

PÓKOK PÖTTYÖK CUKORKÁK



ÉLETKOR



2-5 JÁTEKOS



25-45 PERC

JÁTEKSZABÁLY

TARTOZÉKOK

- 36 esőkártya (12 kék, 12 piros és 12 zöld, 1-12-ig számozva)



- 36 ÉGBŐLPÖTTYANT kártya



- 4 pontozókártya

A vagy B
oldal



Illusztráció
(cukorka,
pók, leopárd,
hullócsillag)

Ennyiszor jelenik
meg az adott elem
az ÉGBŐLPÖTTYANT
kártyákon

Pontszámítás

- 6 jó idő kártya



- 1 kezdőjátékos kártya



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

A világ egy furcsa jelenségre lett figyelmes: olykor előfordul, hogy tárgyak vagy állatok (halak és békák) potyognak az égből, mindenféle magyarázat nélkül. Egy híres kutató és paranormális jelenség szakértő, Ivan Sanderson, ezeket „ÉGBŐLPOTTYANT” dolgoknak nevezte el.

Történetünk Japánban játszódik, ahol épp időjárási riasztást adtak ki, mindenkit arra biztatva, hogy maradjon otthon. A diákoknak is otthon kell tanulniuk. Ám néhány bátor gyerek úgy döntött, hogy megszegi a szabályokat, és megfigyeli ezt a különös jelenséget.

Cukorkák, pókok, hullócsillagok, akár még leopárdok is... Vajon mit látnak majd lepottyanni az égből?

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Ez egy ütésvivős és szettgyűjtős játék, ahol megfontoltan kell felosztanotok a kártyáitokat, hogy tiétek lehessen a győzelem. A játék négy fordulóból áll, a célotok pedig az, hogy összegyűjtsétek a számotokra legérdekesebbnek tűnő ÉGBŐLPOTTYANT kártyákat. A negyedik forduló után a játék véget ér, és a legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

A következő lépések a 4 fős játékra vonatkoznak. A 2, 3 és 5 fős játék szabályait a játékszabály végén találjátok.

1 Az ÉGBŐLPOTTYANT pakli előkészítése: keverjétek meg az ÉGBŐLPOTTYANT kártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Ez lesz az ÉGBŐLPOTTYANT pakli.

2 A jó idő pakli előkészítése: tegyétek a jó idő kártyákat egy pakliba.

3 Az esőpakli előkészítése: keverjétek meg az esőkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.

4 Pontozókártyák kiválasztása: minden pontozókártyának van A és B oldala. Döntsetek el közösen minden ÉGBŐLPOTTYANT (cukorka, pók, leopárd és hullócsillag) esetében, hogy melyik oldalt szeretnétek használni. (Az első játékhoz az A oldalakat ajánljuk.)

5 Kezdőjátékos meghatározása: az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb látott pókot. Ez a játékos megkapja a kezdőjátékos kártyát.



4



1



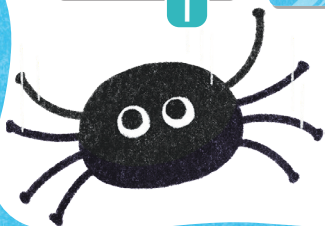
2



3



5



A JÁTÉK MENETE

A. EGY FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

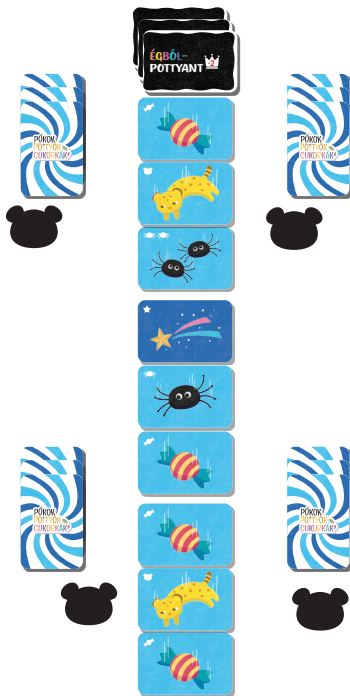
A 4 fős játék 4 fordulóból áll, és minden fordulóban 4 fázis van:

1. Felkészülés
2. Szétosztás
3. Jó idő bejelentése
4. Ütések lejátszása
 - Első csoport
 - Második csoport
 - Harmadik csoport

1. FELKÉSZÜLÉS

Ebben a fázisban felkészültök a fordulóra.

1 Húzzatok 9 ÉGBŐLPOTTYANT kártyát, és helyezzetek őket egy sorba a pakli mellé. A paklihoz legközelebbi kártya az első, a legtávolabbi pedig a kilencedik. Osszátok a kártyákat 3 darab 3 kártyát tartalmazó csoportra, némi helyet hagyva köztük.

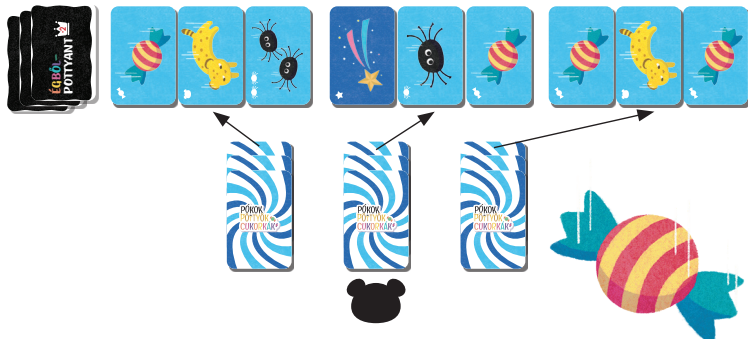


Ez az ÉGBŐLPOTTYANT sor, a fordulóban ezeket a kártyákat próbáljátok majd megszerezni.

2 Keverjétek össze az esőkártyákat, és osszatok minden játékosnak 9 kártyát képpel lefelé. Ezek a kártyák alkotják a fordulóban a kezeteket. Megnézhetitek a saját kártyáitokat, de ne fedjétek fel őket a többieknek.

2. SZÉTO SZTÁS

Ebben a fázisban a játékosok eldöntik, hogyan osztják szét a kártyáikat az ÉGBŐLPOTTYANT sor csoportjai mellé.



3. JÓ IDŐ BEJELENTÉSE

Ebben a fázisban a játékosok fogadhatnak, ha úgy érzik, egy ÉGBŐLPOTTYANT kártyát se fognak szerezni a forduló során.



A döntés meghozása után a játékosok kinyújtják az ökölbe szorított kezüket, tenyérrel lefelé. Ezután, akik a jó idő mellett döntöttek, egyszerre felmutatják a hüvelykujjukat. Ezek a játékosok magukhoz vesznek egy jó idő kártyát, és maguk elé helyezik a napos oldalával felfelé. Ha a jó idő kártyák kupaca kiürült, használatok valamilyen jelölőt.

4. ÜTÉSEK LEJÁTSZÁSA

Az ÉGBŐLPOTTYANT sor első csoportjával kezdjétek. Minden játékos magához veszi az ehhez a csoporthoz rendelt esőkártyáit, amit a Szétosztás (2.) fázisban helyezett le, és három ütés során megpróbálják elnyerni az ÉGBŐLPOTTYANT kártyákat.



- Az első ütéssorozatban az első csoport 3 ÉGBŐLPOTTYANT kártyájáért (az 1.-től a 3.-ig) folyik a küzdelem.
- A második ütéssorozatban a második csoport 3 ÉGBŐLPOTTYANT kártyájáért (a 4.-től a 6.-ig) folyik a küzdelem.
- A harmadik ütéssorozatban a harmadik csoport 3 ÉGBŐLPOTTYANT kártyájáért (a 7.-től a 9.-ig) folyik a küzdelem.

Ütések (színkényszer és aduk)

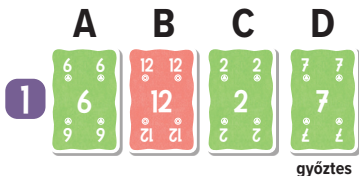
A kezdőjátékos kártyával rendelkező játékos kezdi az első ütést azzal, hogy kijátszik egy esőkártyát maga elé, képpel felfelé.

Ezután a többi játékos is kijátszik egy kártyát, a kezdőjátékostól balra haladva. **Mindenkinek ugyanolyan színű kártyát kell kijátszania, mint a kezdőjátékos, ha lehetséges (színkényszer).** Ha valakinek nincs ilyen kártyája, bármilyen színűt kijátszhat. **Amint minden játékos kijátszott egy kártyát, az „időjárás szabály” segítségével állapítsátok meg, ki a győztes.**

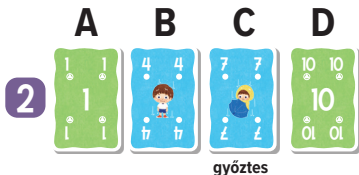
Időjárás szabály

Az a győztes, aki a legmagasabb értékű kártyát játszotta ki a hívott színben. Ha egy vagy több kék esőkártyát is kijátszottak az ütésbe, akkor a legmagasabb értékű kék kártya győz. A kék kártyák aduk.

1. példa:



2. példa:



A győztes elveszi a paklihoz legközelebbi ÉGBŐLPOTTYANT kártyát, és képpel felfelé maga elé teszi. Ezután a kijátszott esőkártyákat dobjátok el képpel lefelé. **A győztes**

kezdi a következő ütéset (a csoport következő ÉGBŐLPOTTYANT kártyájáért). A játék így folytatódik addig, amíg el nem fogynak az ÉGBŐLPOTTYANT kártyák az első csoportból. Miután ez megtörtént, a játékosok magukhoz veszik a második csoporthoz társított esőkártyákat, és ütéseket játszanak ennek a három kártyának a megszerzéséért, majd ugyanezt teszik a harmadik csoport kártyáiért is.

Ellenőrizték le, hogy sikerült-e teljesíteni a jó idő kártyákat.

Jó idő kártyák ellenőrzése

Azok a játékosok, akik jó időt jelentettek be, ellenőrzik, hogy szereztek-e ÉGBŐLPOTTYANT kártyát.

- Ha egy játékos nem szerzett ÉGBŐLPOTTYANT kártyát, teljesítette a jó idő kártya feltételét. A jó idő kártyát a többi megszerzett kártyája mellé teszi. **A jó idő kártyák 7 pontot érnek.**



- Ha egy játékos szerzett legalább egy ÉGBŐLPOTTYANT kártyát, akkor nem teljesítette a jó idő kártya feltételét, és visszateszi a jó idő kártyát a kupacába.



A megszerzett ÉGBŐLPOTTYANT kártyákat képpel lefelé maga elé helyezi. **Minden képpel lefelé fordított ÉGBŐLPOTTYANT kártya –2 pontot ér a játék végén.**

A kezdőjátékos kártyát adjátok tovább balra, és kezdődhet a következő forduló.

B) A JÁTÉK VÉGE

A negyedik forduló végén a játékosok összeszámolják a pontjaikat a pontozókártyákon lévő feltételek, a jó idő kártyák és a **képpel lefelé fordított ÉGBŐLPOTTYANT** kártyák alapján.

PONTOZÁS

A játékosok a pontozókártyák aktív oldalán lévő feltételek alapján kapnak pontot.

Azok az ÉGBŐLPOTTYANT kártyák, amiken két ikon látható, két darabnak számítanak.

CUKORKA (A OLDAL)



Hasonlítsátok össze a játékosok által szerzett cukorkák számát. Minden játékos után, akinek nálad kevesebb cukorkája van, annyi pontot kapsz, amennyi cukorkája azoknak a játékosoknak van.

Példa: Rita 8, Helga 5, Edina 3, Józsi 1 cukorkát szerzett. Így Rita 9 ($5+3+1$), Helga 4 ($3+1$), Edina 1, Józsi pedig 0 pontot kap.

CUKORKA (B OLDAL)



A legtöbb cukorkát szerző játékos lesz az első helyezett. A pontokat a táblázatban lévő helyezések alapján osztjátok ki. Az ugyanannyi cukorkával rendelkező játékosok ugyanazt a helyezést kapják, az utánuk következő játékos pedig a közvetlenül ez alattit.

Példa: Rita és Helga 6, Edina 3, Józsi 2 cukorkát szerzett. Ezért Rita és Helga 3, Edina 10, Józsi pedig 6 pontot kap.

PÓK (A OLDAL)



A játékosok a megszerzett kártyákon lévő pókok után, a táblázat alapján kapnak pontot.

Példa: Rita 1, Helga 2, Edina 3, Józsi 4 pókot szerzett. Ezért Rita 3, Helga 10, Edina 4, Józsi pedig 2 pontot kap.

PÓK (B OLDAL)



A játékosok a megszerzett kártyákon lévő pókok után, a táblázat alapján kapnak pontot.

Példa: Rita 1, Helga 2, Edina 3, Józsi 4 pókot szerzett. Ezért Rita 10, Helga 3, Edina 2, Józsi pedig 1 pontot kap.

LEOPÁRD (A OLDAL)



A játékosok a megszerzett kártyákon lévő leopárdok után, a táblázat alapján kapnak pontot.

Példa: Rita 1, Helga és Edina 2, Józsi 4 leopárdot szerzett. Ezért Rita 0, Helga és Edina 10, Józsi pedig 20 pontot kap.

LEOPÁRD (B OLDAL)



A játékosok a megszerzett kártyákon lévő leopárdok után, a táblázat alapján kapnak pontot.

Példa: Rita 0, Helga 2, Edina 3, Józsi 4 leopárdot szerzett. Ezért Rita, Helga és Józsi 0, Edina pedig 15 pontot kap.

HULLÓCSILLAG (A OLDAL)



A játékosok a jelenlegi pontszámuk és a megszerzett kártyákon lévő hullócsillagok után, a táblázat alapján kapnak pontot.

Példa: Rita 3 pontot kapott a cukorkák, 4 pontot a pókok és 10 pontot a leopárdok után, így összesen 17 pontja van. Emellett 3 hullócsillagot is gyűjtött, ezért 2-vel megszorozza a pontszámát, így 34 (17 x 2) plusz pontot kap.

HULLÓCSILLAG (B OLDAL)



A játékosok a megszerzett kártyákon lévő hullócsillagok után, a táblázat alapján kapnak pontot. Ezen felül, ha egy játékosnál van mind a 3 hullócsillag, azonnal győz.

JÓ IDŐ KÁRTYÁK



Minden jó idő kártya
7 pontot ér.



KÉPEL LEFELÉ FORDÍTOTT ÉGBŐLPOTTYANT KÁRTYÁK

Minden képpel lefelé fordított ÉGBŐLPOTTYANT kártya –2 pontot ér.

Példa: Rita kétszer próbált meg jó idő kártyát teljesíteni. Az első sikeres volt, amiért 7 pontot szerzett. A második viszont nem volt sikeres, amiért az abban a körben szerzett mindkét ÉGBŐLPOTTYANT kártyája miatt 2 pontot veszített.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén a kevesebb ÉGBŐLPOTTYANT kártyát szerző játékos győz. Ha még mindig döntetlen áll fenn, a legtöbb jó idő kártyát szerző játékos győz. Ha még mindig döntetlen áll fenn, az győz, aki a legmagasabbra tudja dobni a cipőjét.

TOVÁBBI SZABÁLYOK 2, 3 ÉS 5 FŐS JÁTÉKHOZ

A fent ismertetett szabályok az alábbiak szerint módosulnak a játékoszámtól függően:

2 JÁTÉKOS

- Csak az 1–6 számozású esőkártyákat használjátok minden színből (összesen 18 kártya). A többi, 7–12 számozású esőkártyát tegyétek vissza a dobozba.
- A többi szabály nem változik.

3 JÁTÉKOS

- Csak az 1–6 számozású esőkártyákat használjátok minden színből (összesen 18 kártya). A többi, 7–12 számozású esőkártyát tegyétek vissza a dobozba.

- Minden fordulóban csak **6 ÉGBŐLPOTTYANT** kártyát helyeztetek az **ÉGBŐLPOTTYANT** sorba (9 helyett). Két csoportot alkossatok, az első 3 (1.–3.) és a második 3 (4.–6.) kártyából.



- Minden játékos **6 esőkártyát** kap, amit két paklira oszt szét, paklinként 3 kártyával.
- A játék **6 lejátszott forduló** után ér véget, ekkor következik a pontozás. Így minden játékosnál kétszer volt a kezdőjátékos kártya.

5 JÁTÉKOS

- Távolítsatok el **1 cukorka kártyát** az **ÉGBŐLPOTTYANT** kártyák közül, és tegyétek vissza a dobozba. A maradék 35 **ÉGBŐLPOTTYANT** kártyából alkossatok paklit.
- Minden fordulóban csak **7 ÉGBŐLPOTTYANT** kártyát helyeztetek az **ÉGBŐLPOTTYANT** sorba (9 helyett). Két csoportot alkossatok, az első 3 (1.–3.) és a második 4 (4.–7.) kártyából.



- **Minden játékos 7 esőkártyát kap**, amit két paklira oszt szét, az első pakliban 3, a másodikban 4 kártyával. A megmaradt kártyákat tegyék félre, képpel lefelé.
- A játék **5 lejátszott forduló** után ér véget, ekkor következik a pontozás.
- Pontozásnál a **cukorka pontozókártya B oldala** esetén az **5. helyezett játékos is 0 pontot kap**.



Tervező: Shunsuke Tanabe és Rio Kariya
Illusztrátor: hogepiyo
Csomagolás: Mehdi Bouti
Fordítás és korrektúra: Ambre Poilvé
Tördelőszerkesztő: Stéphanie Lairé



Musoka Studio
58 rue de Monceau - 75008 Párizs - Franciaország

©2025 Musoka Studio
GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu | info@gemker.hu