

Nap és Hold

egy rendkívüli pasziánszjáték

Szerző: Jacques Zeimet
 Illusztráció: Johann Rüttinger
 Szerkesztés: Kathi Kappler
 © 2012 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Játékosok: 2-4
 Életkor: 8 év felett
 Játékidő: 20-30 perc

(a)



(b)



(c)



(d)



A Játék tárgya:

68 keskeny játékkártya:

- 29 napkártya (a)
- 29 holdkártya (b)
- 5x napfogyatkozás (c)
- 5x holdfogyatkozás (d)

A Játék ötlete:

A saját nap és hold sorokat ügyesen lehelyezve, minden játékos megpróbálja eltávolítani a lehető legtöbb kártyát.



A Játék előkészítése:

Minden kártyát jól keverjünk össze és majd ez szolgál egy lefordított húzó pakliként. Minden játékos húzzon 5 lapot és tartsa a kezében.

A Játék menete:

- A legfiatalabb játékos kezd, és lehelyez **egy kártyát**.
- A játékmenet az óramutató járásával megegyező irányba folytatódik, egyik játékos a másik után.
- Csak akkor, ha a játékos minden kézkártyát felhasznált, a **következő köre** előtt húzhat fel öt új kártyát.

A játék köre

- Egy kör magába foglal egy **lehelyezést** vagy **eltávolítást**. Mindkettő egy körben nem megengedett.
- Ha a te köröd van, akkor játszani kell!

A kártya sorainak beállítása

- Minden játékos csak egy nap és egy hold sort állíthat fel maga előtt.
- Körönként általában egy kézkártya játszható ki.
A kártyák lehelyezhetők megfelelően mind a saját és mind az ellenfél soraiba.



- A napkártyákat növekvő sorrendben (de nem feltétlenül egymást pontosan követő) helyezzük egymás jobb és bal oldalára, de soha nem a már letett kártyák közé.
- A holdkártyákat ugyanezen elv szerint helyezzük le.



Mit jelent egy állat a kártyán?

- Amikor az éppen a letett kártyán egy állat van, a játékosnak ugyanabban a körben egy másik kártyát kell lehelyeznie.
- Ha ez az állat kártya volt az utolsó kártya a kezében, akkor öt új kártyát húz fel a pakliból és folytatja a játékot.¹

Hogyan kell lehelyezni egy nap- és egy holdfogyatkozás kártyát?

- A fogyatkozás kártyákat a már letett kártyák tetejére tesszük. Ezek használatával megszakítható a saját vagy az ellenfél kártyasora.
- A holdfogyatkozás csak holdkártyára, a napfogyatkozás pedig csak napkártyára tehető.



- Ez a megszakítás törölhető (a következő körök egyikében), ha a fogyatkozás kártyát megfelelő hold- vagy napkártya fedi.
- Ha egymás mellett több fogyatkozás kártya van, először le kell fedni az egyiket, amely közvetlenül határolja a nap- vagy holdkártyát.



A kártya sorainak törlése

- Bárki, aki egy vagy több megszakítás nélküli sort (sorokat) állít fel maga előtt **legalább 5 kártyával** (de nem szükséges), leveheti a **következő körben** és félreteszi azt.



- A levett 5 vagy több kártya lehet egy hosszabb sor része (egy fogyatkozás megszakításával), de látható fogyatkozást nem tartalmazhat.

Magát megsemmisítő

- Ha egy játékos nem tudja befejezni (teljesen) a körét, mert nem rendelkezik megfelelő kártyával, akkor megsemmisíti magát; azaz elveszti kézkártyáit, a nap és a hold sorát!²



- Ezek a kártyák egy külön paklit képeznek a húzó pakli mellett.
- A játékos a következő körében 5 új kártyát húzhat és folytathatja a játékot.

Megjegyzés²

A saját játék megsemmisítése taktikai okból értékes lehet annak érdekében, hogy elkerülje a saját negatív pontozást.

Húzó pakli

- Ha a húzó pakli kiürül, a mellette lévő kártyapaklit keverjük össze és ez lesz egy új húzó pakli.
- A kézkártyák mindig csak a következő körben húzhatók (kivétel: állat az utolsó kártyán).

- Ha kevesebb, mint 5 kártya maradt a húzó pakliban, a játékos csak ezeket veszi el.

A Játék vége

- Ha egy játékos nem tud felhúzni kézkártyát, mert a húzó paklit felhasználták, a játék véget ér.
- A többi játékos egymás után sorrendben játszhatja ki kártyáit, azaz leteszik, megtisztítják vagy megsemmisítik magukat – de nem húznak fel többet!

A Játék győzelme

- Minden levett nap- vagy holdkártya egy pont.
- Minden játékban maradt nap- vagy holdkártya egy mínusz pont.
- A fogyatkozás kártyák mindig 0 értékűek.

- Az a játékos, akinek a legtöbb pontja van, ő a győztes.

A Játék négy játékosal

- A szemben ülő játékosok egymással partnerek.
- Ők közösen csak egy nap és egy hold sort építenek. Ha valamelyikük felállít maga előtt egy hold sort, a partner csak egy nap sort állíthat fel, ugyanígy fordítva.
- Ha egy partner nem tudja befejezni a körét, elveszti kézkártyáit és sorát, de a partnere sorát nem.
- A játék végén mindkettő partner pontjai összeadódnak.
- A legtöbb ponttal rendelkező csapat a győztes.

