



SILENT PLANET

Szerző: Klaus Altenburger
Illusztrációk: Fiore GmbH

Játékosok: 2–6 fő
Ajánlott: 8 éves kortól
Játékidő: kb. 15 perc

TARTALOM

55 kártya



15x

12x

9x

6x

4x

9x

JÁTÉKÖTLET

A **Silent Planet** azaz **Csendes Bolygó** egy olyan bolygó, ahol minden teljesen csendes. Az a feladatotok, hogy idegen lényekből álló csapatokat állítsatok össze a kártyákból, néma csendben. Ezek a csapatok öt azonos vagy öt különböző idegen lényből állnak. Használjátok az „Információátvitőtelepatikuskészülék” tulajdonságát, és tanuljatok meg telepatikusan kommunikálni egymással. Sikerül megalakítanotok a szükséges számú idegen lényekből álló csapatot a feladat közös elvégzéséhez?

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg az összes kártyát és adjatok minden játékosnak kilenc lapot. A többi kártyát tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy rájuk néznétek. Miután mindenki megnézte a saját kártyáit, mindannyian egyszerre megcsináljátok a következő két lépést:

1. **Lefordítva** lerakjátok magatok elé egy sorban az összes kártyátokat, egy általatok választott sorrendbe rendezve.
2. Fordítsatok fel a sorokban annyi kártyát, amennyit csak akartok, hogy megmutassátok egymásnak a logikát a sorok elrendezésében.

Hogyan tudom úgy elrendezni a kártyáimat, hogy a többiek kitalálják mi hol van?

Fontos: Mindenki szabadon eldöntheti, hogy milyen sorrendbe teszi le maga elé a kártyáit, és hány kártyát akar utána feltárni. Viszont egyik felfordított kártya sem használható már a játék további részében. Akár úgy is lehet dönteni, hogy valaki egyetlen kártyát sem fed fel.



Példa: Valentin egy sorba rendezve lehelyezi a kilenc lapját, és úgy dönt, hogy felfed egy **2** és egy **4** lapot, mint iránymutatás a játékosársai számára.



A JÁTÉK MENETE

Sorban feditek fel egyik kártyát a másik után a játékosársaitok kártyasoraiban. A feltárt kártyákkal megpróbáltok idegen lényekből álló csapatokat alkotni. Akkor vagytok sikeresek, ha annyi idegen csapatot sikerül összeállítanotok, ahány játékos van a játékában.

A legcsendesebb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban halad a játék tovább. Amikor rád kerül a sor, **játékosársaid kiválasztják a te kártyasorodban az egyik lefelé fordított kártyát**, és felfedik azt.

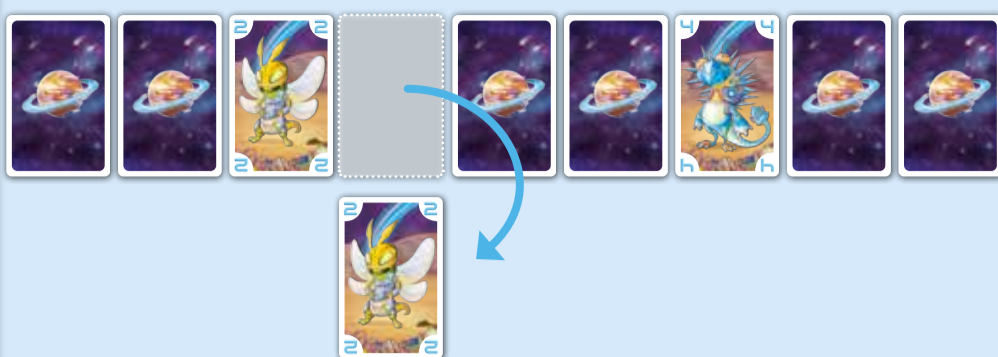
Fontos: Mivel egy csendes bolygón vagytok, egyikőtök sem szólhat egy szót sem! Használjátok mindent, ami csak eszetekbe jut, hogy némán, közösen döntsetek: rázzátok a fejeteket, bólogassatok, telepatikusan kommunikáljatok, mutassátok a számokat az ujjaitokkal vagy csápjaitokkal, amiket egy kártyán gondolni véltetek. A kommunikáció során azonban nem használhattok tollat és papírt. A játék során nem adhattok semmilyen információt a saját kártyáitokról.

Amíg rajtad a sor, azaz a játékosársaid együtt döntenek valamelyik kártyádról, nem adhatsz semmilyen tippet. Még a grimaszolás is tilos. Tehát öltsd magadra egy idegen lény pókerarcát!

Miután játékosársaid döntöttek egy kártya mellett, felfedik azt, és arccal felfelé kiteszik az asztal közepére. Ezután az óramutató járásával megegyező irányában a következő játékoson a sor. Most a többi játékos az ő egyik kártyáját választja ki.

Ha úgy kerülne rád a sor, hogy már nincs előtted több lefelé fordított kártya, akkor téged egyszerűen átugornak a többiek.

Példa: Valentin van soron. A társai kiválasztják a sorából és felfordítva középre teszik a 2 kártyát.



Az idegen lények csapata

Az első lap felfordításával elkezdtek egy idegen lényekből álló csapatot alkotni. Minden további kártyát hozzáadtok a megkezdett csapathoz. Egy idegen lényekből álló csapat akkor teljes, amikor összegyűlt vagy pontosan **öt azonos vagy pontosan öt különböző idegen lény**. Egyszerre csak egy idegen csapatot alkothattok. Nem szabad újabb csapatgyűjtést indítani, míg a korábban elkezdett előző idegen csapatot nem fejeztétek be. Ha teljes egy idegen lényekből álló csapat, akkor tegyétek félre, egyértelműen jelezve, hogy az a csapat kész.

Amikor egy olyan kártyát fordítotok fel, amellyel a már megkezdett idegen csapat nem teljesíthető a szabályoknak megfelelően, akkor ennek az idegen csapatnak a megalakulása idő előtt **kudarcot** vallott. Tegyétek vissza az összes érintett kártyát a dobozba. Ezután az óramutató járásával megegyező sorrendben a következő játékoson az ő lapjaival egy új idegencsapat gyűjtésébe kezdtek.

Példa: Fábán van a soron. A játékostársai Fábán sorából egy 3 kártyát fordítanak fel. Mivel már két 2 kártya fekszik felfordítva középen, a 3 kártya nem illeszthető a csapatba. Ennek a csapatnak a gyűjtése kudarcba fulladt. A lapokat visszateszik a játék dobozába.



Információátvivőtelepatikuszkészülék

A Információátvivőtelepatikuszkészülék egy jokerlap és bármelyik idegen lény helyett használható. Egy idegen lényekből álló csapatban több Információátvivőtelepatikuszkészülék lap is lehet. Egy ilyen lapot bármikor, bármelyik csapatba beilleszthettek. Ha elsőként fordítotok fel egy Információátvivőtelepatikuszkészülék lapot, akkor nem kell azonnal eldöntenedek azt, hogy milyen csapatot alkottok vele.

Nézzünk két példát kész idegen csapatokról:



A JÁTÉK VÉGE

Ahhoz, hogy megnyerjétek a játékot, annyi idegen csapatot kell alkotnotok, ahány játékos vesz részt a játékban. Amennyiben ez nem sikerül, mindannyian elveszítitek a játékot.

Nem sikerült?
Próbáljátok újra!



©AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach
2021

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

