



A DOBOZ TARTALMA

- 40 Fehér gyűrűkártya
- 40 Fekete gyűrűkártya
- 4 Kétoldalú gyűrűsfarkú maki kártya
- 4 Kétoldalú farok indító kártya
- 12 Napimádó maki kártya
- 8 Joker kártya
- 1 Játék végét jelző kártya
- 1 Segédlet kártya

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



- Mindkét játékos kap két gyűrűsfarkú maki kezdő kártyakészletet. Mindkét játékosnak legyen egy fehér gyűrűvel végződő indítókártyája, és egy fekete gyűrűvel végződő.
- Mindkét játékos kap két Napimádó maki kártyát. A maradék Napimádó maki kártyákra még később szükség lesz.
- Keverjétek meg az összes gyűrűkártyát, beleértve a jokereket is, és alkossatok belőlük egy paklit.
- Osszunk mindkét játékosnak nyolc kártyát a pakliból.
- Újabb nyolc kártya az asztalra kerül felfordítva, ezzel megalkotva a piacteret.
- A pakli alsó 10 lapját válasszátok külön, és keverjétek közük a játék végét jelző lapot. Ezután tegyétek vissza a kártyákat a pakli aljára.
- A segédlet kártyát tegyétek az asztal közepére, segítve mindkét játékos, ha szükségessé válik.

A JÁTÉK CÉLJA

Célotok, hogy a leghosszabb farkincát hozzátok létre. Mindkét játékos igyekszik mindkét farkat a lehető leghosszabbá tenni, hiszen pontot csak a rövidebb-bel szerezhetsz. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a rövidebb farka a leghosszabb.

A JÁTÉK MENETE

Válasszátok ki a kezdőjátékost. Minden körben kétféle lépés közül választhatsz: 1)gyűrűkártyák kijátszása, vagy 2)Napimádó makik használata. Nincs szabály arra vonatkozóan hogy hányszor, vagy milyen sorrendben teszitek ezeket a lépéseket.

GYŪRŰKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Amikor gyűrűkártyát akarsz kijátszani két dologra kell figyelned: a színre és a számr.

KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA A SAJÁT FARKINCÁHOZ

Amikor kártyát teszel a saját makidhoz, az új kártyának az előzővel ellentétes színűnek kell lennie. Ha a legutóbbi kártya egy fekete gyűrűkártya, akkor most egy fehérre kell kijátszanod.

A másik változónak is stimmelnie kell: a kijátszott kártya számának meg kell egyeznie az előzővel, vagy +1 vagy -1 különbség lehet ahhoz képest. Ha a legutóbbi kártya egy fehér 6-os, akkor kijátszhatsz egy fekete 5-öst, 6-ost vagy 7-est. Annyi gyűrűlapot játszatsz ki, amennyit csak szeretnél, és növelheted az egyik vagy mindkét farkat.



KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA AZ ELLENFELED FARKINCÁJÁHOZ

Megteheted, hogy gyűrűkártyákat adsz hozzá az ellenfeled makijaihoz. Továbbra is a megfelelő színű és számú lapot kell kijátszanod. Minden gyűrűkártyáért, amit hozzáadsz ellenfeled farkincájához, két új gyűrűkártyát húzhatsz a pakliból. Ezt a lépést ellenfeled mindkét makijával egyszer teheted meg.

A 0 szomszédos az 1-gyel és 9-cel is.

NAPIMÁDÓ MAKIK

A Napimádó maki csak akkor használható, ha a makis oldala van felfordítva. Négy különleges lépés egyikére használhatod őket. Ha használtál egy speciális lépést, a Napimádó makit képpel lefelé kell fordítanod, hogy az üres oldal látszódjon. A kártyát csak akkor használhatod újra, ha már aktiváltad. Annyi Napimádó makit használhatsz fel a körödben, amennyit csak szeretnél, ha aktívak a lapok.

NAPIMÁDÓ MAKI ÚJRAAKTIVÁLÁSA

Egy Napimádó maki újraaktiválásához a körödben legalább három gyűrűkártyából álló sorozatot kell hozzáilleszted az egyik makidhoz. Ezután egy Napimádó makit az üres oldaláról a makis oldalára fordíthatsz.



ÜRES

AKTÍV

TÖBB NAPIMÁDÓ MAKI MEGSZERZÉSE

A kezdő két lapon túl további Napimádó makikat szerezhetsz, legfejlebb hatot. Ha az összes Napimádó makid aktív, és egy fordulóban legalább három gyűrűkártyából álló sorozatot adsz hozzá az egyik makidhoz, akkor a játék elején félretett kártyákból egy további Napimádó maki a tiéd. Az új kártya a makis oldalával felfelé indul.

KÜLÖNLEGES LÉPÉSEK

Ha van egy aktív Napimádó makid, akkor a következő négy különleges lépés egyikét hajthatod végre vele:

- Vegyél egy gyűrűkártyát a piactérről. Vagy játszd ki egyből, vagy vedd a kezedbe.
- Vedd el a legutolsó kártyát ellenfeled egyik farkincájából. Játszd ki egyből, vagy vedd a kezedbe. Egy kör során egyszer teheted meg.
- Húzz véletlenszerűen egy gyűrűkártyát ellenfeled kezéből. Játszd ki egyből, vagy vedd a kezedbe.
- Dobj el 1-3 gyűrűkártyát, és húzz ugyanannyit a pakliból.

JOKEREK

A Joker kártyák olyan gyűrűkártyák, amelyeken szám helyett egy csillag van. Ez alapján bármilyen szám helyett kijátszhatod őket, de a megfelelő szín használatára ügyelned kell. Ha a legutolsó kártya a farkincán egy Joker, a következő gyűrűkártyának helyes számnak kell lennie. Tehát, ha egy fekete 4-es lapot egy fehér Joker követ, akkor a következő lapnak fekete 3-as, 4-es vagy 5-ös lapnak kell lennie.

CSERE

Bármelyik kijátszott Joker (mindegy, hogy a tiéd vagy az ellenféle a maki) kicserélhető a megfelelő számú és színű lapra. Ha van egy fekete 4-es, egy fehér Joker és egy fekete 5-ös, a Joker kicserélhető egy fehér 4-esre vagy 5-ösre.



PASSZ

Ha nem tudsz kijátszani egyetlen gyűrűkártyát sem, passzolnod kell. Ebben az esetben eldobhatsz 1-3 kártyát a kezeden lévő lapjaid közül.

A KÖR VÉGE

Amikor befejezted a kördet, húzz annyi lapot, hogy újra 8 legyen a kezeden. A piacot is töltsétek fel 8 farokkártyáig, ha húztál onnan is.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos kihúzza a pakliból a játék végét jelző kártyát, a kört még be kell fejezni. Most mindkét játékos számolja össze a rövidebb farkinca lapjait. Az a játékos nyer, akinek hosszabb rövid farka van. Döntetlen esetén a játékosok számolják meg a hosszabb farkot is, és az a játékos nyer, akinek a leghosszabb hosszú farka van. Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos nyer, akinek a rövidebb farkában a legkevesebb Joker van.



Érdekel a Jolly Dutch többi kártyajátéka is?



Kompakt kártyajátékok
Már 8 éves kortól
Környezetbarát anyagokból
Magyarországi raktárról

jatekliget.hu

KERESD A WEBÁRUHÁZBAN

CREDITS

Author: Kris van der Werve
Illustrator: Zhenya Lyapina
Graphic designer: Vicky Trouerbach
Publisher: Jolly Dutch
Version: 2022.2

KÉRDÉSED VAN A JÁTÉKHOZ?
KERESS MINKET BÁTTRAN!

JÁTÉKLIGET
együtt lenni érték

