

# Ganz Schön Clever

játékszabály

## Előkészületek

Minden játékos kap egy tollat és egy pontozólapot. Véletlenszerűen válasszunk egy kezdő játékost, aki megkapja a 6 kockát.

## A játék menete

A játék négy (4 játékosal), öt (3 játékosal) illetve hat (1 vagy 2 játékosal) körben zajlik. Minden kör elején minden játékos megkapja a pontozólapon található körszámlálón lévő, adott körhöz tartozó bónuszt (a 4. körben a játékosok a két lehetőség közül egyet választanak).

## Aktív játékos

Az aktív játékos az, akinél a kockák vannak. A játékos dob egyszer a kockákkal, majd választ közülük egyet, melyet a pontozólapján lévő 3 kockamező (a pontozólap bal felső része) egyikére helyez anélkül, hogy a dobott értéket megváltoztatná.

A választott kocka használatával, annak színét és értékét figyelembe véve, be kell jelölni egy a dobott számnak megfelelő mezőt a pontozólap dobott színnek megfelelő területén (lásd. pontozólapot). A fehér kocka dzsókerként funkcionál és bármely szín helyettesíthető vele.

Ezt követően az aktív játékos az összes, az éppen választott kocka értékénél kisebb értékű kockát a játék dobozára nyomtatott ezüsttálcára helyezi. Ha a játékos a legkisebb értékű kockát választotta, akkor egyetlen kocka sem kerül az ezüsttálcára. Az ezüsttálcán lévő kockákat az aktív játékos már nem használhatja a körében (kivétel: a „Plusz Kocka” akciót).

A maradék kockákkal az aktív játékos dob másodszor is. Ismét választ egy kockát, ráhelyezi egy a pontozólapon lévő valamelyik szabad kockamezőre, és az értékét beírja az azonos színű területre. A választott kocka értékénél kisebb értékű kockák ismét az ezüsttálcára kerülnek.

Az aktív játékos harmadszor is dob a maradék kockákkal és végrehajtja a fent leírtakat, ez úttal utoljára. Ezt követően az ÖSSZES megmaradt kocka, kivéve a pontozólapján lévők, az ezüsttálcára kerülnek.

**Figyelem:** Ha a játékos úgy dönt akár az első, vagy második dobása során, hogy a legnagyobb értékű kockát választja, akkor előfordulhat, hogy nem marad kocka, amit újra lehet dobni. Ha ez bekövetkezik, akkor a játékos egyszerűen csak kevesebb, mint három dobást hajt végre. Természetesen jobb ezt a helyzetet elkerülni.

## Passzív játékosok

A többi játékos (azaz a passzív játékosok) kizárólag az után, hogy az aktív játékos mindhárom kockáját elhelyezte a pontozólapján, vagy nem tud már dobni, mivel az összes kocka az ezüsttálcára került, végrehajthat egy lépést.

Ebben a fázisban minden passzív játékosnak rendelkezésére állnak az ezüsttálcára félretett kockák. Ezekből a kockákból minden passzív játékos választhat egyet, melyet arra használ, hogy a saját pontozólapján egy mezőt bejelöljön. A játékosok egyszerre hajtják végre a lépésüket, azaz választanak kockát, és egy kockát többen is választhatnak. Miután a passzív játékosok bejelölték választott kockájukat a pontozólapjukon, az aktív játékos balján ülő játékos lesz a következő aktív játékos. Ő magához veszi az összes kockát, dob vele, újradob, meg még egyszer dob, ahogy az feljebb ismertetésre került.

Egy körnek akkor van vége, ha már mindegyik játékos egyszer volt aktív játékos.

## A pontozólap

A pontozólapon öt színes terület látható. Minden kocka után a játékos ezen területek egy mezőjébe beír egy számot, vagy bejelöli a választott mezőt.

Három terület (zöld, narancs, lila) bal oldalán egy nyíl látható. Ezekben a sorokban a számok beírását a bal oldalon kell kezdeni és jobbra haladva beírni őket folyamatosan, mező kihagyása nélkül. A két másik területen (sárga és kék) bármely a kockának megfelelő számmező bejelölhető, a területen belüli helyétől függetlenül. A fehér kocka dzsóker, így használható sárga, zöld, narancs vagy lila kockaként, illetve együtt kell használni a kék kockával, képezve azok összegét, mely összeg a kék terület mezőinek bejelöléséhez kell.

### *Sárga terület*

Ebben a területben a játékos a sárga kocka értékeit tünteti fel. Egyszerűen ki kell húzni a választott kocka értékét ezen a területen. Habár minden érték kétszer szerepel a területen, egy kockával csak egy mezőt lehet itt kihúzni. A mezőket tetszőleges sorrendben lehet bejelölni. Amint egy teljes oszlop kihúzásra került, a játékos bekarikázza az oszlop alján található, csillagba írt számot. Ezeket a pontokat a játékos megszerezte. A sorok végén lévő bónuszok magyarázata lejjebb olvasható.

### *Két terület*

Itt is, mint a Sárga területen, a mezők tetszőleges sorrendben jelölhetők be. Ha a játékos a kék kockát választja, a kék kocka értékéhez hozzá kell adnia a fehér kocka jelenlegi értékét, így meghatározva a kettő használni kívánt, kombinált értékét (függetlenül attól, hogy a fehér kocka hol van jelenleg). Ugyanez igaz fordítva is, azaz ha a játékos a fehér kockát, mint dzsóker használja a kék kocka helyett, akkor a fehérhez hozzá kell adnia a kék kocka értékét, hogy meghatározza az összeget. Fontos kihangsúlyozni, hogy ez akkor is igaz, ha a két kockából (kék és fehér) az egyik akár egy játékos kockamezőinek valamelyikén akár az ezüsttálcán van, és akkor is így kell eljárni, ha a játékos akár aktív, akár passzív játékosként lép éppen. A játékos nem választhatja azt a lehetőséget, hogy a Kék terület valamely mezőjét úgy jelölje be, hogy csak egy kocka értékét veszi figyelembe. Ha az aktív játékos az egyik dobásánál a kék, majd a másikonál a fehér kockát, mint dzsóker választja, akkor potenciálisan két Kék területen lévő mezőt is be tud jelölni a körén belül.

A játék végén a játékosok összeszámolják hány mezőt sikerült bejelölniük a Kék területen. A terület fölötti skáláról lehet leolvasni, hogy ezért a területért hány pontot kapnak.

### *Zöld terület*

A zöld kockát használva a játékosok a Zöld területen húzhatnak ki mezőket. A játékosok a bal szélső mezővel kezdve, jobbra haladva, folyamatosan, kihagyás nélkül húzzák ki a mezőket. Minden egyes mező esetében a benne szereplő feltétel teljesülése esetén lehet bejelölni a mezőt.

Az utoljára bejelölt mező feletti csillagban látható fehér szám mutatja meg, hogy a játék végén ezért a területért hány pont jár.

### *Narancs terület*

A narancs kockával a játékosok a Narancs területen számokat írnak a mezőkbe. A játékosok a bal szélső mezővel kezdve, jobbra haladva, folyamatosan, kihagyás nélkül írják be a számokat. A játékos a kiválasztott kocka értékét írja be a következő üres mezőbe. Egyéb megkötés ezen a területen nincs, bár vannak mezők, melyekben szorzók láthatók. Ezeknél a mezőknél a játékos a szorzóval megszorozza a választott kocka értékét és azt írja be a mezőbe (pl. 4-es dobás egy „x2” mezőbe 8-as értékkel kerül beírásra).

A játék végén a játékos a Narancs területre beírt számok összegét kapja meg pontként.

### *Lila terület*

A lila kockát választva a játékosok a Lila területen számokat írnak a mezőkbe. A játékosok a bal szélső mezővel kezdve, jobbra haladva, folyamatosan, kihagyás nélkül írják be a számokat. Minden egyes mező esetében a beírt számnak nagyobbak kell lennie az előtte szereplő számnál. De van egy kivétel! Ha a játékos előzőleg 6-ot írt egy mezőbe, akkor azt bármilyen tetszőleges szám követheti (pl.  $2 < 5 < 6 < 3$ ).

A játék végén a játékos a Lila területre beírt számok összegét kapja meg pontként.

## Speciális esetek

Ha a passzív játékos nem tudja az ezüsttálcán lévő egyik kockát sem használni, akkor az aktív játékos kockamezőin lévő valamely kockát használhatja. Ezt azonban nem teheti meg önkényesen akkor, ha tud az ezüsttálcáról választani.

Ha az aktív játékos nem tudja egyik kockát sem felhasználni, akkor egyszerűen azért a dobásért nem jelöl be semmit a pontozólapján. A dobás azonban ekkor is beleszámít a legfeljebb 3 dobásába.

## **Bónuszok**

A játékosok bónuszokat kaphatnak, melyek a sorok végén, oszlopok alján, vagy bizonyos mezők alatt vannak feltüntetve.

### *X-bónusz*

Amint egy játékos befejezett egy sort, oszlopot, vagy bejelölt egy X-bónuszt tartalmazó mezőt, azonnal bejelölhetnek egy, a mezőt a bónusznak megfelelő színű területen. Ez a mező a Sárga, vagy Kék területen bármelyik lehet, a Zöld területen pedig mindig a következő üres mező lehet.

A fekete X-bónusz, amit a 4. kör elején lehet választani, tetszőlegesen használható a Sárga, Kék vagy a Zöld területen, a fent leírtak szerint.

### *Szám-bónusz*

A számok lila vagy narancs háttérrel azt jelölik, hogy a játékos azonnal beírhatja ezt a számot a megfelelő színű terület következő üres mezőjébe. Ezt lehetőség szerint azonnal meg kell tennie, és nem lehet későbbre halasztani.

A fekete 6-bónusz a 4. kör elején használható fel arra, hogy vagy a Lila, vagy a Narancs terület egy mezőjébe beírja a játékos.

Ha a beírt bónusszal újabb bónuszhoz jut a játékos, akkor azt azonnal végre kell hajtania, így lehetőség van a bónuszok egymás utáni, láncolt végrehajtására.

### *Bónuszok összesítve*

Bónusz egy mezőben = végrehajtandó, amint a mezőbe beírásra kerül egy szám.

Bónusz sor végén/oszlop alján = csak akkor hajtható végre, ha az adott sorban/oszlopban az összes mező bejelölésre került.

### *Rókák*

A rókák a játék végén adnak pontokat. Minden aktivált róka annyi pontot ad, amennyi a játékos legkevesebb pontot adó területének pontszáma.

Ha például a játékosnak a Narancs területe adja a legkevesebb pontot, 5-öt, akkor minden róka 5 pontot ér. Ha a játékos 0 pontot ér el valamelyik területén, a rókák nem érnek semmit!

## **Akciók**

A két akciójelölő sávon látható az akciók a játék során szerezhetőek meg. A bónuszokkal ellentétben az akciókat a megszerzésük után azonnal fel lehet használni, vagy el lehet tenni későbbre.

Amikor egy játékos megszerez egy akciót, a neki megfelelő akciójelölő sor következő üres mezőjét bekarikázza. Amikor elhasznál egy akciót, akkor az első még üres, bekarikázott mezőt kell áthúznia. A játékos tetszése szerint annyi akciót használ fel az aktuális körében, amennyire lehetősége van.

### *„Újradobás” akció*

Ezt az akciót csak az aktív játékos használhatja. Ha az éppen dobott kockákat (azaz azokat, amik még sem a kockamezőin, sem az ezüsttálon nincsenek) a játékos újra akarja dobni, egy ilyen akció elköltésével megteheti. Minden dobott kockát újra kell dobnia (azaz nem teheti meg, hogy néhány kockát félretesz és csak a többivel dob újra).

### *„Plusz kocka” akció*

Ennek az akciónak a felhasználásával egy extra kockát lehet használni. Az akciót csak a kör végén (azaz miután az aktív játékos normál módon lehelyezte az összes kockáját a kockamezőire, vagy miután a passzív játékosok választottak kockát az ezüsttálról) lehet végrehajtani.

Ezzel az akcióval a játékos kiválaszthatja bármelyiket a hat kockából, beleértve azokat is, melyeket az aktív játékos kiválasztott, vagy amelyiket a passzív játékos már egyszer felhasznált. A játékos bármennyi „Plusz kocka” akciót végrehajthat, de minden egyes kockát ehhez az akcióhoz csak egyszer lehet választani az adott körben.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó körben, az utolsó aktív játékos, a körének befejezése után a passzív játékosok végrehajtották minden akciójukat a körben. Minden játékos ekkor felhasználhatja a „Plusz kocka” akcióit, de a megmaradó „Újradozás” akciók elvesznek.

Az egyik játékos ezután feljegyzi minden játékos minden egyes színes mezőn elért pontját. Az aktivált rókákkal elért pontokat is feljegyzi minden játékosnak. A játékosok rókái annyit érnek, mint a legkevesebb pontot érő terület pontszáma.

A pontokat ezután összesítik, és a legtöbb pontot elért játékos a győztes. Ha döntetlen alakul ki, az első olyan területhez tartozó játékos a győztes, ami az azonos színű területen a játékosok között a legnagyobb pontot hozta. Ha még mindig nem állapítható meg a győztes, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.

## Szóló játék

A szóló játék célja minél több pont összegyűjtése. A szabályok nagyjából ugyanazok.

A szóló játék 6 körből áll. A játékos aktív játékosként kezd, majd passzív játékosként lép, mielőtt újra aktívvá válna. Így tehát a játékos 6 alkalommal lesz felváltva aktív és passzív. Amikor a játékos passzív, dob mind a hat kockával, és a három legkisebb értékűt az ezüsttálcára helyezi. Ha több, mint három egyforma számú, legkisebb értékű kocka került kidobásra, akkor az a kocka kerül az ezüsttálcára, amelyik közelebb van hozzá.

Figyelem: A játékos passzívként nem használhatja az akciókat, mint a normál játékban.

A játékos az alábbi táblázatban szereplő pontszámok alapján állapíthatja meg, hogy mennyire okos:

	<i>Szint</i>	<i>Pontszám</i>
*****	Olyan nagyon okos vagy!	>280
****	Te lennél Einstein?	260-280
***	Micsoda génusz!	240-259
**½	Lenyűgöző!	220-239
**	Le a kalappal!	200-219
*½	Nagyszerű eredmény!	180-199
*	Egész jó volt.	160-179
½	Nem rossz... tudsz jobbat is.	140-159
0	Próbáld keményebben!	<140