

GANZ SCHÖN CLEVER

(Egy okos húzás!)



30 perc

A doboz tartalma



1 pontozófüzet

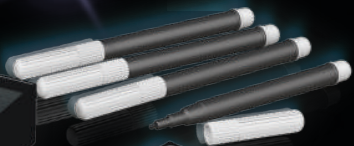


6 kocka



4 filctoll

Wolfgang Warsch okos kockajátéka
1-4 játékosnak, 8 éves kortól.



Áttekintés

Válassz körültekintően egy kockát az "Egy okos húzás!"-ban. Jelöld meg a kockának megfelelő színű helyet a pontozólapodon. A jól kiválasztott kockával egy halom pontot szerezhetsz, akár egy egész sorozatot elindítva! Azonban vigyázz a választással, mert a megmaradt kockákat a többiek felhasználhatják! Gyűjts minél több pontot, és kerüld el, hogy a többiek kihasználjanak!

Kocka terület

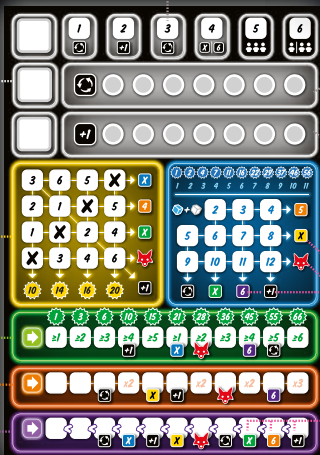
Sárga terület

Zöld terület

Narancs terület

Lila terület

Fordulójelző



Újradobás

Extra kocka

Kék terület

Bónusz

Előkészületek

Minden játékos kap egy filctollat és egy pontozólapot. Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkapja a 6 kockát.



A játék menete

Játékos számtól függően a játék négy játékosnál 4 fordulóig, három játékosnál 5 fordulóig, egy és két játékosnál 6 fordulóig tart.



Extra akciók és bónuszok, amit a játékosok megkapnak az adott forduló elején.

Az első négy forduló elején minden játékos kap egy bónuszt, ami a pontozótábla fordulójelzőjén található. A negyedik fordulóban minden játékos két bónusz közül választhat.

Az aktív játékos



Az aktív játékos megkapja az összes kockát. Egyszerre dob mind a 6 kockával, és választ egy kockát. A választott kockát ráteszi a pontozótábla bal felső sarkában lévő kockaterületre, anélkül hogy a dobott értéket megváltoztatná.



A választott kocka színével megegyező pontozóterületen meg kell jelölnie egy értékelő négyzetet a kocka értékétől függően. A fehér kockát tetszőleges színű kockaként fel lehet használni.



Ezután az aktív játékos beleteszi az összes, a választott kockánál kisebb értéket mutató kockát a dobozra nyomtatott ezüsttálcába. Ha az aktív játékos okosan a legkisebb értékű kockát választotta, akkor nem kell kockát tennie az ezüsttányérba. Az ezüsttálcán lévő kockákkal az aktív játékos nem dobhat (kivételesen az extra kocka akcióján).



Ezután az aktív játékos újra dob a maradék kockákkal. Újra választ egy kockát, amit a kockaterületre tesz, behúzva egy értékelő négyzetet a választott kockával megegyező színű értékelő területen. Ezután a választott kockánál kisebb értékű kockákat az ezüsttálcára kell tenni.

Ezután az aktív játékos harmadjára dob a kockákkal, és a fentiek szerint újra választ egy kockát. Azonban a pontozónégyzet behúzása után a maradék kockákat (nem csak a választottnál kisebbeket) az ezüsttálcára kell tenni.

Figyelem: Amennyiben a játékos az első vagy második dobásnál egy nagy értékű kockát választ, akkor előfordulhat, hogy a későbbi dobásra nem marad kocka. Ebben az esetben az aktív játékos kevesebb kört játszik. Természetesen ezt a helyzetet érdemes elkerülni.

Példa az aktív játékos fordulójára

1. Paula az aktív játékos, és mind a 6 kockával dob.



2. A lila, 3-as kockát választja, és felteszi a pontozójának kockaterületére. Ezután beírja a megfelelő értéket (3) a pontozólapjának a lila területére.



3. Paula a 3-as értéknél kisebb (1-es zöld) kockát az ezüsttányérra teszi.



4. Ezután Paula dob a maradék 4 kockával.



5. Kiválasztja a 4-es fehér kockát, és a kockaterületére teszi. Ezután a fehér kockát lilaként felhasználva beírja a kocka értékét (4) a pontozólapjának lila területére.



6. Ezután Paula a 4-esnél kisebb kockákat az ezüsttálcába teszi.



7. Az utolsó dobására csak a narancs kocka marad. Ezzel az egy kockával 3-ast dob, amit a kockaterületére tesz. A hármas értéket beírja a pontozólapjának narancs területére.



Passzív játékosok

Miután az aktív játékos felvette a harmadik kockát is a pontozólapja kockaterületére (vagy már nem maradt kockája dobni) a többi játékos (a passzív játékos) következik.

A passzív játékosok felhasználhatják az ezüsttálcán lévő kockákat. Az ezüsttálcán lévő kockákból minden játékos egyidejűleg választ egy kockát, és a választott kocka értékétől függően megjelölheti a kocka színével megegyező területen egy értékelő négyzetet a saját pontozólapján. Minden passzív játékos egyidejűleg választ, és ugyanazt a kockát akár több passzív játékos is választhatja. Miután minden passzív játékos választott, az aktív játékostól balra ülő játékos lesz az új aktív játékos és magához veszi az összes kockát.

A fordulónak vége, ha az összes játékos volt egyszer aktív játékos.

Pontozólap



A pontozólapnak 5 színes területe van. Minden kockáért a (aktív vagy passzív) játékos megjelöl egy négyzetet, vagy beír egy számot az értékelő négyzetbe.

Három terület (zöld, narancs, lila) baloldalán egy nyíl van. Ezeken a területeken balról jobbra, sorban haladva kell beírni/kihúzni az értékelő négyzeteket.

A két területen, ahol nincs nyíl (sárga és kék), tetszőleges sorrendben jelölheted meg az értékelő négyzeteket.



A fehér kocka

A fehér kocka tetszőleges színű kockaként felhasználható, kiválasztása után a sárga, zöld, narancs, vagy lila területen lehet értékelő négyzetet jelölni, vagy lehet a kék kockával kombinálni a kék területhez.



Sárga kocka

A sárga területen a sárga kockával lehet értékelő négyzetet jelölni. A sárga területen a kocka által mutatott értéket át kell húzni. Habár minden érték kétszer szerepel, egy kihúzáskor csak egy négyzet húzható át. Az értékelő négyzeteket tetszőleges sorrendben lehet áthúzni. Amennyiben egy oszlop összes négyzetét sikerült kihúzni, akkor az oszlop alján lévő csillagban lévő értéket be kell karikázni. Ezek a játék végén érnek pontot. A sor végén található bónuszokat később részletezzük.



Kék kocka

A sárga területhez hasonlóan, a kék területen is tetszőleges sorrendben lehet behúzni a négyzeteket. Ha a játékos (aktív vagy passzív) a kék kockát választja, akkor a fehér kockával (mindegy hol van a fehér kocka) összeadott értéket jelölheti meg a kék értékelő területen. Ugyanez igaz, ha a fehér kockát választja a játékos és a kék területen jelöl értékelő négyzetet: ekkor a kék kocka értékét kell a fehérhez adni (függetlenül attól, hol van a kék kocka). A játékosok **NEM** választhatják, hogy csak egy kocka értékének megfelelő négyzetet jelöljenek be a kék területen. Amennyiben az aktív játékos a kék kockát választja, és a kör későbbi részében a fehér kockát, akkor akár két négyzetet is bejelölhet egy körben.



A **kék terület** a játék végén attól függően ér pontot, hogy összesen hány négyzetet sikerült a játék folyamán kihúzni. A pontozóskála a terület tetején található, mutatja a szerezhető pontokat.



Zöld kocka

A **zöld kockával** a **zöld értékelő terület** négyzetei húzhatók ki. A **zöld területen** balról jobbra kell sorban kihúzni az értékelő négyzeteket.

Csak olyan kockával lehet kihúzni a

következő négyzetet, ami eléri az értékelő négyzetben található minimumértéket.

A játék végén a **zöld terület** az utolsó kihúzott értékelő négyzet felett látható, fehér csillagba írt pontszámot éri.



Narancs kocka

A **narancs kockával** a **narancs terület** értékelő négyzetei húzhatók ki. A **narancs területnél** balról jobbra, sorban kell haladni. Minden négyzetbe a választott **narancs** kocka értékét kell beírni. Nincs semmilyen megkötés, de néhány értékelőnégyzetben szorzó található. Ha a szorzós területbe kell beírni az értéket, akkor a választott kocka értékét kell felszorozni a négyzetben látható szorzóval. (például a 4-es kockát a "x2" mezőbe 8-ként kell beírni).

A játék végén a **narancs területbe** írt értékeket össze kell adni. Ez az összeg a terület pontértéke.



Lila kocka

A **lila kockával** a **lila terület** értékelő négyzeteibe írható be a kocka értéke. A **lila területen** balról jobbra, sorba kell haladni. Minden értékelő négyzetbe mindig nagyobb értéket kell beírni, mint az előző érték. Egy kivétel van ez alól: Amennyiben az utoljára beírt érték 6-os, azután bármilyen érték beírható (például a $2 < 5 < 6 < 3$ sorozat megfelelő).

A játék végén a **lila területbe** írt értékeket össze kell adni. Ez az összeg a terület pontértéke.



Speciális eset




Ha a passzív játékos egyik kockát sem tudja választani az ezüsttálcából, akkor használhatja az aktív játékos egyik kockáját. Ezt csak akkor választhatja egy játékos, ha az ezüsttálca egyik kockáját sem tudja felhasználni.


Ha az aktív játékos nem tudja egyik kockát sem felhasználni a dobott értékek közül, akkor azt a választást passzolja, és nem jelöl egyik területen sem. A passzolás ugyanúgy beleszámít a három dobásba!



Bónuszok


A játékosok bónuszokat szerezhetnek, amelyek a sorok végén, oszlopok alján és bizonyos mezők alatt találhatók.



   X-bónusz: Amint a játékos befejezi egy X bónusz sorát/oszlopát vagy behúzza a értékelő négyzetét, azonnal be kell húznia egy négyzetet a bónusz színével megegyező területen. A **sárga** és a **kék** területen bármelyik négyzet behúzható, a **zöld** esetén a következő négyzetet kell behúzni.

 A fekete X bónusz a negyedik kör elején használható, a **sárga**, **kék**, vagy **zöld** területen egy négyzet behúzására, a fentiek szerint.

  A **lila** és a **narancs** háttérű számok bónuszának megszerzésekor a játékos azonnal beírja a háttér színével megegyező területre a számot a következő szabad négyzetbe. Ezt azonnal be kell írni, nem lehet későbbre eltartalékolni.

 A negyedik kör elején választható fekete háttérű 6-os bónusz azonnal beírható a **lila** vagy **narancs** sor első szabad négyzetébe.

Amennyiben egy bónusz beírása újabb bónuszt tesz elérhetővé, azt is azonnal végre kell hajtani. Könnyen előfordulhat, hogy egy kocka lerakása láncreakciót vált ki.

Összefoglaló a bónuszokról:

Bónusz egy mező alatt = Azonnal be kell váltani, amint a felette lévő négyzetbe szám kerül.








Bónusz sor végén vagy oszlop alján = Azonnal be kell váltani, amint a sor/oszlop utolsó négyzete bejelölésre került.



A rókafejek pontot érnek a játék végén. Minden megszerzett rókafej annyi pontot ér, amennyit a legkevesebbet érő terület ér.

Például a játékos leggyengébben teljesítő területe a **narancs**, ami 5 pontot ér a játék végén. Ekkor minden rókafej 5 pontot ér. Ha a játékos valamelyik területből nem szerez pontot, akkor a rókafej 0 pontot ér!



	Felix	
	46	
	37	
	28	
	5	
	21	
		
		

Akciók

A játék folyamán kétfajta akció szerezhető. A bónuszokkal szemben ezek az akciók a megszerzésük után eltehetőek későbbi felhasználásra.

Amikor a játékos egy akciót szerez, akkor a megfelelő sorban bekarikázza a következő szabad akciót. Amennyiben azonnal, vagy akár később a játékos felhasználja az akciót, akkor a korábbi bekarikázás áthúzásával jelöli, hogy az akciót elhasználta.



Újradobás akció:

Ezt az akciót csak az aktív játékos használhatja. Az aktív játékos az újradobás akcióval újradobhatja az éppen eldobott kockákat (más szóval az ezüstyányéron és az értékelőlapon eltárolt kockák nem dobhatók újra). Minden kockát újra kell dobni, nem lehet félretenni kockát.



Extra kocka akció:

Ezzel az akcióval egy újabb kocka választható. Ezt az akciót csak a kör végén lehet használni: aktív játékosként miután mindhárom kockát kiválasztotta, vagy passzív játékosként, miután mindenki választott már kockát.

Ezzel az akcióval a játékos bármelyik kockát kiválaszthatja, beleértve azt a kockát is, amit az aktív játékos utoljára kiválasztott. Egy körben egy játékos akár több extra kocka akciót is választhat, azonban egy kockát egy játékos csak egy extra akcióhoz használhat fel.



Akció példa



Paula kiválasztotta a kockáját, és rátette a pontozótáblájára. Mivel van két akciója, úgy dönt, mindkettőt felhasználja. Első akciónak a fehér kockát választja, és felhasználja a **sárga** területen 4-esként. A második extra akcióként a fehér kockát már nem választhatja.

Azonban a **kék** kocka jó választásnak tűnik, ezért

behúzza a **kék** területen a 7-es négyzetet. (**kék** 3 + fehér 4 = 7).



A játék vége

A játéknak vége, ha az utolsó aktív játékos is végrehajtotta a körét, és minden passzív játékos kiválasztotta az utolsó kockáját. Minden játékos elköltheti az extra kocka akcióját. A megmaradt újradobás akciók elvesznek.



Ezután minden játékos összeszámolja a különböző területein szerzett pontjait. A legalacsonyabb értékű terület adja a rókafeje értékét, mindenki a saját területe alapján pontozza a rókafejeket.

A területeken szerzett pontokat összesíteni kell, és a játékot megnyerte a legtöbb pontot gyűjtött játékos. Döntetlen esetén a legértékesebb területet birtokló játékos a győztes. Ha ebben is döntetlen alakul ki, akkor a győzelmen is meg kell osztoznuk.

Egyszemélyes játék

Az egyszemélyes játékban a cél a minél magasabb pont elérése. A szabályok alapvetően megegyeznek a többszemélyes játékmóddal.

Az egyszemélyes játék 6 fordulóig tart. A játékos aktív játékosként kezd, és ezután egy passzív kör következik, mielőtt egy újabb aktív kört hajt végre. Így pontosan hat aktív és hat passzív kört hajt végre, felváltva. Passzív körben a játékos dob mind a 6 kockával, és a három alacsonyabb értékű kockát kell az ezüsttálcába tenni. Döntetlen esetén az ezüstitányérhoz közelebb landoló kockát kell az ezüstitányérba tenni.

Figyelem: Ahogy a többjátékos szabályban, egyszemélyes játékban sem lehet az újradobás akciót használni passzív játékosként.

Az eredményedet leellenőrizheted az alábbi táblázatban:

Szint	Pont
★★★★★ Egy okos húzás!	> 280
★★★★☆ Einstein-nek hívnak?	260-280
★★★☆☆ Micsoda zseni!	240-259
★★★☆☆ Lenyűgöző!	220-239
★★★☆☆ Fejet hajtok előtted!	200-219
★★★☆☆ Szép eredmény!	180-199
★★★☆☆ Egész jól ment.	160-179
★★★☆☆ Nem rossz.. de gyakorolj még!	140-159
★★★☆☆ Próbálkozz okosabban!	< 140

Szerző: Wolfgang Warsch

Kivitel: Leon Schiffer

Szerkesztő: Thorsten Gimmler



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Gamer Café Kft.
2030 Érd
Budai út 28.
www.compaya.hu
info@compaya.hu

