

Vigyázz! BAYON OXX

Wolfgang Kramer
és Michael Kiesling

Franz Vohwinkel

8 +

2–10 játékos

kb. 30 perc

A JÁTÉK TÉMÁJA

Minden körben kijátszol egy kártyát, és leteszed az öt sor egyikéhez. Ha ezzel a kártyával a sorhoz kerül a hatodik kártya vagy a hatodik ugyanolyan színű bikafej, akkor mínusz pontokat kapsz. Az excentrikus és rendkívüli Oxx báró segíthet a szorult helyzetekben, hiszen bármilyen sorba leteheted. A legkevesebb mínuszponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese!

TARTALOM



110 kártya (1-110 értékkel). A kártyákon a kék, sárga, zöld, piros, fekete és fehér színű bikafejek láthatók változó számban.)

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd meg a kártyákat, és oszd ki belőlük a lapokat a játékosok számától függően:

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	24	20	16	16	16	12	12	8	8



Ne nézd meg a kártyáidat: Csak tedd le magad elé egy lefordított pakliba rendezve. Ez a te személyes húzópaklid. Húzz négy kártyát a pakliból a kezedbe. Fordíts fel öt lapot a nem használt kártyákból, és fektesd őket felfordítva az asztal közepére egy oszlopba. Ezen kártyák mindegyike egy – egy sor kezdete, amelyekhez kártyákat fogtok illeszteni a játék során. A nem használt lapokat tedd vissza a játék dobozába. Ehhez a játékhoz nem lesz szükségetek rájuk.

Példa: Az öt sor első lapjai a játék elején.

A JÁTÉK MENETE

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egyszerre mindannyian kiválasztotok egy - egy kártyát a kezetekből, és képpel lefelé leteszitek magatok elé az asztalra. Miután meghoztátok a döntést, fedjétek fel a kártyákat. Elsőként az a játékos illeszti le a kártyáját az öt sor valamelyikéhez, aki a legalacsonyabb számú lapot játszott ki. Őt követően a második legalacsonyabb kártyát illeszti le a tulajdonosa, és így tovább, amíg a legmagasabb értékű kártya is le nem kerül az egyik sorhoz.

Kártyák húzása: Még ne húzz új kártyákat! Csak akkor húzz kártyákat a saját húzópakliból, ha mind a négy kártyát kijátszottad a kezedből. Azután húzz négy kártyát, a kezedbe.

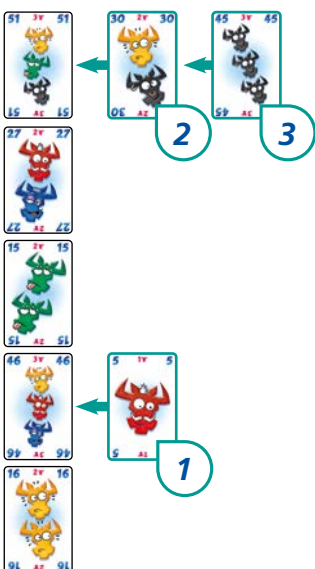
A KÁRTYÁK LEHELVEZÉSE

A kártyádat mindig egy sor **végére** (a legszélső kártyától jobbra) kell **letenned**. A kártyaillesztéskor, vedd figyelembe a következőket:

Szín színnel

Csak akkor teheted le a kártyádat egy sor végére, ha a sor aktuális **utolsó kártyáján** legalább egy olyan **bikafej** van, amely **ugyanolyan színű**, mint a kártyádon lévő egyik bikafej. Ha egynél több sor felel meg ennek a feltételnek, akkor, válaszd ki az egyiket.

A kártyákon lévő számok csak azt határozzák meg, hogy milyen sorrendben teszitek le a kijátszott kártyákat. Nem számítanak, amikor a kártyák illesztéséről van szó!



Példa:

(1) Viki kártyája a legalacsonyabb számú, ezért ő helyezi le először a lapját. Választhat a második és a negyedik sor közül. Úgy dönt, hogy a negyedik sorhoz teszi le a lapját.

(2) Matyi a következő. Úgy dönt, hogy a kártyáját az első sorhoz illeszti.

(3) Mivel az első sor az egyetlen, ahol van fekete bikafej a sor végén, Tamás nem választhat. Oda kell letennie a kártyáját.



Az 52-es és 104-es kártyákon Oxx báró látható. Mivel mind a hat szín rajtuk van, így ezeket a kártyákat bármelyik sorhoz leteheted.

FELVENNI EGY SORT



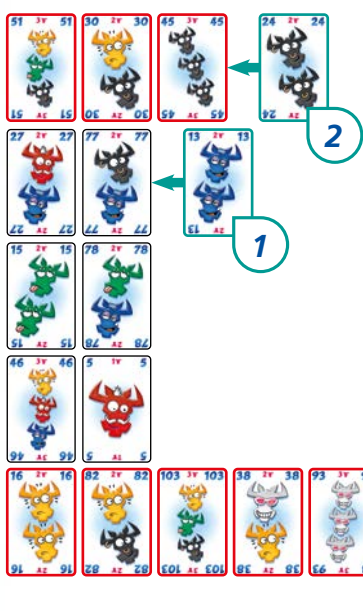
1. szabály: Hatodik lap

Ha a **hatodik kártyát** teszed egy sor végére, akkor az első öt kártyát fel kell vened abból a sorból. A kijátszott kártyád lesz az adott sor új első lapja.



2. szabály: Hat vagy több azonos színű bikafej

Ha a kártyád lehelyezésével **hat vagy több azonos színű bikafej** lett a sorban, akkor a már ott fekvő kártyákat fel kell vened a sorból. A kijátszott kártyád lesz az adott sor új első lapja.



Példa:

(1) Matyi a kártyáját a második vagy a harmadik sorhoz teheti. A második sort választja.

(2) Miután Matyi a második sor végére helyezte a kártyáját, Viki csak az első sorba teheti a kártyáját. Viki lapjával több mint hat fekete bikafej lett abban a sorban, ezért neki fel kell vennie ebből a sorból a lapokat. Az ő kártyája lesz az új sor első kártyája.

(3) Tamásnak sincs szerencséje: a kártyája csak az ötödik sorba kerülhet. Fel kell vennie a sor első öt lapját. Az ő kártyája lesz az új sor első kártyája.



3. szabály: Nincs egyező bikafej

Kijátszottál egy kártyát, de egyik sor végén sincs olyan színű bikafej, mint a kijátszott lapodon? Ebben az esetben vedd fel az egyik sor (kiválaszthatod, hogy melyik sor) összes lapját. A kijátszott kártyád lesz az új sor első lapja.

AZ OXX PAKLID

A felvett lapokat egy felfordított lapokból álló pakliba rendezve tárold magad előtt. Ez a te Oxx paklid.

Fontos: Ne adj hozzá semmilyen kártyát sem a kezedhez sem pedig a húzópaklidhoz!

BIKAFEJEK = MÍNUSZPONTOK

Minden kártyán felül pirossal nyomtatva látod a negatív pontok számát. Ez megegyezik a kártyán lévő bikafejek számával (6 mínuszpont Oxx bárón).

A JÁTÉK VÉGE

Miután mindannyian letették az utolsó lapjaitokat a sorokhoz, a játék véget ér. Számoljátok meg az Oxx pakli kártyáin a bikafejeket.

A **legkevesebb negatív ponttal** rendelkező játékos lett a **győztes**! Egyezőség esetén az egyezőségben érintettek megosztják a győzelmet.

Változtathatjátok a játék hosszúságát. Döntsétek el a játék megkezdése előtt, hogy hány fordulót szeretnétek játszani. Jegyezzétek fel minden forduló után a negatív pontokat. A megbeszélte számú forduló után a játék véget ér. A győztest a szokott módon határozzátok meg.

1. VÁLTOZAT: CSAK A SZÍN SZÁMÍT!

A szabályok változatlanok maradnak, kivéve, hogy az „**1. szabály: Hatodik lap**” szabály nem érvényes erre a játékvariációra. Ez azt jelenti, hogy csak két szabály alkalmazásával kell felvennetek a sorokat: „**2. szabály: Hat vagy több azonos színű bikafej**” vagy „**3. szabály: Nincs egyező bikafej**”

2. VÁLTOZAT: BIKAFEJEK = POZITÍV PONTOK

Ebben a változatban az Oxx lapokon álló **bikafejek** nem negatív pontoknak számítanak, hanem **pozitívnak**. A szabályok változatlanok maradnak, a következő változtatásokkal:

3. szabály: Nincs egyező bikafej

Ha olyan kártyát játszol ki, amelyet nem tudsz letenni egyetlen sorhoz sem, akkor azt a kártyát lefordítva a húzópaklid alá kell tenned.

A játék vége

Miután legalább egy játékos letette az utolsó kártyáját egy sorhoz, befejezitek azt a kört, majd a játék véget ér. Számoljátok meg a bikafejek számát az Oxx paklitokban. Ezek a győzelmi pontjaitok. A húzópakliban vagy a kézben maradt lapokon viszont minden bikafej negatív pontot jelent!

A **legtöbb** pontot szerző játékos **nyeri a játékot**.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2025

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu
Szarmazási hely: EU

