

8+  
1-5  
20'

# HIDDEN STONES

EIN TAKTISCHES LEGESPIEL

von J. Evan Raitt · Illustration: Kwanchai Moriya

D

Bei diesem Spiel bleibt kein Stein neben dem anderen! Schließlich gilt es, die 9 farbigen Steine so anzuordnen, dass sie einer Formation auf einer eigenen Handkarte entsprechen, um so wertvolle Punkte zu kassieren. Dabei habt ihr in jedem Zug die Qual der Wahl: Mit euren Karten könnt ihr nicht nur punkten, sondern ihr müsst sie auch einsetzen, um die Anordnung der Steine zu verändern. Überlegt also gut, welche Karte ihr opfern und welche ihr doch lieber gegen gewinnbringende Punkte einlösen wollt!

## SPIELINHALT

9 Steinplättchen mit unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten in folgenden vier Farbkombinationen:  
1x Sonne & Mond (gelb / schwarz)  
2x Fisch & Vogel (orange / rot)  
3x Pferd & Schiff (violett / blau)  
3x Saatkorn & Baum (grau / grün)  
72 Karten mit unterschiedlichen Steininformationen  
5 Übersichts-karten – eine Seite zeigt die Farbkombinationen der Steinplättchen, die andere Seite zeigt die möglichen Aktionen  
1 Spielanleitung



- Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel über den Steinplättchen bereit. Während des Spieles bildet ihr rechts neben dem Nachziehstapel einen offenen Ablagestapel.
- Bestimmt, wer beginnt. Diese Person erhält die Übersichts-karte mit dem dunkel-grauen Hintergrund. Nehmt euch anschließend alle jeweils eine Übersichts-karte mit hellgrauem Hintergrund. Legt die Übersichts-karten vor euch ab.



## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, am Ende des Spieles die meisten Punkte zu haben, indem ihr eure Handkarten geschickt einsetzt, um die Steinplättchen auf dem Tisch so anzuordnen, dass ihr damit möglichst wertvolle Formationen bildet.

## SPIELVORBEREITUNG

- Legt die Steinplättchen in zufälliger Anordnung in einem 3x3 großen Raster in der Tischmitte auf. Achtet dabei darauf, dass die Symbole auf allen Plättchen gleich ausgerichtet sind.
- Mischt die Karten gut und teilt allen verdeckt jeweils 4 Karten aus. Ihr dürft euch die Karten ansehen, haltet sie jedoch vor den anderen geheim.

### WICHTIG:

Alle Steinplättchen müssen während des Spieles immer gleich ausgerichtet sein. Um nicht die Orientierung zu verlieren, soll daher der Nachziehstapel zusammen mit dem Ablagestapel immer über den Steinplättchen liegen. Egal von welcher Seite ihr die 9 Steinplättchen nun betrachtet, ist die Ausrichtung immer eindeutig.

## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, darfst du so viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft durchführen, wie du möchtest:

- A) Steine tauschen    B) Stein umdrehen  
C) Karte einlösen & punkten

### A) Steine tauschen

Lege 1 beliebige deiner Handkarten offen auf den Ablagestapel und tausche die Plätze von **zwei direkt nebeneinanderliegenden Steinplättchen**, ohne sie dabei umzudrehen. Diagonal zu tauschen ist nicht möglich.



### B) Stein umdrehen

Lege 1 beliebige deiner Handkarten offen auf den Ablagestapel und drehe anschließend **ein beliebiges Steinplättchen** auf die andere Seite um.



### C) Karte einlösen & punkten

Auf jeder Karte sind zwei oder mehrere Steine in einer bestimmten Formation abgebildet. Passt die Steininformation auf einer deiner Handkarten zu einer aktuell ausliegenden Anordnung und Ausrichtung der Steinplättchen in der Tischmitte, darfst du diese Karte einlösen. Lege sie dazu offen auf deinen Gewinnstapel vor dir ab und zeige auf die entsprechenden Steinplättchen in der Tischmitte, die diese Formation bilden. Am Ende des Spieles erhältst du für jede auf deinem Gewinnstapel abgelegte Karte so viele Punkte, wie darauf angegeben sind. **Eine Karte darf nur einmal für eine einzige Steininformation und nur während des eigenen Zuges eingelöst werden!**

Beispiele:



**Richtig** – Das rote und das violette Steinplättchen liegen, so wie auf der Karte abgebildet, gleich zwei Mal in der Tischmitte aus. Da du aber für jede Karte nur eine richtige Formation einlösen darfst, erhältst du am Spielende auch nur einmalig 1 Punkt.

**Falsch** – Das orange und das grüne Steinplättchen liegen zwar direkt nebeneinander, jedoch nicht in der auf der Karte abgebildeten Ausrichtung.

Auf einigen Karten sind **graue Steine ohne Symbol** abgebildet. Sie stehen für einen beliebigen Stein, der an dieser Stelle in der Formation vorkommen muss.

Beispiele:



Diese Karte darfst du für die Steininformation in der ersten Reihe einlösen, nicht jedoch für die in der letzten Reihe, da hier die Anordnung der Steinplättchen nicht richtig ist.

Diese Karte darfst du nur dann einlösen, wenn ein oranges Steinplättchen in der Mitte der Formation liegt.

### Ende deines Zuges

Du darfst deinen Zug jederzeit beenden. Wenn du das tust, ergänzt du deine Handkarten vom Nachziehstapel wieder auf 4. *Hinweis:* Sind alle Karten vom Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

### Passen

Statt eine der zuvor beschriebenen Aktionen durchzuführen, darfst du auch passen. *Achtung:* Passen in Kombination mit einer anderen Aktion ist nicht erlaubt! Passt du, ziehst du 2 Karten vom Nachziehstapel. Du hast nun 6 statt 4 Karten auf der Hand. Du darfst nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden passen!

## SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG

Abhängig davon, wie viele ihr seid, endet das Spiel, sobald jemand nach seinem Zug **mindestens** so viele Karten auf seinem Gewinnstapel liegen hat, wie in der Tabelle angegeben sind.

| Spielende |        |
|-----------|--------|
| PERSONEN  | KARTEN |
| 2         | 10     |
| 3         | 9      |
| 4         | 8      |
| 5         | 7      |

Spielt die Runde noch zu Ende, sodass alle gleich oft an der Reihe waren. Zählt anschließend die Punkte der Karten zusammen, die ihr während des Spieles in eurem Gewinnstapel gesammelt habt. Wer die meisten Karten mit dem Wert 1 gesammelt hat, erhält zusätzlich 3 Bonuspunkte (bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten jeweils 3 Bonuspunkte). Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt hat. Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

## SOLO-VARIANTE

Du spielst nach den zuvor beschriebenen Regeln, allerdings mit folgenden Änderungen:

- Der Nachziehstapel besteht nur aus 16 Karten. Suche dir daher folgende Karten heraus, mische sie gut und lege sie als Nachziehstapel über den Steinplättchen bereit:
  - 8 Karten mit dem Wert 1,
  - 4 Karten mit dem Wert 2,
  - 3 Karten mit dem Wert 3 und
  - 1 Karte mit dem Wert 5.

- Alle anderen Karten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Beendest du einen Zug, indem du deine Handkarten wieder auf 4 ergänzt, ohne zuvor eine Karte einlösen zu können, erhältst du einen Minuspunkt.
- **Du verlierst** das Spiel, sobald du 4 Minuspunkte erhalten hast.
- **Du gewinnst** das Spiel, wenn es dir gelingt, alle 16 Karten zu spielen und du maximal 3 Minuspunkte erhalten hast.

Wenn ihr zu „Hidden Stones“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Adresse bitte aufbewahren.

### IHR FINDET UNS AUF:



© 2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.



[piatnik.com](http://piatnik.com)

8+  
1-5  
20'

# HIDDEN STONES

## LOGIKAI JÁTÉK

Szerző: J. Evan Raitt · Illusztráció: Kwanchai Moriya

H

Ebben a játékban egy kő sem marad a helyén! Hiszen csak akkor kaptok pontokat, ha a 9 színes követ úgy rendezitek el, hogy azok kiadják a kezetekben tartott egyik kártya képét. Minden körben döntenetek kell arról, hogy pontokat szereztek a kártyákkal, vagy felhasználjátok őket a kövek elrendezésének megváltoztatására. Gondoljátok át alaposan, hogy melyik kártyát szeretnétek feláldozni, és melyiket váltanátok szívesebben pontokra!

### A JÁTÉK TARTALMA:

**9 kőlapka** különböző elő-és hátlapokkal a következő kombinációkkal:

- 1x nap és hold (sárga / fekete),
- 2x hal és madár (narancs / piros),
- 3x ló és hajó (lila / kék),
- 3x kukorica mag és fa (szürke / zöld)

**72 kártya** különböző kőformációkkal

**5 áttekintőkártya** - az egyik oldalon a kőlapkák színekombinációival, a másik oldalon a lehetséges akciókkal

**1 játékszabály**

### A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy minél több pontot szereztek a kezeitekben tartott kártyák taktikus használatával és azzal, hogy a kövekből a lehető legértékesebb formációkat alakíttjátok ki.

### ELŐKÉSZÜLETEK:

- Fektessétek le a kőlapkákat véletlenszerűen egy 3x3-as rácsba.

A kőlapkák lehelyezésekor ügyeljetek arra, hogy a kőlapkákon látható ikonok egy irányban álljanak és a kőlapkák ne takarják egymást.

- Keverjétek meg a kártyákat, és mindenkinek adjatok 4 kártyát. Megnézhetitek a kártyáitokat, de egymás előtt tartsátok titokban őket.

- A megmaradt kártyákból alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit a kőlapkák fölött. A játék során egy felfordított lapokból álló dobópaklit fogtok majd kialakítani a húzópakli jobb oldalán.

- Válasszatok egy kezdőjátékost. Ez a játékos vegye magához a sötétszürke hátterű áttekintőkártyát. Ezután mindenki vegyen el egy áttekintőkártyát világosszürke háttérrel. Tegyétek magatok elé az áttekintőkártyákat.

### FONTOS:

A játék során minden kőlapkát mindig ugyanolyan irányba kell igazítani. Annak érdekében, hogy ne veszítsétek el az irányt, a húzópaklinak és a dobópaklinak mindig a kőlapkák felett kell lennie. Nem számít, melyik oldalról nézitek a 9 kőlapot, a lapkák iránya mindig legyen világos.

### A JÁTÉK:

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok.

Amikor rád kerül a sor, csinálj az alábbiak közül annyi akciót, amennyit csak akarsz, bármilyen sorrendben:

A) Két kő cseréje

B) Egy kő megfordítása

C) Egy kártya beváltása és pontszerzés

### A) Két kő cseréje

Tegyél felfordítva 1 lapot a dobópaklira, majd cseréld fel két egymás mellett fekvő kőlapka helyét úgy, hogy közben nem fordítod át őket. Átlósan nem lehet kőlapkákat cserélni!



### B) Egy kő megfordítása

Tegyél felfordítva 1 lapot a dobópaklira, majd fordítsd át bármelyik lapkát a másik oldalára.



### C) Kártya beváltása és pontszerzés

Minden kártyán kettő vagy több kőlapka van egy formációban.

Amikor egy kártyádon látható formáció megegyezik az asztalon aktuálisan kialakult formációval (a lapkák irányának figyelembevételével), akkor beválthatod azt a kártyádat. Tedd ezt a lapot felfordítva magad elé és mutass rá az érintett kőlapkákra. A játék folyamán így mindenki előtt lesz egy pakli a megnyert lapokkal.

A játék végén mindenki annyi pontot kap, amennyi a megnyert lapjain van.

**Egy kártyát csak egyszer válthatok be egyetlen kőformációhoz, és csak az válthat be kártyát, aki éppen soron van. Egy lépésen belül akár több kártya is beváltható.**

Példák:



**HELYES** — A megoldásod helyes.

De attól függetlenül, hogy a piros és lila kőlapok kétszer is olyan formációban fekszenek az asztal közepén, ahogy a kártyádon láthatóak, csak egy formáció megoldásához használhatod a kártyádat, és a játék végén csak egyszer kapsz 1 pontot.

PONTOK

KŐ-FORMÁCIÓ



**HIBÁS** — A megoldásod hibás.

Az igaz, hogy a narancs és a zöld kőlapok egymás mellett vannak, de nem a kártyádon látható irányban.

Egyes kártyákon láttok szürke köveket szimbólum nélkül. A szürke kövek helyén bármilyen kövek lehetnek. Ezek a szürke kövek csak a formáció helyét határozzák meg.

Példák:



Ezt a kártyát beválthatod az első sorban lévő kőformációra, de az utolsó sorban fekvő formációra nem, mivel a kőlapok helye ott nem megfelelő.

Ezt a kártyát csak akkor válthatod be, ha narancssárga kőlapka van a formáció közepén.

### A lépésed vége

Bármikor befejezheted a lépésed. A lépésed végén húzz fel lapokat a húzópakliról, addig, míg kiegészítet a kezeden tartott lapokat 4-re. **Megjegyzés:** Amikor elfognak a lapok a húzópakliból, egyszerűen keverjétek meg a dobópakli lapjait és alakítsatok ki egy új húzópaklit.

### Passzolás

A fent leírt akciók helyett passzolhatsz. Figyelem: Amikor passzolsz, akkor nem csinálsz semmilyen akciót! Amikor passzolsz, kapsz 2 kártyát a húzópakliról. 4 helyett 6 kártya lesz a kezeden. **Megjegyzés:** Nem passzolhatsz két egymást követő fordulóban!

### A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGEREDMÉNY:

A játékosok számától függően akkor ér véget a játék, amikor egy játékos legalább annyi kártyát nyert, amennyit az itt látható táblázat megad. Játsszatok végig a megkezdett kört, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra.

| A játék vége |         |
|--------------|---------|
| JÁTEKOSOK    | KÁRTYÁK |
| 2            | 10      |
| 3            | 9       |
| 4            | 8       |
| 5            | 7       |

Ezután adjátok össze a játék során megnyert kártyák pontjait. Aki a legtöbb 1-es értékű kártyát gyűjtötte össze, az további 3 bónuszpontot kap (döntetlen esetén a döntetlenben érintettek 3-3 bónuszpontot kapnak). Az a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevők osztoznak a győzelemben.

### SZÓLÓ VÁLTOZAT

A fent leírt szabályok szerint játszol a következő változtatásokkal:

- A húzópakli csak 16 lapból áll. Ezért válogasd ki a következő kártyákat, keverd meg és tedd őket húzópakliként a kőlapkák fölé:
  - 8 kártyát 1-es értékkel,
  - 4 kártyát 2-es értékkel,
  - 3 kártyát 3-as értékkel és
  - 1 kártyát 5-ös értékkel.

A többi kártyára nem szükséged a játékhoz, azokat visszateheted a játék dobozába.

- Ha egy kört úgy fejezel be, hogy kiegészítet a kézben tartott kártyáidat 4-re anélkül, hogy előtte beváltanál egy kártyát, 1 mínuszpontot kapsz.
- Elveszítet a játékot, amint megkapod a 4. mínuszpontot.
- Megnyered a játékot, ha sikerül mind a 16 kártyát kijátsszanod, és legfeljebb 3 mínuszpontot kapsz.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[piatnik.hu](http://piatnik.hu)

### MEGTALÁL MINKET A:

Facebook.com/PiatnikBudapest

instagram.com/piatnikhungary/



© 2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.



[piatnik.hu](http://piatnik.hu)