanolyannak, vagy különbözőnek kell lennie (lásd alul az "Egyenes kialakítása" részt).

• A kártyák bármilyen sorrendben kijátszhatók.

• Az az **egyenes**, amiben már 4 kártya van, egy **sorozat**. Amennyiben egy ilyen **sorozatot** sikerül kialakítanod, megduplázod a körben elért pontjaidat.



• Egy **egyenes** legfeljebb 4 kártyát tartalmazhat.

• Amennyiben két kártya között üres hely van, azok nem tartoznak egy **egyeneshez**. Lesznek olyan üres helyek, ahova nem lehet majd szabályosan kártyát kijátszani.

Pontozás

Minden kör végén a játékos, akinek a köre van, összeadja az összes olyan kártyán látható pontértékét (megegyezik a kártyákon látható mennyiségekkel), amely olyan **egyenesen** van, amit a körében létrehozott vagy bővített.

Egyenes kialakítása

Mivel bármelyik 2 kártyának vagy van legalább egy közös tulajdonsága, vagy nincs egy sem, **bármelyik 2 szomszédos kártya egyenesnek számít**, tehát egy **egyenes** 2 kártyával kezdődik. Az **egyenesbe** helyezett 3. és 4. kártyának meg kell felelnie az első 2 kártya által meghatározott szabályoknak.

Emiatt, **mielőtt** kijátszanád a 3. kártyát egy **egyeneshez**, nézd meg a 3 kártyát, és **tedd fel** magadban ezeket a kérdéseket:

Amennyiben egy kártya 2 **egyenesnek** is része, mind a két **egyenes** pontozásakor figyelembe kell venni a pontértékét. A körödben elért minden pontodat megduplázod minden, a körödben befejezett **sorozatért**. Ha mind a 4 kézben tartott kártyádat ki tudod játszani a körödben, akkor is megduplázod a teljes körben elért pontszámodat.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a húzópakli már üres, és egy játékos kijátssza az utolsó kézben tartott kártyáját is. Ez a játékos ebben az utolsó körben emiatt megduplázza a körben elért pontjait!
A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyert!

Variációk

- Ha rövidebb játékot szeretnétek, felezzétek meg a húzópaklit (az univerzális kártyákat használjátok)!
- Gyerekekkel játszva nem pontozzatok, az a játékos lesz a győztes, aki a húzópakli elfogyása után az utolsó kézben tartott kártyáját is kijátssza.

1. Az összes kártya vagy ugyanolyan, vagy különböző **színű**?

2. Az összes kártyán vagy ugyanolyan, vagy különböző **formák** vannak?

3. Az összes kártyán vagy ugyanolyan, vagy különböző **mennyiségek** szerepelnek?

Ha **bármelyik** kérdésre **nem** a válasz, akkor az a kártya nem kerülhet abba az **egyenesbe**.

A **sorozatot** lezáró 4. kártya kijátszása előtt is **tedd fel** magadban ugyanezeket a kérdéseket!



A Ceaco, Inc. részlege
(www.gameright.com)
IOTA Gene Mackles védjegye
© 2018 Gene Mackles.
Minden jog fenntartva



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Példák sorozatokra



Minden kártya **ugyanolyan színű**.
Minden kártyán **különböző formák vannak**.
Minden kártyán **ugyanolyan mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **ugyanolyan színű**.
Minden kártyán **ugyanolyan formák vannak**.
Minden kártyán **különböző mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **ugyanolyan színű**.
Minden kártyán **különböző formák vannak**.
Minden kártyán **különböző mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **különböző színű**.
Minden kártyán **ugyanolyan formák vannak**.
Minden kártyán **ugyanolyan mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **különböző színű**.
Minden kártyán **különböző formák vannak**.
Minden kártyán **ugyanolyan mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **különböző színű**.
Minden kártyán **ugyanolyan formák vannak**.
Minden kártyán **különböző mennyiségek szerepelnek**.



Minden kártya **különböző színű**.
Minden kártyán **különböző formák vannak**.
Minden kártyán **különböző mennyiségek szerepelnek**.

Univerzális kártyák

Az univerzális kártyák bármilyen másik kártyát helyettesíthetnek, a pontértékük viszont 0. A köröd megkezdése előtt kicserélhetsz egy már játéktéren lévő univerzális kártyát a kezeden lévő kártyák valamelyikére. A cserébe lerakott kártyának illeszkednie kell az **egyenes(ek)ben** kialakult szabályokhoz.

Az így felvett univerzális kártyát bármikor kijátszhatod valamelyik körödben. Nem kell meghatároznod, hogy az univerzális kártyát pontosan milyen kártyaként játszod ki, de ha két **egyenesnek** is a része, akkor ugyanazt a kártyát kell jelentenie mind a két **egyenesben**.

Példa



kezdőkártya

1. kör: 2 kártya kijátszása. A mennyiségek ugyanazok, a színek különbözőek, a formák különbözőek.
6 pont



2. kör: 2 kártya kijátszása. Ezzel egy új 3 kártyás **egyenes** alakul ki. A formák ugyanolyanok, a színek különbözőek, a mennyiségek különbözőek. A kártyák kizárólag egy **egyenesbe** játszhatók ki, de a kijátszott kártyáknak nem kell érintkezniük.
6 pont



3. kör: 2 kártya kijátszása. A sárga 2-es négyzet lezár egy **sorozatot**. 2 új 2 kártyából álló **egyenes** alakul ki. A két vízszintes **egyenesért** 12 pont (8+4), a függőleges **egyenesért** pedig 5 pont jár. A lezárt **sorozat** miatt minden pont kétszer annyit ér, így ez összesen **34 pont**.



4. kör: 4 kártya kijátszása. Ezzel 2 **sorozat** is le lett zárva. Mind a két **sorozat** pontértéke 10 pont. A jobbszáron lévő függőleges **egyenes** 6 pontot ér, ez így eddig 26 pont. Minden elért pont kétszer annyit ér az egyik lezárt **sorozatért**. Majd ezt az eredményt is meg kell kétszerezni a másik lezárt **sorozat** miatt, végül pedig újabb duplázásra kerül sor, hiszen mind a 4 kártyát sikerült egy körben kijátszani. Összesen ez így **208 pont**.

