

Foxy



JÁTÉKSZABÁLY

Foxy



TARTALOM



48 kártya 4 különböző környezetben (farm, szavanna, tenger, erdő)



1 Róka kártya



1 Képregény kártya (nem szükséges a játékhoz)



1 Állat számláló műanyag tábla / Összesítő lap



5 műanyag játékosztábla



5 letörölhető filctoll



Ez a szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Foxy egy memóriajáték. Figyelemmel kell követnetek a különféle állatok megjelenéseit a felfedett kártyákon és meg kell próbálnotok emlékezni, hogy hány darab állatot láttatok eddig a különböző típusokból addig a pillanatig. Leszel olyan ravasz, mint egy róka?

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos kap egy letörölhető filcet és egy műanyag játékosábrát. 5-nél többen is lehet játszani a játékot, ha egynél több doboz játékot használtok, vagy letöltitek és kinyomtatjátok az extra játékos-táblákat a szabályfüzet végén található linken keresztül.
2. Tegyétek félre a Róka kártyát és a maradék 48 kártyát keverjétek össze. Ezután 19 kártyát vegyetek ki anélkül, hogy megnéznétek őket, a maradék 29-et pedig tegyétek vissza a játék dobozába. Keverjétek össze a Róka kártyát a 19 másik kártyával és alkossatok egy képpel lefele néző húzópaklit.
3. Tegyétek a számláló táblát az asztalra, az összesítő lap oldalával felfelé.



KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE: Minden kártya legfeljebb 2 egyedi állatot ábrázol az adott környezetében, és néha 1 macskát is (amely bármelyik környezetben megjelenhet).



Minden kör elején valamelyik játékos felfedi a pakli legfelső lapját és képpel felfelé leteszi az asztal közepére úgy, hogy az mindenki számára látható legyen. A következő módszerrel minden játékos leírja az általa becsült számot a játékostáblájára az adott körnek megfelelő helyre **úgy, hogy azt a többi játékos ne lássa**. Mindegyik játékostábla 20 számozott mezőt tartalmaz, megfelelően a 20 körnek és a 20 kártyának, melyet a játékban fel fogunk fordítani. A becsült számot a balról következő első mezőbe kell írni, abba, amely megfelel a felhúzott lapok számának. Érdekes néha ellenőrizni, hogy hányadik körnél járunk úgy, hogy hangosan kimondjuk a számot, hogy a többi játékos is hallja. Így biztosra mehetünk, hogy senki nem hagyott ki vagy lépett át egy kört/négyszetet. Miután minden játékos titkosan leírta a becsült számot a táblájára, a játék egy újabb kártya felcspásával folytatódik, melyet a **korábban letett lapokra kell tenni**, hogy azokat takarja.



Addig folytassátok így a játékot, amíg mind a 20 kártyát felfedteték a pakliból.

A BECSÜLT SZÁM

Minden kártyán 1-3 állat található. Minden körben meg kell becsülnöd, hogy **mennyi állatot láttál már az adott típusokból**, amik a felcspott kártyán vannak, az éppen felcspott kártyán lévőekkel együtt. Például, ha a felcspott kártyán 2 állat látható, akkor meg kell becsülnöd, hogy összesen a két típusból mennyi jelent meg eddig a játék folyamán. A becslés megfelel a **becsült számnak**, melyet az adott kör üres mezőjébe kell beírni. Minden becsült szám pontot fog érni a játék végén, ha **egyenlő vagy kevesebb** mint a ténylegesen megjelent állatok száma. Abban az esetben, ha bizonytalan vagy a pontos számban, érdemes lehet kisebb értéket beírni. Azonban, minél közelebb van a becsült számod a pontos számhoz, annál több pontot fogsz kapni.





PÉLDA 1: Ebben a körben a kártyán egy medve és egy macska jelent meg. Emlékezned kell, hogy összesen mennyi medve és macska jelent meg eddig a pillanatig a kártyákon, ezt a kártyát is beleértve. Ha úgy emlékszel, hogy láttál 3 medvét és 2 macskát, akkor az 5-ös számot kell beírni a játékosláblád adott mezőjére. Ha kételkedsz, akkor óvatosságból írhatasz kisebb számot is.



A RÓKA KÁRTYA

Amikor a Róka kártya megjelenik, meg kell becsülnöd, hogy hány **különböző** állat jelent meg addig a pillanatig. A rókát **nem** kell beleszámolni.



PÉLDA 2: Ebben a körben a Róka kártyát csaptátok fel. Ha úgy emlékszel, hogy eddig 7 különböző állatfajtát láttál, akkor az adott kör négyzetébe 7-et kell írnod a játékoslábládon. Természetesen, ha bizonytalan vagy, írhatasz kisebb számot is.



TILTOTT CSELEKEDETEK

- Nem nézheted meg a legutóbb felfedett kártya alatti kártyákat.
- Nem írhatod le más információt a becsült számon kívül. Például, nem írhatod le, hogy $5+3$, vagy, nem írhatod le jegyzetet ami később segítene emlékezni, hogy melyik állatból mennyit láttál.

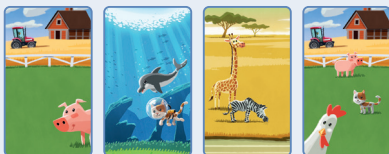
A PONTOS BECSÜLT SZÁMRA VALÓ FOGADÁS

Minden játékos, egyszer egy játékban **bekarikázhatja** az egyik leírt számát. A játék végi pontozásnál, ha pontosan eltalálta a bekarikázott becslését, akkor **dupla pontot** fog kapni érte. Ha nem találta el pontosan, akkor nem fog kapni pontot, még akkor sem, ha kisebb számot írt.

A JÁTÉK VÉGE

Miután mind a 20 kártya fel lett fedve, a játék véget ér. Ahhoz, hogy kiszámoljuk ki mennyi pontot kap, valamelyik játékos felveszi a paklit és anélkül, hogy felcserélné a sorrendjüket, megfordítja őket és újra egy húzópaklit alkot. Egyesével húzzátok fel a kártyákat és nézzétek meg együtt, hogy a megjelent állatokból mennyi jelent meg addig a pillanatig, a felhúzott kártyával együtt. Tegyétek az összesítő táblát középre és minden alkalommal amikor megfordítotok egy kártyát, mindegyik megjelent állat sorába írjatok egy **X**-et a filccel. Így minden alkalommal tudni fogjátok, hogy az adott állatokból eddig mennyi jelent meg a kártyákon.

PÉLDA 3: A legutoljára felfedett lapon egy malac, egy macska és egy csirke jelent meg. Írjatok egy **X**-et a három állathoz tartozó mezőikbe. Ezután számoljátok meg az **X**-eket a három állat sorában, hogy megtudjátok melyik a legnagyobb szám, amit becsülni lehetett az adott körben. Ebben az esetben, ez az **5**-ös.



	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8

Minden kártyafelfedésnél mindegyik játékos megnézi a felírt becsléseit és

- ha a becsült szám **egyenlő** vagy **kevesebb** mint a pontos szám, akkor megkapják a beírt számértéküket pontként;
- ha a becsült szám be van **karikázva** és pontosan eltalálta a számot, akkor a leírt szám **dupláját** kapja meg pontban (ez csak egyszer lehetséges minden játékban minden játékosnak);
- ha a becsült szám **nagyobb**, mint a pontos szám, akkor **nem** kapnak **pontot** és a becsült számot egy **X**-el megjelölik.

Miután véget ér az ellenőrzés, minden játékos összeadja a megszerzett pontjait és a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén a legnagyobb bekarikázott szám után járó ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Ha így is döntetlen, akkor a legkevesebb áthúzott számmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

PÉLDA 4: Az előző példát folytatva, a megfelelő becsült szám a körben az **5**.

- Erik **3**-at írt a játék folyamán, biztosra ment. **3** pontot kap. A becsült értéke kisebb, mint a pontos érték.
- Vanda **5**-öt írt és **5** pontot kap. A becsült értéke pontosan egyezik.
- Natasa **6**-ost írt, ami nagyobb szám, ezért **0** pontot kap.
- Végül Orsi **4**-et írt be és be is karikázta, hogy dupla pontot kapjon. Mivel kisebb számot írt be, mint a pontos összeg, ezért **0** pontot kap. Ha **5**-öst írt volna, akkor pontosan eltalálja és **10** pontot kapna.

VÁLTOZATOK

A játék elején választhatok az alábbi változtatások közül, ha szeretnék:

- Amikor Róka kártya kerül felfedésre, nem az addigi különböző állatfajták számát kell leírni, hanem annak az állatfajtának a számát, amelyből eddig a legtöbb lett felfedve. Például: ha egy játékos úgy gondolja, hogy látott 6 macskát, 6 medvét, 4 delfint és 3 malacot, akkor a becsült szám a 6-os.
- Amikor Róka kártya kerül felfedésre, nem az addigi különböző állatfajták számát kell leírni, hanem azt kell megbecsülniük a játékosoknak, hogy hány kártyán volt pontosan csak 1db állat. Például: ha egy játékos úgy gondolja, hogy látott 5 kártyát amin csak 1 állat volt mielőtt felfedésre került a Róka, akkor a becsült számnak 5-nek kell lennie.
- Amikor Róka kártya kerül felfedésre, tekintsétek azt egy macskának. Meg kell becsülni, hogy eddig mennyi macska jelent meg a korábban felhúzott kártyákon.
- Csak akkor kaptok pontot, ha pontosan eltaláljátok a számokat. Nem kaptok pontot, ha kisebb számot írtok, mint a pontos szám.
- Minden körben, aki utoljára írta le a becsült számát, hangosan el kell mondania a többieknek a leírt számát (könnyített változat).



HOGYAN LEHET TÖBB MINT 5-EN JÁTSZANI ÉS SZÓLÓ MÓD

Mivel mindenki egyszerre játszik, nincsen valós limitje a játékosok számának, amíg mindenki látja a felfedett kártyákat (még akár távolról, egy webkamerával is megoldható). Ahhoz, hogy **5-nél többen lehessen játszani** a játékot, minden további játékosnak kell egy játékos tábla, amire tudja írni a számokat. Ezt megtehetitek úgy, hogy több doboz játékot használtok, vagy letöltitek a kinyomtatható pdf dokumentumot a QR kód segítségével (vagy a <https://www.gateongames.com/foxy/board> oldalról). Ahhoz, hogy **szóló** módban meg tud nyerni a játékot, nem lehet **5-nél** nagyobb eltérés a pontod és a maximálisan megszerezhető pont között. Például: Ha 5-öt írtál, de a pontos szám a 7 lett volna, akkor 2 pont az eltérés. Így 3 pont további eltérése lehet, amíg nem veszítesz.



KÜLÖN KÖSZÖNET

Köszönjük a Fappy Brain csapatnak, Rimini's Tana dei Goblin csapatnak, Martino Chiacchiera, Guido Albini, Marta Ciaccasassi, Daniele Tascini, Gabriele Mari, Giacomo Di Fabio, Andrea Bellavista, Gabriele Bubola, Andrea Mezzotero, Filippo Landini, Ciro Faccioli és Sara Drilli, Chiara Gherardi, Lorenzo Gherardi és Martina Gherardi, hogy segítettetek tesztelni és fejleszteni a játékot, még akkor is ha nem tudtok róla.

KÉSZÍTŐK

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Játékszerző: David Spada

Illusztrátor: Stefano Tartarotti

Játékfejlesztő: Christian Giove

Lektor: Mario Cortese

Grafikus: Margherita Cagnola

Korrektor: Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati,

Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Magyar szabály: Hegedüs Erik

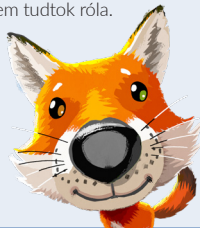
Magyar szabály lektor: Krancz Domonkos

Magyarországon forgalmazza: Akabón Kft.

www.a-gameshop.hu

Foxy © 2023 Zerosem S.R.L.

GateOnGames és DungeonDice bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.



GOO
GATEONGAMES



A-GAMES

