



ORIGAMI



A papírhajtogatás nagymesterei egy végső vetélkedésen mérik össze tudásukat, ahol olyan műveket hoznak létre, amelyek képesek életre kelni. Le tudod nyűgözni az ítészeket, hogy megnyerd a legnagyobb origamiművésznak járó címet?

Tartozékok

- Egy 90 lapos pakli: 18 lap mind az 5 családból (háziállatok 🐾, repülő állatok 🕊, tengeri állatok 🐙, állatok a szavannáról 🦒 és mezei állatok 🐇).
- Egy kis papírlap, melyből a kezdőjátékos-origamit lehet hajtogatni (lásd a 6. oldalon).
- Ez a játékszabály.

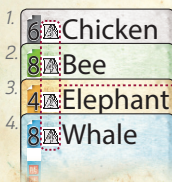
Előkészületek

Mindig **annyi kártyacsalád** vesz részt a játékban, ahányan játszottok (pl. 3 játékos esetén 3 család). A családokat tetszőleges kombinációban használhatjátok, de ne feledjétek, hogy a választott családok összes lapját használotok kell. A nem használt családok lapjait tegyétek vissza a játék dobozába.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



Keverjétek egybe a választott családok lapjait, és osszatok a játékosoknak egyesével lapokat képpel felfelé egészen addig, amíg nem kapott minden játékos **legalább 10 hajtogatásnyi értéket** 🐾. A játékosoknak így nem feltétlenül lesz azonos hajtogatásnyi érték a kezükben – ez teljesen rendben van.



Példa:
 $3+4+2+4 = 13$
összes hajtogatás

Az lesz a kezdőjátékos, aki a legkevesebb hajtogatási értéket kapta, és magához veszi a **kezdőjátékos**-origamit. Egyenlőség esetén sorsoljátok ki, hogy az érintettek közül ki legyen a kezdőjátékos. Mindenki a kezébe veszi a kapott kártyáit, és ettől kezdve mindenki titokban tartja a lapjait.

A ki nem osztott lapokat tegyétek képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli. Húzzatok **4 lapot a húzópakliról, és tegyétek a lapokat képpel felfelé egy sorba** a pakli mellé: ez lesz a kínálat. Hagyjatok némi helyet a majdnai dobópaklinak.



A játék menete

A játékosok a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató haladásának irányában haladva kerülnek sorra. A soron lévő játékosnak a következő akciók **egyikét kell** végrehajtania:

1. **LAPHÚZÁS**
2. **ORIGAMI HAJTOGATÁSA**
3. **EGY ORIGAMI KÜLÖNLEGES AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSA**

Az akciód végrehajtása után a köröd véget ér. Ha a köröd végén több mint 8 kártya van a kezedben, el kell dobnod annyit, hogy csak 8 lapod maradjon. Ezután a következő (tőled balra ülő) játékos kerül sorra.

1. LAPHÚZÁS

Ha ezt az akciót választod, válassz lapokat a kínálatból legfeljebb **4 hajtogatásnyi összértékben**, és vedd a kezedbe őket. Miután végeztél, húzz az elvett lapok helyére újakat (képpel felfelé) a húzópakliból, hogy a kínálat újra 4 lapból álljon. Ha a húzópakli bármikor elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, és ez lesz az új húzópakli (de ne feledjétek a Játék vége feltételt!).

***Példa:** A fenti képen látható kínálatból felhúzhatod a méhet, vagy a papagájt és a mosómedvét. Elvehetsz 4-nél kisebb összértékű lapokat is, mondjuk a csibét és a papagájt. Semmilyen kompenzáció nem jár abban az esetben, ha 4-nél kisebb értékben húzol lapokat.*

2. ORIGAMI HAJTOGATÁSA (KÁRTYA KIJÁTSZÁSA)

Ha ezt az akciót választod, kijátszol **egy** kártyát a kezedből. A kártya kijátszásához ki kell fizetned a hajtogatásban megadott árát. Minden kártya felső sarkában látható az ára, ha origamit hajtogatsz belőle, és hogy hány hajtogatást ér, ha fizetésre használod. Csak akkor játszatsz ki egy kártyát, ha az **árát pontosan kifizeted** a többi kártyád hajtogatás értékével.

Példa: A mosómedvét játszod ki, aminek 4 hajtogatás az ára. A pillangó, a bagoly és az elefánt kártyáiddal fizeted ki ezt az értéket. Fontos, hogy a malac és az elefánt kártyáiddal nem fizetheted ki a mosómedvét, mert azok összértéke 5, és mindig pontosan kell fizetni.



Gyűjtemények: Az ár kifizetése után tedd a meghajtogatott (kijátszott) origami kártyát képpel felfelé magad elé az asztalra. A kártyát az egyik **gyűjteményedbe** kell tenned. Összesen két gyűjteményed lehet, és minden meghajtogatott origamit a **két gyűjteményed** egyikébe kell tenned. Minden gyűjtemény egymásra helyezett origami kártyákból áll, amelynek van egy felső lapja. Az utoljára meghajtogatott origamit mindig felülre kell tenni, kissé jobbra és lefelé csúsztatva, hogy a gyűjtemény összes lapjának bal felső sarka – a lap nevével, családjával és pontértékével – látszódjon.

A **két gyűjteményedben lévő lapok száma közötti különbség soha nem lehet nagyobb, mint egy**. Tehát a két gyűjteményed mindig vagy azonos számú lapból áll, vagy az egyik pontosan eggyel nagyobb a másiknál. Az első két meghajtogatott origamid lesz a két gyűjteményed első lapja, és utána minden újabb origamival letakarsz egy korábbi lapot. Amikor eltakarasz egy lapot, többé nem használhatod annak különleges akcióját.

Példa: Meghajtogatod a mosómedvét, amit a bal oldali gyűjteményedbe kell tenned, hogy kiegyensúlyozd a lapok számát. Ha a jobb oldalra tennéd, ott már kettővel több lap lenne, ami nem szabályos. Mivel a mosómedvével letakartad a cápát, többé nem használhatod annak különleges akcióját.



Origami hatások: Minden origaminak van egy hatása.

A hatásoknak három típusuk van:

- **AZONNALI HATÁS:** a hatás a kártya kijátszásakor azonnal létrejön, ezután már nem használhatod. Az azonnali hatás végrehajtása soha nem kötelező.
- **PONTOZÁS** a hatás a játék végi pontozáskor jön létre.
- **KÜLÖNLEGES AKCIÓ:** ez a hatás egy speciális akciót biztosít számodra, amit a kártya megszerzését követő körödtől kezdve tudsz használni (lásd: 3. Egy origami különleges akciójának végrehajtása). Ezt a hatást körönként egyszer használhatod, egészen addig, amíg a kártyát le nem takarod.

Megjegyzés: Minden origaminak van hatása, ami a kártyán van feltüntetve. Ha úgy tűnik is, hogy sok mindent kell megtanulnotok az elején, ne aggódj: nagyon hamar bele fogtok jönni a játékba.

3. EGY ORIGAMI KÜLÖNLEGES AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSA

Ha ezt az akciót választod, végrehajthatod az egyik gyűjteményed **legfelső** origamijának különleges akcióját. A már letakart origamik akciója többé nem használható. Hajtsd végre a kártyán leírt különleges akciót. Csak a különleges akcióval rendelkező origami hatását tudod így végrehajtani. Az azonnali és a pontozás típusú origami hatások **nem hajthatók végre** különleges akcióként.

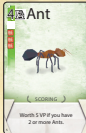
Példa (folytatás): A bal oldali gyűjteményed felső lapja a mosómedve, amelynek különleges akciója: „Vedd el a dobópakli felső lapját, plusz legfeljebb 3 hajtogatásnyi lapot a kínálatból.” Amikor sorra kerülsz, az 1. Laphúzás vagy a 2. Origami hajtogatása akció helyett végrehajthatod ezt a különleges akciót.

A játék vége

Amikor a húzópakli **másodszor** is elfogy, keverd meg a dobópaklit, mint rendesen, és játsszatok tovább addig, míg a kezdőjátékosra kerülne a sor. Ekkor a kezdőjátékoskal kezdve **minden játékos** még egyszer sorra kerül. A játékot a kezdőjátékos jobbán ülő játékos **fejezi be**, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra a játékban. Végül mindenki összeadja a megszerzett pontjait.

Mindenki annyi pontot szerez, amennyi a két gyűjteményében lévő origamik összesített pontértéke (minden **勝** 1 pontot ér). Ehhez hozzá kell adni a pontozás hatásokkal elért extra pontokat. Az origamik pontozás hatásai akkor is érvényesülnek, ha a kártya le van takarva. A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az érintett játékosok kezében maradt több kártya dönt. Ha ez is megegyezik, akkor marad a döntetlen.

Példa: a játék végére 3 kártya maradt a kezekben. A gyűjteményed lapjai a következők:

 DRAW FROM THE DECK Draw from the draw line. Draw or play 1 Origami.	 DRAW FROM THE DECK Draw from the draw line. Draw or play 1 Origami.	 SCORING +2 VP for each Chick in your collection.	 SCORING +1 VP for every 2 cards in your hand.	 DRAW FROM THE DECK Each opponent discards 1 card of their choice. Add 1 of those cards to your hand.	 SCORING +1 VP for each Bee in your collection.	 SCORING Worth 1 VP if you have 2 or more Ales.	 SCORING Worth 1 VP if you have 2 or more Ales.
3	3	3 + 4 a két csibéért = 7	5 + 1 a 3 kézben tartott kártyáért = 6	6	3 + 3 3+3 a három origamiért = 6	5 mivel két hangyád van, ezért mindkettő 3 helyett 5 pontot ér	5

ÖSSZESEN 41 GYP (GYŐZELMI PONT)

Megjegyzések

Egyes origamik különleges akciójaként kijátszhatasz egy másik origamit. Hacsak az akció mást nem mond, ekkor is ki kell fizetned az origami hajtogatásköltségét (a kezekben lévő kártyáid eldobásával, mint rendesen). Hacsak az akció mást nem mond, a kártya eldobása vagy átadása, illetve hasonló instrukciók mindig a kezekben tartott kártyákat érintik, nem a gyűjteményedben lévőket.

HÁZIÁLLATOK



Kutya: Számold meg a játékban lévő összes gyűjtemény felső lapjain és a kínálatban látható bárányokat. Ha például 2 bárányt látsz, húzz 3 kártyát.



Róka: Húzz 3 lapot a húzópakliról, dobd el az egyiket, és a másik kettőt vedd a kezedbe. Nem veheted a kezedbe mindhárom lapot, hogy aztán eldobj egyet.



Nyúl: A pontozásnál lefelé kell kerekíteni. Ha például 5 lap van a kezedben a játék végén, 2 győzelmi pontot kapsz a nyúlért.

MEZEI ÁLLATOK



Méh: Önmagért is jár a +1 pont, hiszen ez is egy kártya.



Szöcske: Nem játszhatod ki ugyanazt az origamit, amit a szöcskével felhúztál. Ha viszont volt már a kezedben egy másik szöcske, azt kijátszhatod – ehhez előbb meg kell mutatnod a többieknek a kezedben lévő másik szöcskét.



Pók: Ha nem tudsz **pontosan** 6 hajtogatásnyi értékű lapot felhúzni a kínálatból, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót. A pók akciója ebben különleges, mert egyéb akciók lehetővé teszik, hogy kisebb értékben is **húzhass lapot** (mint például az 1. Laphúzás akció).

ÁLLATOK A SZAVANNÁRÓL



Oroszlán: Egyéb kártyák különleges akciójától eltérően az oroszlánnal **ingyen** játszhat sz ki egy origamit.



Kígyó: A kígyót az egyik gyűjtemény aljára kell tenni. Továbbra is be kell tartani azt a szabályt, mely szerint a két gyűjtemény mérete között legfeljebb 1 kártya különbség lehet.



Zebra: Akinek nincs lap a kezében, nem ad jobbra semmit, de ettől még kap lapot a bal oldali szomszédjától.



TENGERI ÁLLATOK



Delfin: Kevesebb hajtogatással kell fizetned a kijátszott origamiért. Egy 2 hajtogatás árú lapot ingyen játszhat sz ki.



Bálna: A méhvel ellentétben önmagáért nem kap extra pontot. Ha viszont van egy másik bálnád is ebben a gyűjteményben, mindkettő pontot ér a másíknak.

REPÜLŐ ÁLLATOK



Papagáj: Bármelyik játékos gyűjteményének felső lapját, illetve a kínálat bármelyik lapjának azonnali hatását le tudja másolni. Csak az azonnali hatást tudja lemásolni, semmi más.



Keselyű: Hozzáadhat sz lapokat a felvett laphoz a kezedből, hogy kifizess a drágább origami kijátszását is.

ORIGAMI

Szerző: Christian Giove

Fejlesztés: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli,

Sergio Roscini Illusztráció: Francesco Perticaroli

English rules editing: R. Corbelli, W. Niebling

A szabály egészének vagy részének engedély nélküli

másolása szigorúan tilos.

Ha kérdésed vagy javaslatod van az eredeti kiadó számára, írd az info@dvgiocchi.com címre. www.dvgiocchi.com



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday utca 30.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

Gyártó: Copyright © MMXVII

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG) - ITALY

All rights reserved

A szerző külön köszönetet mond a barát-nőjének, Daisy Romanónak, aki játszik vele, inspirálja őt és elviseli őt, még akkor is, amikor naphosszat ábrándozik.

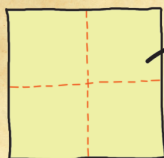


A kezdőjátékos-origami hajtogatása

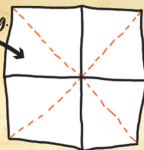
1.

A lap színes oldala legyen felül.

Hajtsd össze mindkét irányban, majd simítsd vissza.



Fordítsd meg.

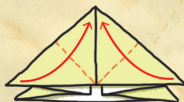
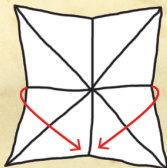


2.

Hajtsd össze átlósan mindkét irányban, majd simítsd vissza.

3.

Hajtsd be úgy, hogy négypágú csillagot formáljon.



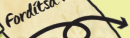
4.

Csak a felső réteget hajtsd be.

5.



Fordítsd meg.



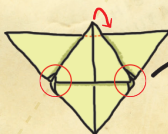
6.

Hajtsd fel a sarkát, hogy kissé túlerjen a felső szélén.

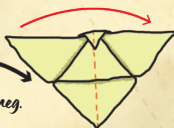
7.

Hajtsd hátra.

Itt ne simítsd ki.



Fordítsd meg.

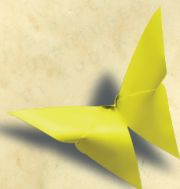


8.

Hajtsd össze a középronal mentén.

9.

Nyomd itt össze laposra, majd engedd el.



Kezdi!

ORIGAMI