

# Kiigi



A szép  
fák és a  
trükkös  
választások  
kártya-  
játéka

**2-5 játékos**  
**10 éves kortól**  
**kb. 15 perc**

Daniel Solis játéka  
fordította: **BOON**



Egy gazdag mecénás felbérelte a világ legnagyobb (és leginkább versenyképes) festőit, egy gyönyörű tájkép megalkotása céljából. Ők persze igyekeznek egymást zavarni a festésben, miközben mindnyájan a legkifizetődőbb megbízásokra hajtanak. A legjobb festők pedig megszerezhetik a világ legnagyobb kincsét: a pontot!

A pontjaid szaporodnak, ha az egymással összefüggő ágakon ugyan olyan díszítés található. Ha valaki teljesíti a saját megbízását, úgy extra pontokat kap a játék végén! Az a játékos, aki a legtöbb pontot éri el a játék végére, megnyeri a játékot.

### **Hogyan olvasd ezt a szabálykönyvet?**

E szabálykönyv minden számozott oldalának van egy „A” és egy „B” fele. Az „A” oldal félen a szabályokról olvashatsz, míg a „B” oldal félen ezen szabályok képes illusztrációit tekintheted meg.

**Játék design, grafikai tervezés:** Daniel Solis

**Art forrás:** Shutterstock (124141285)

**Játék inspiráció:** Hisashi Hayashi *String Railway*-e és James Ernest *Agora*-ja.

**Játéktesztelők:** Ruth Boyack, Heather Brutz, Kelsie Clegg, Jacob Guild, Bruce Guild, Drew Hicks, Nelson Nogales, Terry Murray, Lewis Pulsipher, Benjamin Reinhart, Graham Russell, Adam Skelding és Suzanne Sheldon!

**Hibavadászat és ellenőrzés:** Nicholas W. Carter, Fin Coe, Brian Casey, Willie Hung, Dustin Schwartz, Anthony Sweet és Sarah Thomas.

**Hála Lewis Pulsiphernek!**

**Külön köszönet az Atomic Empire oldalnak!**

[www.AtomicEmpire.com](http://www.AtomicEmpire.com)



További játékokért,  
frissítésekért, FAQ-ért,  
PDF szabályokért,  
és videó oktatóanyagokért látogass el:

[www.DanielSolis.com](http://www.DanielSolis.com)

A **TÖRZS**kártyák adják az alapját minden játékos saját fájának.

Az **ÁG**kártyák 2-5 díszítőelemet tartalmaznak: **narancs lepke**, **kék szitakötő**, **rózsaszín virágszirom**, **lila virágszirom** és **piros virág**.

A **MEGBÍZÁS** kártyák a mecénás kéréseit tartalmazzák.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékosnak ossz 1-1 **törzskártyát**! Mindenki tegye azt maga elé, az asztal széléhez! A többi törzskártyát tedd vissza a játék dobozába!

Keverd össze az **ág**- és a **megbízás** kártyákat és képpel lefelé egy közös pakliba tedd őket az asztal közepére! Csapj fel 3 lapot a pakliból egy sorba!

Hagyj helyet a saját **megbízásaid** és **gyűjteményed** részére!



TÖRZS (5)



ÁG (30)



MEGBÍZÁS (10)

ellenfeled  
megbízásainak  
helye



ellenfeled törzskártyája

ellenfeled  
gyűjtemé-  
nyének  
helye

az asztal széle

pakli

az egy sorba felcsapott 3 lap



az asztal széle

gyűjtemé-  
nyed  
helye

saját törzskártyád



megbízásaid  
helye

# JÁTÉKSZABÁLYOK

Egy véletlen kezdő játékosal kezdve, a játékosok az óramutató járásával megegyező irányba, felváltva követik egymást. Amikor a te köröd van:

1.) vedd el az egyik lapot a 3 felcsapott közül!

- Ha egy **megbízás kártyát választottál**, tedd azt képpel felfelé a megbízásaid közé.
- Ha egy **ágkártyát választottál**, csatlakoztasd azt bármelyik játékos fájához. Nem kell a lapot „sarkosan” elhelyezni, bárhogy állhat. Bárhova teheted, ahová az ágak elérnek.

**Fontos:** nem fedhetsz le díszítőelemet, nem érinthetsz több lapot és nem lóghat le az asztalról (lásd: 3B oldalt).

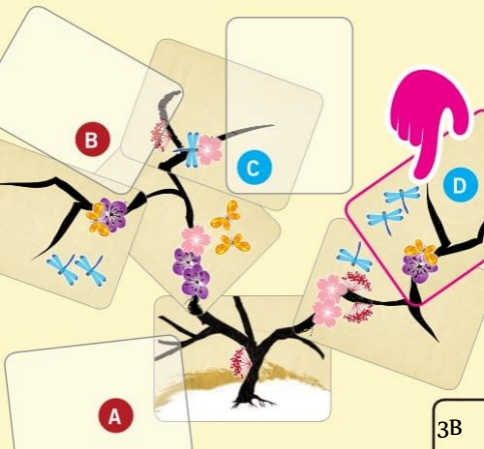


2.) **pontot szerezhetsz**, majd metszeni kell, ha úgy alakul (lásd 4A oldalt).

3.) **csapj fel** 1 új lapot az elvett helyett! Ha 3 megbízás kártya lesz így egyszerre felcsapva, távolítsd el őket a játékból! Ez esetben csapj fel helyettük 3 új kártyát.

## PÉLDA EGY ÁGKÁRTYA ELHELYEZÉSÉRE:

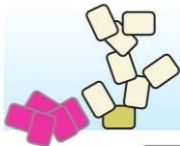
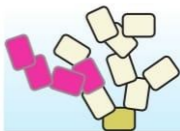
Egy ágkártyát akarsz letenni egy fához az alábbiak szerint. **A)** lelóg az asztal széléről, így ide nem teheted. **B)** több kártyát is érintene és részben fedné a piros virágot, így ide két okból sem teheted. **C)** csak egy kártyát érint, nem fed le díszítőelemet és nem lóg le az asztalról, így ide teheted. **D)** úgy döntesz, inkább ide teszed a lapot (ez is legális hely).



## PONTSZERZÉS

Pontot szerzel, ha úgy teszel le egy ágkártyát bármelyik fára, hogy egy folyamatos sort alkotva, a sorban minden kártyán van valamilyen közös díszítőelem.

**1 pontot ér**(nek) minden egyforma díszítőelem(ek) a folyamatos sorban. Nem kapsz pontot azokért a kártyákért, amik nem tartoznak ebbe a sorba.



## METSZÉS

Ha a sor 10, vagy több pontot ért, a fa tulajdonosa azonnal eltávolítja az összes pontot érő kártyát a fájáról (lemetszi őket) és a saját gyűjteményébe teszi. Ha ettől „lehullik” más ág is, a tulajdonos azokat is begyűjti. A törzskártyát sosem metszi le a játékos.



## PÉLDA A PONTSZERZÉSRE:

A kézzel jelölt kártyát helyezted el. A kártyán lévő díszítőelemek: **A)** 1 szitakötő, **B)** 2 rózsaszín virágszirom és 2 piros virág. Az egy vonalban letett kártyák egészen a törzsig: 1-1 pontot ér minden szitakötő és rózsaszín virágszirom, beleértve a most letett kártyát is. Ez összesen 12 pontot ér.

**C)** ez a 2 szitakötő nem ad pontot, mert nem része a sornak.

**D)** a törzs nem ad pontot a rózsaszín virágszirom miatt, mert annak a sora előbb véget ér.



## PÉLDA METSZÉSRE:

Mivel több, mint 10 pont, ezért a fa tulajdonosa ezeket a lapokat lemetszi. Mivel a **C)** kártya leesik a metszéssel, azt is begyűjti.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, mikor valaki az utolsó kártyát is elveszi az asztal közepéről.

## MEGBÍZÁSOK ÉS A GYŐZELEM

A játékosoknak ellenőrizniük kell a náluk lévő megbízásokat, hogy azok megfelelnek-e a mecénás igényeinek.

10 bónusz pontot ad minden olyan megbízás, amit a játékos sikeresen teljesített a játék végén. Ha több játékos is eleget tesz az adott megbízásnak, akkor is csak a kártya tulajdonosa kap érte bónusz pontot.

Miután minden játékos összegezte a pontjait, a legtöbb pontot elérő játékos nyer! Ha döntetlen alakulna ki, az nyer, akinek több virága van a saját fáján.

## HALADÓKNAK

Ossz ki 2 megbízás kártyát minden játékosnak az előkészületek közben. Mindenki 1-et megtart közülük, a másikat vissza kell keverni a pakliba.



Bobnak van a fáján a legkevesebb bogár (szitakötő és lepke), így ez 10 pontot ér neki. Ő gyűjtötte be a legtöbb kártyát, így ez is 10 pont. Végül neki maradt a legkevesebb virág a fáján, így ez újabb 10 pontot ér.

Neked csak 1 ág van a fádon, ellenfelednek 2, így ezért nem kapsz pontot. Viszont a te fádon van a legtöbb kártya, így ez 10 pontot ér neked.



5B

## FAQ

### Bármelyik játékos fájához tehetek kártyákat?

Igen.

**Amikor elhelyezek egy kártyát, az ugye nem érinthet több kártyát, csak egyet. De ez a már ott lévő kártyákra is igaz?**

Nem. A már korábban letett kártyákhoz lehet érinteni több lapot is. A lenti példában ezeket a lapokat rózsaszínnel jelöltük meg. Amikor ezeket a lapokat tettük le, akkor legális módon, ők csak egy kártyát érintettek.

A később letett (kék színű) kártyák is legálisan lettek elhelyezve, hiszen a letevésük csak egy kártyát érintettek. Az nem kizáró ok, hogy a már lent lévő rózsaszínek a kék kártyák letétele után végül több kártyával fognak érintkezni.

Azaz ez a szabály **csak** az **újonnan letett** kártyákra vonatkozik!



## FAQ

### **Kaphatok akkor is pontot, ha egy másik játékos fájához rakom a kártyámat?**

Igen. A saját körödben akkor kapsz pontot, ha a **bármelyik** fához letett kártyáddal egy sorban vannak szomszédos, azonos díszítőelemek. Ez után, ha 10, vagy több pontot kaptál érte, akkor a fa tulajdonosa metszi meg a saját fáját, és gyűjti be a „lemetszett” kártyákat, még akkor is, ha te raktad a fájához a kártyát és kaptál érte pontokat.

### **Mit jelent a „legtöbb ágú fa”?**

Egy ág az kártyák egy vonalban. Ha egy kártya kétfelé osztja a vonalat, az már 2 ág. Ha a megbízásod a „legtöbb ágú fára” szól, akkor próbáld meg több ágú fát kialakítani, mint az ellenfeleid a játék végére. Mivel a törzs mellett csak kevés hely van, ezért valószínűleg el kell ágaztatnod az ágaidat. A jobb oldali példafának 5 ága van.

