



MEISTER MAKATSU



Szerző: Reiner Knizia • Illusztráció: Sonja Müller

8 éves kortól

2-6 játékos

kb.: 30 perc

A JÁTÉK TÉMÁJA

Makatsu mester a nindzsák leghíresebb tanítója. Nagy megtiszteltetésnek számít, ha ő tanít. Minden évben különböző edzőházak, úgynevezett dojos mutatják be a legjobb nindzsákat. Ezeket a nindzsákat három nap alatt különféle teszteknek vetik alá, hogy képességeikkel lenyűgözzék Makatsu mestert. De ő a legkisebb ügyetlenkedést is látja!

Játsszátok ki a nindzsákat a megfelelő pillanatban, hogy amennyire csak lehetséges, elkerüljétek a mínuszkorongok gyűjtését. Három forduló után az lesz a győztes, akinek a legkevesebb mínuszpontja van.

TARTALOM

144 kártya (6 Dojo-pakli, mind 24 kártyával)



44 Mínuszkorong

(1, 2, vagy 3 mínuszponttal)



24x



12x



8x



Meister Makatsu

Minden Dojo-pakli 24 lapból áll, 1-8 értékű lapokkal, sárga, kék és lila színekben.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a mínuszkorongokat a közös készletbe úgy, hogy mindenki számára könnyen elérhetőek legyenek.

Válasszatok egy-egy Dojo-paklit, és keverjétek át a paklitokat. Tegyétek le magatok elé személyes húzópakliként. Húzzatok 4-4 lapot a kezetekbe. A nem használt Dojo-paklikat tegyétek vissza a dobozba.

Aki utoljára meditált, az megkapja a Makatsu Mestert.

A JÁTÉK MENETE

Eljött az idő! A nindzsáknak különféle próbákon kell bizonyítaniuk ügyességüket.

Három fordulót játszotok. Minden forduló több körből áll. Az kezdi a játékot, akinél Makatsu mester van. Minden körben két kártyát játszotok ki magatok elé, majd kiosztjátok a mínuszkorongokat.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Amikor rád kerül a sor, felfordítva leteszed a kezedből az egyik kártyádat magad elé. Utánad a bal oldaladon ülő játékosársad is letesz felfordítva egy kártyát maga elé. Miután mindenki kijátszott egy kártyát, kijátszotok egy-egy második kártyát ugyanabban a sorrendben, felfordítva, az első kártyákra, kicsit lefelé elcsúsztatva.

NINDZSA-DOBÓPAKLI

Két kártya maradt a kezetekben. Tegyétek mindkét kártyát képpel lefelé a Dojo-pakli mellé, az alábbi ábra szerint. Ez a személyes **Nindzsa-lerakópaklitok**. Ezekkel a lerakott kártyákkal fogjátok a következő fordulót játszani. Miután leraktátok, már nem nézhetitek meg a Nindzsa-lerakópaklitok lapjait, később sem.

Nindzsa-lerakópakli



Dojo-pakli



Tamás

Miután Tamás kijátszotta a kék 3-ast második lapjaként, a kezében lévő maradék két kártyát a Nindzsa-lerakópaklijára helyezi.

MÍNUSZKORONGOK KIOSZTÁSA

Makatsu mester kritikus szemmel nézett néhány tanoncra...

Hasonlítsátok össze a kijátszott kártyákat. Nézzétek meg színenként a kártyák értékeit a következő színrendben: kék, sárga és lila. Aki a **legmagasabb értékű lapot** játszotta ki egy színben, a következőket kapja:

 Kék: 1 mínuszkorong

 Sárga: 2 mínuszkorong

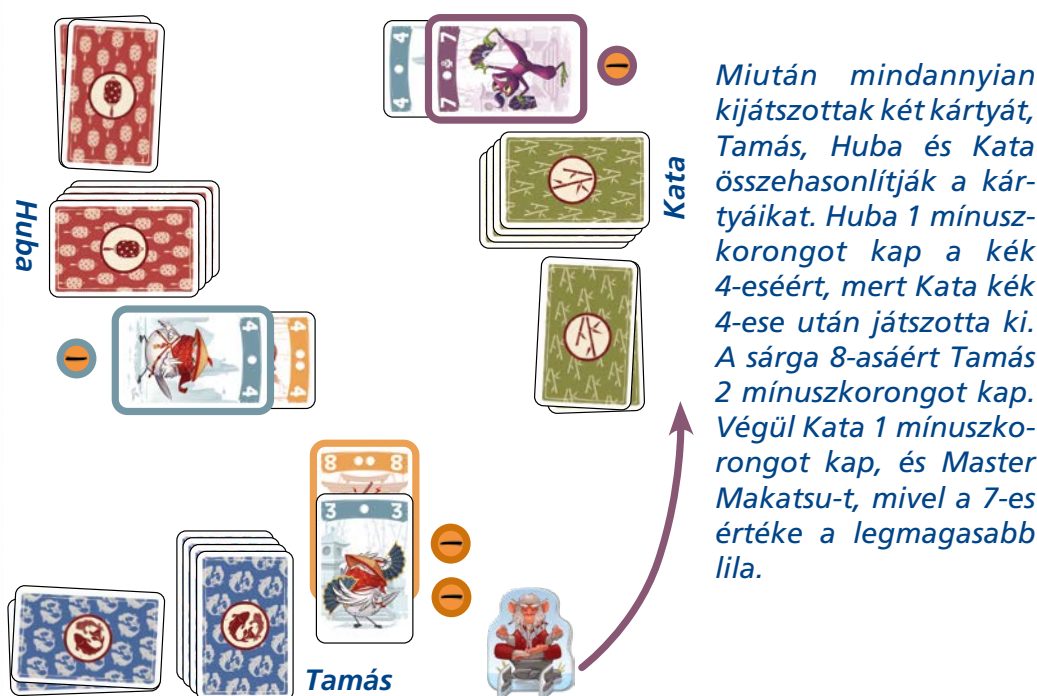
 Lila: 1 mínuszkorong és Makatsu mester

Ha **többen is egyformán** legmagasabb értékkel játszottatok ki lapot egy színben, akkor az a játékos kapja a mínuszkorongot, aki utoljára játszotta ki ezt a kártyáját.

Ha a legmagasabb értékű lila lapot játszod ki, és Makatsu mester már nálad van, akkor megtartod őt. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha egy körben senki sem játszik ki lila lapot.

 Az első fordulóban az 1 mínuszpontos korongokat osztjátok ki. A másodikban a 2 mínuszpontos korongokat osztjátok ki. A harmadikban pedig a 3 mínuszpontos korongokat osztjátok ki.

Megjegyzés: A mínuszkorongokat nem cserélhetitek ki másokra a készletből.



Az ebben a körben a kijátszott összes kártyát képpel lefelé tegyétek a dobópaklira. Ezek a lapok már nem játszanak ebben a játékban. Ezután húzzatok négy kártyát a Dojo-pakliból a kezetekbe.

Aki előtt Makatsu mester van, az kezdi a következő kört.

Addig játszotok, amíg a hatodik kör végén nem tudtok lapot húzni, mert a Dojo-paklitok üres.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

A következő két nap nem lesz könnyű! De, a legjobb nindzsák a végére maradnak.

Keverjétek meg a Nindzsa-lerakópaklitok lapjait! Ezek a kártyák lesznek az új Dojo-paklitok. Tegyétek őket magatok elé képpel lefordítva, egy húzópakliként, és húzzatok négy kártyát a kezetekbe. A **második fordulót** úgy játsszátok, mint az elsőt, egészen addig, amíg nem tudtok húzni. Mivel a Dojo-paklitok most 12 kártyát tartalmaz, csak három kört játszotok. Ebben a fordulóban a **2 mínuszpontos** mínuszkorongokat osztjátok ki.

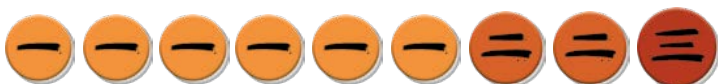
 A **harmadik forduló** úgy kezdődik, mint a második. Már csak hat kártya maradt a Dojo-paklitokban, így két kört játszotok. Ebben a fordulóban a **3 mínuszpontos** mínuszkorongokat osztjátok ki. Az első kör után **tartsátok meg** a kezetekben maradt két lapot és ezekhez húzzátok fel a Dojo-paklitok utolsó két kártyáját. Ezután játszotok egy utolsó kört, amelyben a szokásos módon két kártyát játsszátok ki, majd adjátok ki a mínuszkorongokat. A kezetekben maradt két kártyát tegyétek félre, a pontozásnál azokat ne vegyétek figyelembe.

A JÁTÉK VÉGE

Némi ügyetlenkedés ellenére egy Dojo képes volt lenyűgözni a mestert. Vajon melyik lehet az?

Adjátok össze a mínuszkorongjaitokon álló mínuszpontokat. Az lett a győztes, akinek a legkevesebb mínuszpontja lett!

Döntetlen esetén, ha többeknek is egyformán a legkevesebb mínuszpontja lett, akkor a pontoktól függetlenül az győz, akinél Makatsu mester áll.



Tamás összeadja a pontjait: 6 mínuszkorongja van 1 mínuszponttal, 2 mínuszkorongja van 2 mínuszponttal és 1 mínuszkorongja van 3 mínuszponttal. Így összesen 13 mínuszpontja lett.

