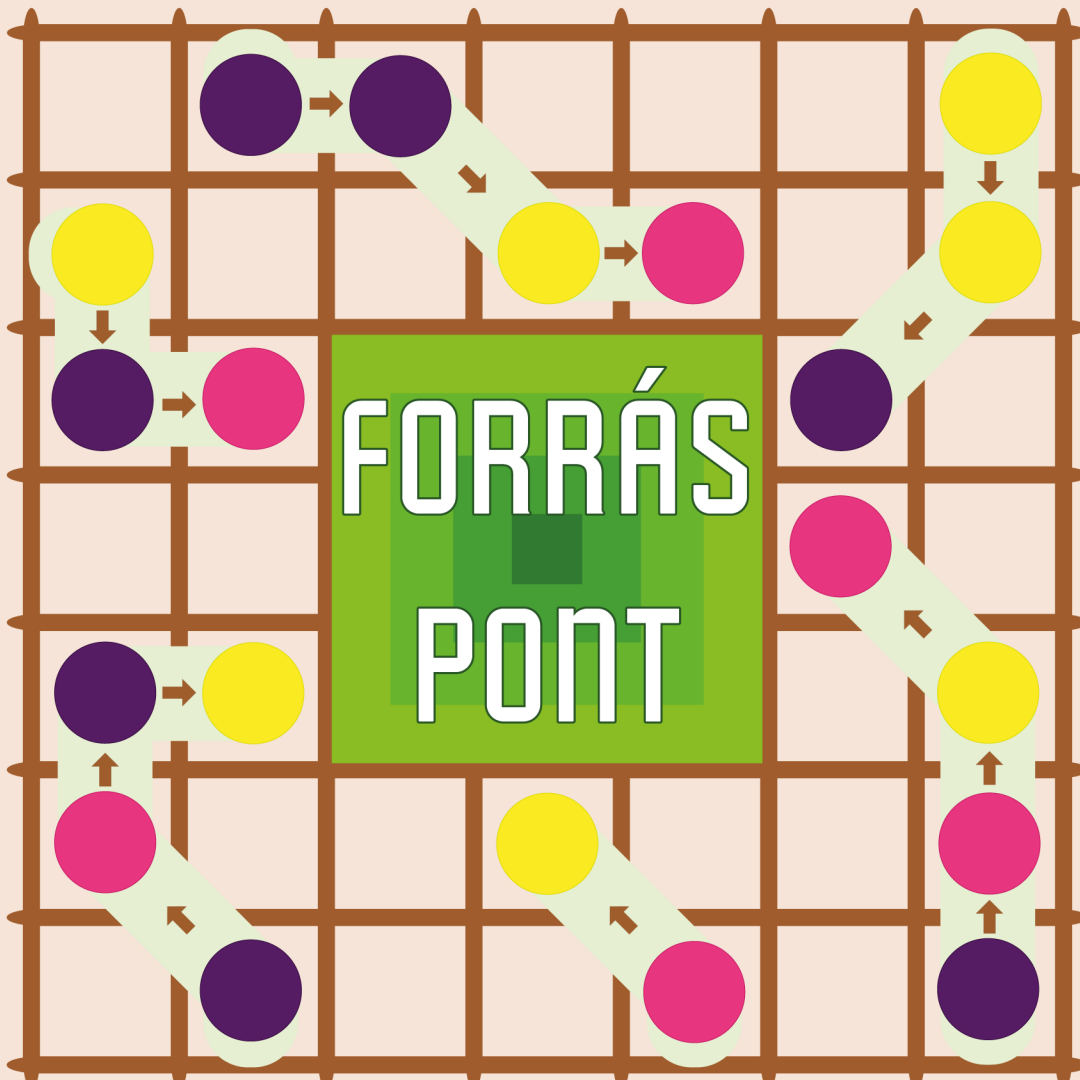


FORRÁS PONT



A játék célja

A játék célja a játékban szereplő három különböző szín korongjaiból egy, a tábla középpontjában lévő mezőt elérő útvonal létrehozása. Az útvonalban egymást követő színcapcsolatokhoz tartozó irányműveletek játékosonként eltérőek: más irányba halad az útvonal, ha sárga után lila mező következik, ha lila után rózsaszín, ha rózsaszín után újra rózsaszín stb. A színműveletek minden résztvevő számára láthatóak, így ezek ismeretében a játékosok törekedhetnek ellenfeleik útvonalainak megakadályozására, ill. saját útvonalaik létrehozásakor felhasználják ellenfeleik színcapcsolat-műveleteit is. Az a játékos, aki – bizonyos darabszámú korongból létrehozott útvonallal – elsőként eléri a tábla közepét, jutalomképpen begyűjtheti az útvonalhoz tartozó összes korongot. A játék addig tart, míg egy játékos megszerzi a korongok többségét, és ezzel megnyeri a játékot.

Tartozékok

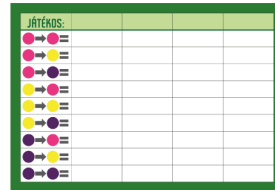
- játéktábla
- 48 (3×16) db jelzőkorong



- 7 db számkártya



- 4 db műveletlap



- filctoll
- szabálykönyv

Előkészületek

- 1.** Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére! A játékosok üljenek a játéktábla egy-egy oldala mellé!
- 2.** A korongokat szín szerint csoportosítva közös készletként tegyétek a játéktábla mellé, minden játékos által könnyen elérhető helyre!
- 3.** Keverjétek meg a számkártyákat, majd húzzátok fel a pakli legfelső lapját, és tegyétek a tábla középső mezőjére! A számkártyák húzópakliját tegyétek a tábla mellé!
- 4.** Minden játékos vegyen magához egy műveletlapot, majd határozza meg a színműveleteit!
- 5.** Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost! A kezdőjátékostól kezdve a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad.

Színműveletek meghatározása

A játékosok a saját műveletlapjukon meg kell határozzák a játék során használt színműveleteiket. A játékosok szabadon eldönthetik, hogy a nyolc irányműveletet és az ismétlésműveletet milyen módon párosítják a műveletlapon szereplő 9 színcapcsolattal, azaz egy adott színcapcsolathoz milyen műveletet rendelnek. A játékosok színcapcsolatokhoz tartozó műveletei nyilvánosak, így azokat – a könnyebb átláthatóság érdekében – minden játékos a saját műveletlapjára is átvezetheti.

Műveletek:

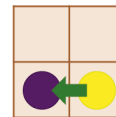
- ➡: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat jobbra, vízszintes irányba folytatja.
- ←: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat balra, vízszintes irányba folytatja.
- ↑: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat felfele, függőleges irányba folytatja.
- ↓: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat lefele, függőleges irányba folytatja.
- ↗: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat felfele, jobbra, átlós irányba folytatja.
- ↖: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat felfele, balra, átlós irányba folytatja.
- ↘: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat lefele, jobbra, átlós irányba folytatja.
- ↙: Az újonnan lehelyezett korong az útvonalat lefele, balra, átlós irányba folytatja.
- ↻: Az újonnan lehelyezett korong lemásolja az útvonal utolsó irányműveletét.

Megj.: Az irányok mindig az aktív játékos nézőpontjából értendők és alkalmazandók.

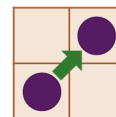
Példák:



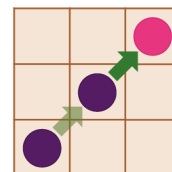
Az útvonalban minden sárga korongot követő lila korong a sárga korongtól balra, vízszintes irányba tehető.



Az útvonalban minden lila korongot követő lila korong az első lila korongtól jobbra, felfele, átlósan tehető.



Az útvonalban minden lila korongot követő rózsaszín korong az útvonalat a megelőző színekapcsolat irányába folytatja.



1. Korongok felhelyezése

A játékban összesen 48 (3×16) db korong található. A sárga, lila és rózsaszín korongok táblára való felhelyezésével a játékosok célja olyan útvonal létrehozása, mely a többi játékosnál korábban, elsőként éri el a tábla középső mezőjét.

A korongok mozgatásának szabályai:

- Az aktív játékos a körében szabadon eldöntheti, hogy a készletből milyen színű korongot tesz fel a táblára.
- A korongok a tábla bármely üresen lévő mezőjére feltehetők, de a már táblán lévő korongokat a játék során nem lehet áthelyezni.
- Minden játékos a körében csak egy korongot tehet fel a táblára.
- A korongokat nem kötelező folytatólagosan lehelyezni, azaz nem kell kapcsolódniuk egy már lent lévő koronghoz.
- Korong felrakása nem kötelező, a játékos dönthet úgy, hogy passzol, ebben az esetben viszont útvonalat sem jelenthet be.
- A játékosok által összegyűjtött korongok mindaddig nem tehetők fel újra a táblára, míg az adott színből még van a bank készletében.

2. Útvonalak bejelentése

A játékosok színműveletei megmutatják, hogy egy – a játékos által létrehozott – útvonalban egymást követő mezők, milyen műveletet eredményeznek. Ha egy játékos a saját körében sikeresen létrehozott egy, a tábla középső mezőjét megfelelő darabszámú koronggal elérő útvonalat, bejelentheti játéktársai felé. A bejelentést követően az útvonal irányát kötelező közösen leellenőrizni. Ha az útvonal egymást követő színkapcsolatainak iránya szabályos, a játékos leveheti a tábláról az útvonalat alkotó korongokat. Ezek a korongok a továbbiakban már a játékos tulajdonát képezik. Ha a bejelentett útvonal nem megfelelő, az útvonalat bejelentő játékos a korongját vissza kell vegye a tábla közepéről, és a kört a soron következő játékos folytathatja.

Ha egy játékos az általa létrehozott útvonalban ellenfelei valamelyikének műveletét is használta, a művelethez kapcsolódó korong annak a játékosnak jár, akinek a műveletlapján az adott művelet szerepel. (A kezdőkorong minden esetben az útvonalat létrehozó játékosé.) Azok a korongok, amelyek nem képezik az útvonal részét, továbbra is a táblán maradnak, és később bárki szabadon felhasználhatja azokat egy új útvonal létrehozásához. Egy érvényes útvonal kiértékelését követően az útvonalat létrehozó játékos maga elé veszi a tábla középső mezőjén lévő számkártyát, majd a helyére egy új kártyát húz. Ezt követően a kört a soron következő játékos folytathatja.

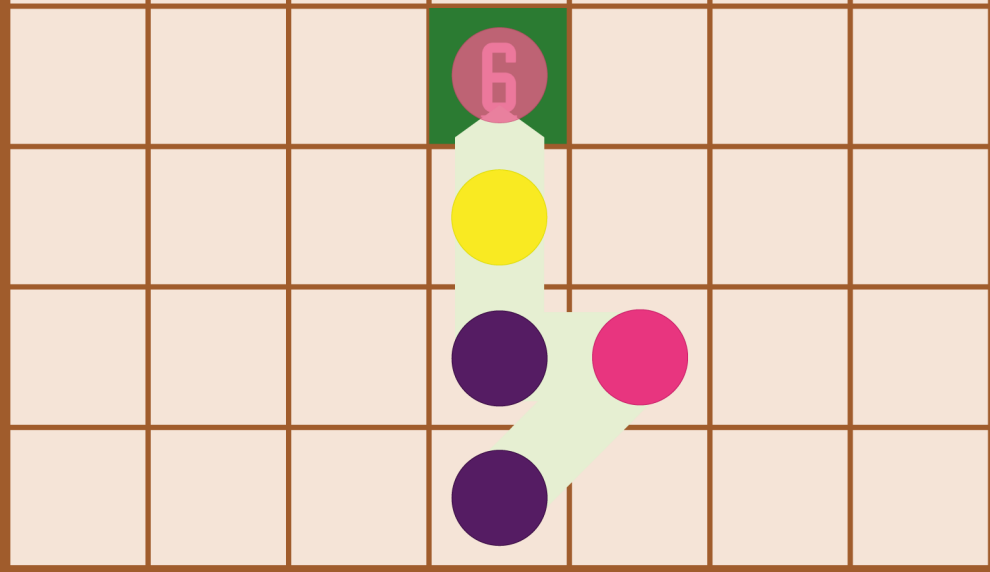
Az útvonalak létrehozásának szabályai:

- Az útvonalak létrehozásakor a táblán lévő korongok közös tulajdont képeznek, függetlenül attól, hogy melyik játékos tette fel a korongot a táblára.
- Minden játékos az útvonalát kizárólag a tábla felé eső, külső keretének valamelyik mezőjéről indíthatja egy tetszőleges színű kezdőkoronggal.
- Az útvonalat alkotó korongok darabszáma minimum annyi kell legyen, mint amit a tábla közepén lévő számkártya mutat (4-9) Kérdőjelet mutató kártya esetén az útvonal tetszőleges számú korongból állhat.
- Egy útvonalban ugyanaz a korong többször nem érinthető.
- Az útvonalak megalkotásakor a játékosok a játékos társaik színműveleteit is használhatják, de ebben az esetben a jutalom is az övék.
- A tábla középső mezőjére csak abban az esetben lehet korongot tenni, ha azzal a játékosnak létrejön egy útvonala, és ezt be is jelenti a játékos társa felé.

Példa

JÁTÉKOS:				
●→●=	↘			
●→●=	↙			
●→●=	←			
●→●=	○			
●→●=	↓			
●→●=	→			
●→●=	↗			
●→●=	↑			
●→●=	↖			

Ez az útvonal az irányát tekintve szabályos, de mivel csak öt korongot érint, nem felel meg a számkártya által jelzett minimumkövetelménynek, ami legalább hatkorongos útvonalat ír elő.



A játék vége

A játéknak három különböző módon lehet vége:

- Egy útvonal befejezését követően egy játékos birtokolja a korongok többségét, azaz ellenfelei az összes táblán és/vagy bankban lévő korong megszerzésével sem tudnának több korongot szerezni; vagy
- minden játékos passzol, azaz senki nem tud vagy nem akar a táblán, a bankban és/vagy a saját tulajdonában lévő korongokból új útvonalat létrehozni; vagy
- mind a hét számkártya fel lett húzva a pakliból.

A játékot az a játékos nyeri, aki – függetlenül a korongok színétől – a játék során a legtöbb korongot gyűjtötte. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb útvonalat létrehozta, azaz aki előtt a legtöbb számkártya van. Ha még ez is döntetlen, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Taktikai tippek

- Egy játékos minél hosszabb útvonalon át jut el a tábla közepéig, annál több korongot tud levenni a tábláról, és annál kevesebb esélye marad ellenfeleinek arra, hogy a játék további részében értékes útvonalakat hozzanak létre. A hosszú útvonalak létrehozásának veszélye ugyanakkor, hogy a játékostársak valamelyike idő közben létrehozhatja saját, rövidebb útvonalát, és így a tervezett útvonalat a játékosnak már nincs lehetősége befejezni. Ugyanakkor, mivel a már felhelyezett korongok a táblán maradnak, az a játékos, aki lecsúszott az útvonal bejelentéséről, a következő fordulóban a táblán lévő korongok felhasználásával befejezheti a megkezdett útvonalát.

- Ha a bank egy színből kifogyott, a játékosok saját korongjaik közül szabadon feltehetnek korongokat a táblára az adott színből, elősegítve, hogy újabb sikeres útvonalakat hozzanak létre. Ezzel ugyanakkor a játékos kockázatot is vállal, mert így az egyszer már megszerzett korong a táblán újra közös tulajdonná válik.
- Mivel a korongok a tábla bármely üres mezőjére feltehetők, a játékosok szükség esetén blokkolhatják ellenfeleik útvonalát bizonyos mezők elfoglalásával. A játéktér szűkössége és a mindössze három szín okán azonban az is könnyen előfordulhat, hogy egy játékos akaratán kívül segíti az ellenfelének útvonalát azzal, hogy helyette tesz le egy megfelelő színű korongot, ezzel akciót spórolva neki.
- Mikor már vannak korongok a táblán, sok esetben egy új útvonal létrehozásához csupán egy-két korong mozgatására van szükség, mert az útvonal egy része a már táblán lévő korongok felhasználásával megalkotható. Ilyen esetben az a játékos jut előnyhöz, aki a lehető leghatékonyabban be tudja építeni az útvonaltervébe a már táblán lévő színkapcsolatokat, és minél előbb bejelenti az útvonalat.
- Egy – nem csak saját színkapcsolatokból álló – útvonal bejelentésekor mérlegelni kell, hogy megéri-e az útvonal jutalma azt az áldozatot, hogy így az ellenféljátékos(ok) is korongokhoz jut(nak). A legtöbb esetben jobb a kevesebb, de biztos jutalom, mint ha egy ellenféljátékos jut el hamarabb a tábla középpontjába, és így ő gyűjtheti be az útvonal összes korongját.
- Kétfős játék esetén a játékosok dönthetnek arról, hogy a tábla egymáshoz közelebbi vagy távolabbi oldalán játszanak. Ha szembe ülnek egymással, az útvonalaik ritkán fogják keresztezni egymást, míg ha oldalszomszédosan játszanak, nagyobb valószínűséggel lesz köztük interakció.



Tervező: Szilágyi Roland
Kivitelező: Szilágyi-Schell Krisztina

www.japafam.hu



2019.