

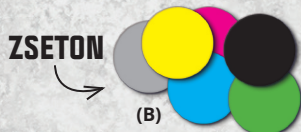


JÁTÉKSZABÁLY

A HEX UP! egy eredeti cseh játék, mely 6 szabályrendszer szerint játszható, 6 különféle játék élménnyel.

A DOBOZ TARTALMA:

- 46 db játékkártya = HEX (A)
- 12 db színes zseton (B)
- 60 érme = COIN (C)
- 1 kártyatartó (D)



COIN

ALAP KÁRTYALAP



HEX

AZ EGYES ELEMELK NEVE ÉS SZEREPIK A JÁTÉKBAN

- HEX: Egy olyan kártyalap, amin 2 szín és 4 lyuk található. A dobozban 45 különböző HEX kártyalap található.
- ALAP KÁRTYA: 6 különböző szín van rajta, és nincs egyetlen lyuk sem. A hátoldala eltér a HEX lapokétól, 1 db van a dobozban.
- COIN: A dobozban 60 db érme van, segítségével számolhatók a pontok. 1 COIN = 1 pont.
- ZSETON: Színes korong, 12 db van a dobozban, 6 színből 2-2 db)
- HEX UP: Ha két HEX-et egymásra raksz, úgy, hogy legalább 3 különböző színt lehessen látni, azt nevezzük HEX UP-nak. A HEX UP-on a színek ismétlődhetnek.

HEX UP





PAKLI

2

1 pakli, 6 szín. A helyzet percről percre változhat!

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

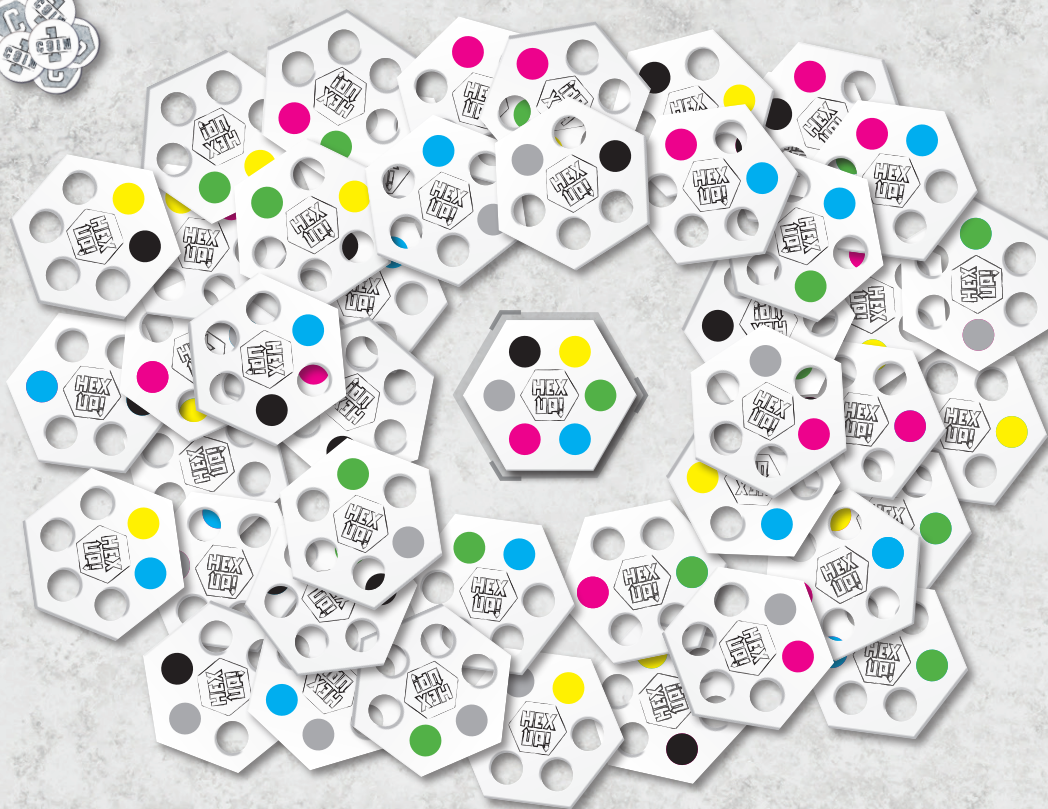
- 45 db HEX kártya (2 szint és 4 lyukat tartalmazó kártyák)
- 1 db alap kártyalap (6 szint tartalmazó kártya)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)
- Kártyatartó

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A kártyatartót tegyék az asztal közepére, az alapkártyalapot pedig színekkal felfelé tegyék bele.
- A HEX-eket keverjék össze, és úgy szórjátok szét az asztalon, hogy minden játékos könnyen elérje azokat. Nem baj, ha a HEX-ek részben átfedik egymást, a lényeg, hogy mind elférjen az asztalon. Az érméket is úgy tegyék az asztalra, hogy azokat mindenki elérhesse.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja HEX, vagy HEX UP lapok lerakásával minél több COIN megszerzése.



INDULHAT A JÁTÉK:

A játékosok feladata, hogy az alaplapra úgy rakjanak újabb lapokat, hogy mindig 6 különböző szín látszódjon a pakli tetején (a felső lap színei és a lyukakon keresztül az alsóbb szinteken lévő lapok színei). Ha egy játékos talál az asztalon megfelelő színű lapot, vagy lapokat, akkor hangosan azt mondja SZÍN, majd a HEX lapot, vagy HEX UP lapokat a kártyatartón lévő paklira rakja. Ha a lap(ok) illelnek a paklira, akkor a játékos a ponttáblázatnak megfelelő számú COIN-t kap, ha nem, akkor vissza kell adnia 1 COIN-t a bankba.

A legfiatalabb játékos kezd, de mindenki egyszerre játszik, nincs sorrend. A játékosok felvehetik a HEX-eket az asztalról, próbálkozhatnak megfelelő kombinációk létrehozásával.

Céljuk, hogy minél gyorsabban találjanak olyan HEX-et, vagy létrehozzanak olyan HEP UP-ot ami illik a kártyatartó tetejére. A játékosok nem egymás után következnek, úgyhogy mindenki próbál a többieket megelőzve rátalálni a megfelelő lap(ok)ra. Ha egy lap rákerült a paklira, többé már nem lehet levenni onnan.

Egy játékos kezében egyszerre maximum 3 HEX lehet. Amennyiben a játékos a HEX-et nem tudja használni, akkor képpel felfelé visszarakhatja az asztalra, és azt egy másik játékos felveheti (ha ezzel nem lépi túl a 3 db-os határt). A kártyatartóba csak a szabályoknak megfelelő színekkel lehet HEX-et rakni. Nem megengedett, hogy a játékos próbából rátegye a HEX-eket a paklira.

PONTOZÁS:

HEX-ek lerakásakor az alábbi esetek fordulhatnak elő:

1. A játékos 1 HEX-et rak le, a 6 különböző szín továbbra is látható, ezért **1 COIN -t kap.**
2. A játékos HEX UP-ot rak le, a 6 különböző szín továbbra is látható, ezért **3 COIN-t kap.**
3. A játékosnak nem sikerül úgy leraknia a **kártyá(ka)t**, hogy a 6 különböző szín továbbra is látszon, **akkor 1 COIN-t** vissza kell adnia (kivéve, ha nincs egyetlen érmeje sem).

Ha a játékos hibázott (3. pont) vagyis a 6 különböző szín nem látható, a kártyalap akkor is a pakli tetején marad, hiszen a már lerakott lapokat nem lehet felvenni. A játék tovább folytatódik mindenki keresi a megfelelő HEX vagy HEX UP lapokat, a cél továbbra is az, hogy mind a 6 szín megjelenjen.

PÉLDA:

A játékos megtalálta a szürke és fekete pöttyös HEX-et, amit úgy tud lerakni, hogy a 6 különböző szín látszódjon. Lerakja a lapot, és 1 COIN-t kap érte.

A JÁTÉK VÉGE ÉS ÉRTÉKELÉS:

Ha HEX lapok elfogytak az asztalról, minden játékosnak le kell tennie a kezében lévő lapokat. A játék akkor ér véget, ha az asztalon már csak 3 lap marad, vagy, ha az asztalon lévő lapok egyike sem rakható a paklira úgy, hogy mind a 6 szín látható legyen. A nyertes az, aki a legtöbb COIN-t gyűjtötte össze.

VÁLTOZAT:

- **Csapatjáték:** A játékot 2 egymással versenyben álló csapat is játszhatja. A gyorsabb csapat nyer. Céljuk minél rövidebb idő alatt minél több HEX-et lerakni. Senki sem hibázhat. Ha valaki hibázik, akkor a játéknak vége, és a hibát elkövető játékos csapata veszített.
- **Futójáték:** Tegyétek az alaplapot a kártyatartóra, a HEX-eket pedig egy másik asztalra, vagy, ha kicsi a szoba, akkor egy másik szobába (a lényeg, hogy pár méter távolságra legyenek egymástól). A játékosoknak szaladgálniuk kell a két asztal között, hogy megtalálják a megfelelő HEX-et. Jó memóriára, gyors kezekre és lábakra lesz szükség!





KIRAKÓS

4

Fedjétek be színekkel az asztalt! Hozd ki a legtöbbet minden lépésedből!

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

- 45 db HEX kártya (2 színt és 4 lyukat tartalmazó kártya)
- 1 db alap kártyalap (6 színt tartalmazó kártya)
- 12 db színes zseton (6 szín, 2-2 db)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Osszátok ki páros számú HEX-et minden játékosnak (2 játékos esetén 22 db-ot, 3 játékos esetén 14 db-ot, 4 játékos esetén 10 db-ot). A maradék HEX-eket tegyétek félre, ezek nem vesznek részt a játékban.
- A saját HEX-eket minden játékos egy toronyban, képpel lefelé maga elé rakja.
- Minden játékos ugyanannyi, véletlenszerűen kiosztott zsetont kap, amiket színnel felfelé fordítva tesznek le maguk elé. (2 játékos esetén 6-6 db, 3 játékos esetén 4-4 db, 4 játékos esetén 3-3 db zsetont kap mindenki.)
- Az alap kártyalapot tegyék az asztal közepére.
- A saját paklijából minden játékos felfordít 3 HEX-et, és maga elé teszi, úgy, hogy azokat társai is jól láthassák.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok megpróbálják a megfelelő színű HEX-eiket lerakni az asztalra, amiért COIN-okat kapnak.

2 JÁTÉKOSNAK ELŐKÉSZÍTETT JÁTÉK



INDULHAT A JÁTÉK:

A fiatalabb játékos döntheti el, hogy ki kezd. Ezt követően felváltva következnek a játékosok.

A soron lévő játékos kiválaszt kettőt az előtte lévő 3 HEX-ből, és azokból HEX UP-ot csinál.

A HEX UP-ot lerakási szabályoknak megfelelően leteszi az asztalra (magyarázat a lap alján).

Az első HEX UP-nak az alap kártyalaphoz kell illeszkednie. A további körökben a HEX UP-ok bármelyik lerakott laphoz kapcsolódhatnak (lásd később).

A soron lévő játékos szükség esetén felhasználhat egy színes zsetont.

A lépés végén a játékos megszámlolja a pontjait, és az elért pontoknak megfelelő számú COIN-t kap.

Ezután a saját paklijából újabb lapokat húz, hogy ismét 3 HEX legyen előtte. A következő játékos folytathatja a játékot.

LERAKÁSI ÉS SZÁMOLÁSI SZABÁLYOK:

- A játékosok közösen hoznak létre egy játéktáblát.
- A HEX UP-okat csak úgy lehet lerakni, hogy teljes oldalaik érintkeznek (nem szabad eltolva lerakni a lapokat, hogy csak az oldalak fele érintkezjen).
- Az újonnan lerakott HEX UP-ok esetében minden színnek meg kell egyeznie a mellette lévő HEX UP színeivel. Az oldalak csak a megegyező színű oldalakhoz rakhatók le. A nem megegyező színű oldalakat nem szabad egymás mellé tenni.
- A HEX UP-on lévő nyitott lyuk bármilyen színhez csatlakozhat.
- Egy játékos egy lépésében akármennyi zsetont felhasználhat, így növelve a lehetséges kapcsolódási pontok számát. A zseton színének meg kell egyeznie a szomszéd HEX UP-ok színével. A zseton lerakása nem minősül önálló lépésnek. A létrehozott HEX UP-ra akkor lehet zsetont rakni, ha az érintkezik az asztalon lévő kártyák egy megegyező színével.
- A COIN-okat a lépés után azonnal ki kell számolni. A játékos 1 COIN-t kap minden újonnan létrehozott összekapcsolódó színért. A lyukas részek nem érnek pontot sem akkor, ha másik lyukkal, sem pedig, ha egy színnel találkoznak.

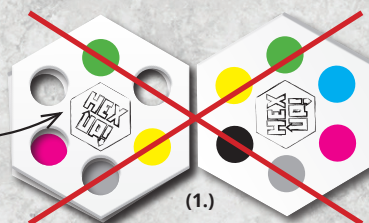
PÉLDA:

- A fenti példa azt mutatja be, milyen egy szabálytalanul lerakott HEX UP. A sárga szín nem a sárga mellett van, hanem a lap másik oldalán.
- Az alsó képen egy szabályosan lerakott HEX UP látható, amiért a játékos 4 COIN-t kap. 2 COIN-t a sárga színéért, 1-et a kékért, és 1-et a zöldért (a játékos felhasznált egy zsetont, hogy létrejöjjön a zöld színé közötti kapcsolat).

A JÁTÉK VÉGE ÉS ÉRTÉKELÉS:

Ha minden játékos felfordította, és lerakta az asztalra az összes HEX-ét, a kör véget ér. Nem számít, hogy ki mennyi zsetont őrzött meg. A győztes az, akinek a legtöbb COIN-t sikerült összegyűjtenie.

**SZABÁLYTALANUL
LERAKOTT HEX
UP-OK**



**SZABÁLYOSAN
LERAKOTT HEX
UP-OK**



CHIP



TEMPÓ

6

Keresd meg a hiányzó színeket! Legyél gyorsabb, mint a többiek!

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

- 45 db HEX kártya (2 színt és 4 lyukat tartalmazó kártya)
- 1 db alap kártyalap (6 színt tartalmazó kártya)
- 6 db színes zseton (6 szín, 1-1 db)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Osszátok ki ugyanannyi HEX-et minden játékosnak (2 játékos esetén 22 db-ot, 3 játékos esetén 15 db-ot, 4 játékos esetén 11 db-ot). A maradék HEX-eket tegyétek félre, ezek nem vesznek részt a játékban.
- A saját HEX-eket minden játékos egy toronyban, képpel lefelé maga elé rakja.
- Az alap kártyalapot és a 6 különböző színű zsetont képpel felfelé tegyétek az asztal közepére, hogy azokat minden játékos elérje.
- A COIN-okat is tegyétek az asztalra, hogy mindenki elérje azokat: ez lesz a bank.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játék célja minél több COIN gyűjtése. A játékosok akkor kapnak COIN-t, ha elsőként tudják meghatározni azokat a színeket, amik hiányoznak az összes játékos éppen felfordított lapjairól. Gyors megfigyelésre és villámkézre lesz szükség.



INDULHAT A JÁTÉK:

3, vagy több játékos esetén mindenki csak 1 HEX-et fordít fel.

2 játékos esetén 2 HEX-et kell felfordítani, és ezeket HEX UP-ba összerakni. A lapoknak képpel lefelé kell lenniük, senki, még a kártyát lerakó játékos sem láthatja a rajtuk lévő színeket.

ÖTLET: Annak érdekében, hogy a HEX UP létrehozásának szabályai ne sérüljenek, a két HEX-et úgy kell egymásra rakni, hogy a HEX UP-on ne legyen 3-nál több lyuk.

A legfiatalabb játékos felszólítására mindenki megfordítja a lapokat, és képpel felfelé (így a színek látszanak) leteszi az asztalra. A felfordított lapokat úgy kell letenni az asztalra, hogy azokat mindenki jól láthassa. 2 játékos esetén mindenki HEX UP-ot fordít fel.

A játékosok megnézik a lerakott lapokat, mindenki próbálja minél rövidebb idő alatt meghatározni, hogy a 6 színből melyik nem szerepel a lapokon.

Ha egy játékos talál olyan színt, ami nem szerepel a lapokon, akkor a megfelelő színű zsetont felveszi az asztalról.

Ha a lerakott lapokon mind a 6 szín szerepel, akkor az asztal közepén lévő alap kártyalapra kell tennie a tenyerét.

Felvett zsetont nem szabad visszarakni asztalra, még akkor sem, ha időközben rájön a játékos, hogy hibázott.

Ezután a játékosok a lejjebb ismertetett szabályok szerint COIN-okat kapnak.

A kör során használt HEX-eket félre kell rakni, a játék további részében már nem vesznek részt. A zsetonokat vissza kell rakni az asztal közepére. A játékosok készen állnak a következő körre.

A JÁTÉK VÉGE ÉS ÉRTÉKELÉS:

- Minden játékos annyi COIN-t kap a banktól amennyi zsetont sikerült megszereznie. Ha a játékosok HEX lapjain mind a 6 szín megtalálható volt, akkor az, aki elsőként tette a kezét az alap kártyalapra kap 1 COIN-t.
- Abban az esetben, ha valaki tévedésből vett fel egy zsetont (vagy tévedésből tenyerelt az alap kártyalapra), a játékosnak be kell fizetnie a bankba 1 COIN-t (ha van neki).
- Egy körben több játékos is kaphat COIN-okat.

A játék akkor ér véget, ha minden játékosnak elfogytak a HEX lapjai. A nyertes az, aki a legtöbb COIN-t gyűjtötte össze.





BLÖFF

8

Ellenőrizd a színeket és az értékeket. Mindenkit becsaphatsz.

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

- 45 db HEX kártya (2 szint és 4 lyukat tartalmazó kártya)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A HEX-eket képpel lefelé tegyédtek az asztal közepére = közös pakli
- Az első kör előtt húzzatok a pakliból 3 HEX-et és képpel felfelé tegyédtek az asztalra = alap ajánlat
- A COIN-okat úgy tegyédtek az asztalra, hogy azokat mindenki könnyen elérhesse.
- A játék elején minden játékos 3 COIN-t kap.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja minél több COIN gyűjtése. Egy játékos akkor kap COIN-t, ha az összes szín a kezében van. Szabad blöffölni is. Azért is COIN jár, ha valaki megakadályozza, hogy társa blöfföljön.



INDLUHAT A JÁTÉK:

A soron lévő játékos felvesz egy lapot az alap ajánlatból (a többiek láthatják, hogy melyik lapot veszi fel), és a kezében tartja azt, hogy a többiek ne láthassák. Ezután felfordítja a következő HEX-et a pakliból, így ismét 3 HEX lesz előtte az asztalon.

A következő játékos is felvesz egy lapot, és a kezében tartja.

A játékosok minden körben felvesznek egy újabb lapot. A felvett HEX lapokat úgy próbálják egymásra rakni a kezükben, hogy mind a 6 szín látszódjon. A játékos kezében lévő, egymásra rakott HEX lapokat a többiek nem láthatják. A játékosok megpróbálják a kezükben lévő lapok felhasználásával kirakni a 6 színt, de nem mutatják meg, hogy hogyan állnak.

Nem szabad a már felvett lapok sorrendjét megváltoztatni, és azokat forgatni sem szabad.

Ha az utolsóként felvett HEX-szel a játékosnak sikerül mind 6 színt láthatóvá tenni, akkor hangosan azt mondja: „SZÍN”, és felvesz egy COIN-t a bankból.

DE: Blöffölni is szabad. Akkor is mondhatod, hogy „SZÍN”, ha a kezében lévő lapokon nem látszik a 6 különböző szín. Ha blöffölsz, akkor is felvehetsz egy COIN-t.

JÁTÉKOS GYANÚSÍTÁSA

Ha egy játékos úgy gondolja, hogy társa blöfföl, és a kezében lévő lapokon nem látható mind a 6 szín, így nem érdemli meg a COIN-t, akkor az mondja: „BLÖFF” ezzel felkéri a társát, hogy mutassa be a kezében lévő lapokat.

A lapok bemutatására a játékos csak azelőtt kérhető fel, hogy a soron következő társa felvenné a lapot az alap ajánlatból. „BLÖFF”-öt csak olyan játékos mondhat be, akinek legalább 1 COIN-ja van. Ha többen is „BLÖFF”-öt akarnak mondani a gyanús játékosnak, akkor a legkevesebb COIN-t birtokló játékosnak van előnye. Ha két játékos ugyanannyi COIN-t birtokol, akkor a gyanús játékos bal oldalán ülő élvez prioritást.

Két forgatókönyv lehetséges:

1. A gyanús játékosnak tényleg 6 különböző szín látszik a lapjain (nem blöffölt) – a kihívó játékosnak át kell adnia egyet a saját COIN-jaiból.
2. A gyanús játékosnak nincs 6 különböző szín a lapjain (blöffölt) – a kihívó játékos kap egyet a lebuktatott játékos COIN-jaiból.

PÉLDA:

A játékosnak sikerült összegyűjtenie a 6 színt.

1. A játékos hangosan azt mondja „SZÍN”, és kap egy COIN-t.
2. A többi játékos vagy csendben marad, vagy azt mondja: „BLÖFF”. A kihívott játékosnak meg kell mutatnia a lapjait. Esetünkben a játékos tényleg összegyűjtötte a 6 színt, így a kihívójától is kap 1 COIN-t.

A JÁTÉK VÉGE ÉS ÉRTÉKELÉS:

A játék akkor ér véget, ha a pakliból elfogytak a HEX lapok. A nyertes az, akinél a legtöbb COIN van a játék végén.

VÁLTOZATOK:

- Kisebb gyerekek játszhatnak a blöffölés lehetősége nélkül is. Csak kaphat egy COIN-t, akinek tényleg sikerült kiraknia a 6 különböző színt. Ebben az esetben a lapokat nem kell kézben tartani, mindenki maga előtt az asztalon gyűjti a HEX-eket, és próbálja megfelelő sorrendben egymásra rakni őket. A játékosok láthatják egymás lapjait.





EMLÉKEZZ

10

Emlékezz! Hol is volt az a szín? Oldj meg minél több feladatot!

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

- 45 db HEX kártya (2 színt és 4 lyukat tartalmazó kártya)
- 1 db alap kártyalap (6 színt tartalmazó kártya)
- 12 db színes zseton (6 szín, 2-2 db)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)

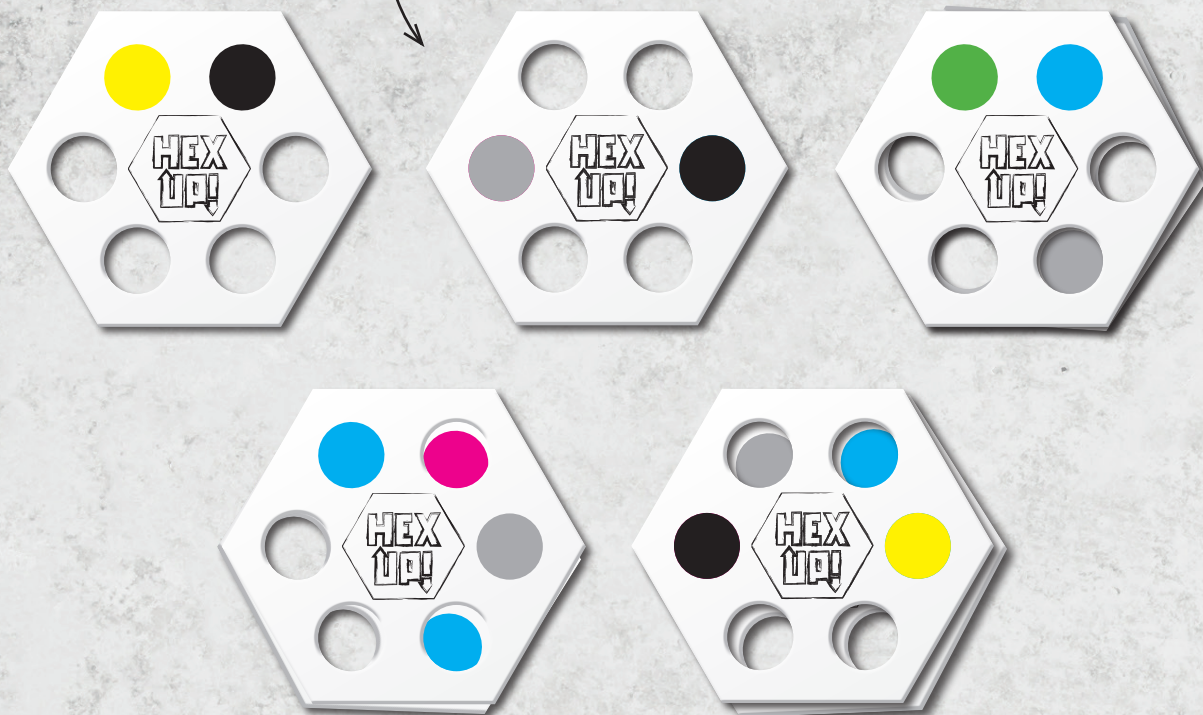
ELŐKÉSZÜLETEK:

- A játékosokat két csapatra kell osztani.
- Az egyik csapat feladata a kihívás előkészítése, a másik csapatnak meg kell oldania a kihívást.
- Az előkészítő csapat fogja a 45 HEX lapot és az alap kártyalapot. A másik csapat színnel lefelé fordítva szétszórja a zsetonokat az asztalon.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játék célja a saját csapat számára minél több COIN begyűjtése. COIN-t akkor kapsz, ha meg tudod mondani, hogy a takart lapon milyen színek vannak, és mely pozíciókban.

A FELADVÁNY



SZABÁLYOK ÉS SZÁMOLÁS:

A megfejtő csapat tagjai becsukják a szemüket (vagy hátat fordítanak az asztalnak). Az előkészítő csapat kirakja a feladványokat az asztalra (lásd alább).

Felszólításra a megoldó csapat tagjai 1 percig nézik az asztalt és próbálják megjegyezni a feladványokat. Az időt az előkészítő csapat méri.

Miután lejárt az idő, a megoldó csapat tagjai ismét becsukják a szemüket (vagy ismét hátat fordítanak az asztalnak), mert nem láthatják, ahogy az előkészítő csapat a feladványokon dolgozik.

Az előkészítő csapat előveszi az alap kártyalapot, és képpel lefelé fordítva letakarja vele az egyik feladványt. A feladványok helyét, és összeállításukat nem szabad megváltoztatni.

A megoldó csapat visszafordul az asztal felé, ahol minden változatlan maradt, csupán egy feladvány van letakarva az alaplappal.

Feladatuk, hogy visszaemlékezzenek arra, hogy a letakart feladványon milyen színek és milyen pozícióban vannak. Felfordítanak egy zsetont, és azt a letakart feladvány mellé, az általuk helyesnek gondolt pozícióba leteszik. Addig próbálkoznak, amíg az összes zseton el nem fogy.

Ha úgy gondolják, hogy a felfordított zsetonnal megegyező szín nincs a feladványon, akkor a zsetont félrerakják. A már lerakott zsetonok pozícióját nem lehet megváltoztatni.

Ha minden zsetont felhasználtak, az előkészítő csapat felemeli az alap kártyalapot a feladványról, és összehasonlítja a lerakott zsetonokat a feladvány színeivel.

A megoldó csapat annyi COIN-t kap, ahány szint, illetve lyukat eltalált a feladványból. A csapat így maximum 6 COIN-t kaphat a feladat megoldásáért.

A következő körben a csapatok szerepe felcserélődik. A játék összesen 6 körig tart (vagyis mindkét csapatnak három feladványt kell megoldania).

A JÁTÉK VÉGE:

A játékot az a csapat nyeri, amelyiknek a 6. kör után több COIN-t sikerült összegyűjtenie.

PÉLDA:

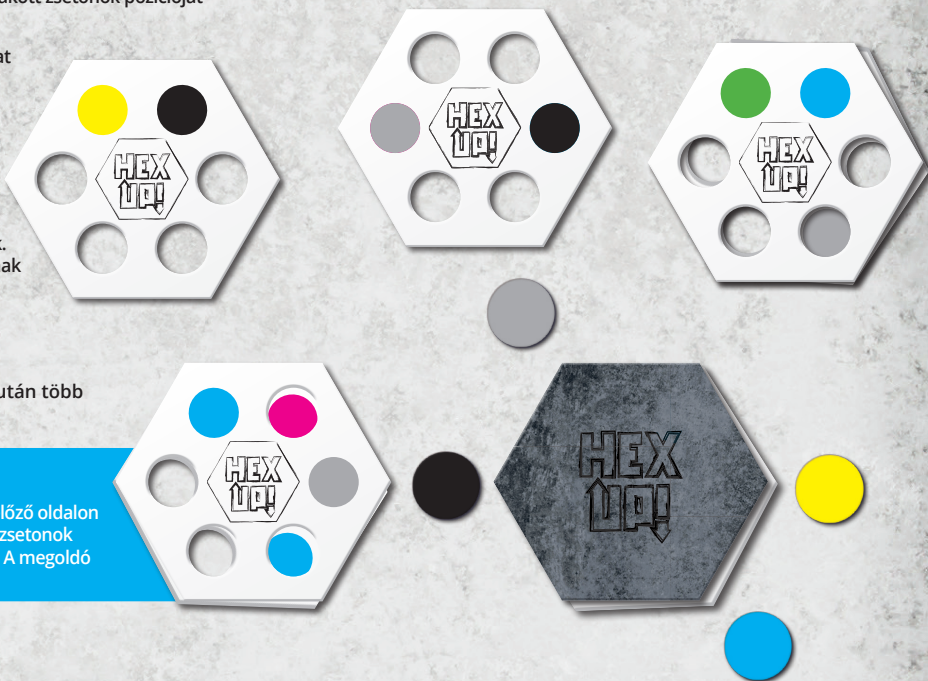
A zsetonokkal a megoldó csapat meghatározta az előző oldalon lévő feladvány színeit. A fekete, a szürke és a sárga zsetonok a helyükön vannak, a kék nincs a megfelelő helyen. A megoldó csapat 4 COIN-t kap: eltalált 3 szint, és egy lyukat.

SZABÁLYOK A FELADVÁNYOK ELKÉSZÍTÉSHEZ:

- A feladványok képpel felfelé fordított HEX, vagy HEX UP lapokból állnak.
- A két első körben a HEX, vagy HEX UP feladványok száma eggyel több, mint a megoldó csapatban lévő játékosok száma. A további körökben a HEX, vagy HEX UP feladványok száma mindig eggyel nő, vagyis a harmadik körben mindkét megoldó csapat a játékosok száma +3 feladványt kap.

VÁLTOZATOK:

- A feladványok memorizálására adott idő, a körök száma, és a feladványok száma a csapatok képességei és kora függvényében változtatható.
- Ha kevesen vagytok, akkor az egyik játékos lehet „játékmester”, a többiek pedig a „tanoncok”. A játékmester az előkészítő csapat, a tanoncok pedig a megoldó csapat. A játékmester szerepét minden körben más játékos veszi át. Ezt a játék verziót 2-3 játékos esetén javasoljuk.





KÓD

12

Mikor jelenik meg a titkos kódod? Nyisd meg ellenfeled kódját!

AMIRE SZÜKSÉG LESZ:

- 45 db HEX kártya (2 színt és 4 lyukat tartalmazó kártya)
- 12 db színes zseton (6 szín, 2-2 db)
- Érmék vagyis pontszámoló zsetonok (COIN)
- Kártyatartó

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjétek össze a HEX lapokat, és egy pakliban képpel lefelé fordítva tegyétek az asztal közepére.
- A zsetonokat képpel lefelé fordítva keverjétek össze. Minden játékos húz 3 zsetont. Ez lesz a játékos személyes kódja (pl.: zöld-piros-kék). Ha egy játékos két egyforma színű zsetont húz, akkor fel kell húznia egy negyediket is, és a két egyformából az egyiket le kell raknia. A visszarakott zsetont és az asztalon lévőket össze kell keverni, hogy a többiek ne tudhassák, melyik volt a visszarakott zseton.
- A játékosoknak emlékezniük kell a zsetonjaik színére, és azokat nem mutathatják meg társaiknak. A zsetonok képpel lefelé fordítva az asztalon maradnak a játékosok előtt, így szükség esetén azokat bármikor meg tudják nézni.
- A játék elején minden játékos húz 3 HEX lapot a pakliból, és azokat a kezében tartja.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja minél több COIN összegyűjtése. A játékos akkor kap COIN-t, ha a személyes kódja megjelenik a pakliban.

INDULHAT A JÁTÉK:

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában következnek.

A soron lévő játékos lerak egy HEX lapot a kezéből a kártyatartóba, színnel felfelé.

Ezt követően húz egy lapot a pakliból, így ismét 3 HEX lap lesz a kezében.

Most a következő játékoson a sor, lerak, majd húz egy lapot.

Amikor egy játékos személyes kódja látható a kártyatartón lévő pakli tetején (más színek is látszódhatnak, nem csak a kód), akkor a játékos azt mondja „kód” és kap egy COIN-t. Nem számít, hogy ki rakta le a kódnak megfelelő HEX lapot. Az is előfordulhat, hogy egyszerre több játékos kódja is megjelenik a pakli tetején. Ebben az esetben mindegyikük kap COIN-t. A színek elhelyezkedése nem számít.

A többiek nem tudják ellenőrizni, hogy társuk igazat mondott-e, amikor kódot mondott, de blöffölni nem szabad.

A játékos dönthet úgy is, hogy nem mondja be a kódot, és így nem kap COIN-t. Ez akkor lehet hasznos, ha attól tart, hogy egy társa megfejtethné a kódját, ha kéri a COIN-t.

ÖTLET: Ha odafigyelsz, megfejtethed társaid kódját, és tudsz úgy lerakni HEX lapokat, hogy megakadályozd őket a COIN-ok gyűjtésében.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, ha a pakliból és a játékosok kezéből is elfogytak a HEX lapok. A győztes az, akinek a legtöbb COIN-t sikerült összegyűjtenie.

**REGIO
JÁTÉK**

regiojatek.hu

Importálja/forgalmazza:

REGIO Kft

1119 Budapest,

Nándorfejérvári út 23-25.

Gyártó: Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz

Made in Czech Republic.

