

**FULL MOON**  
Cyril Bouquet kétszemélyes absztrakt stratégiai játéka, 8 éves kortól.

A Full Moon kétszemélyes kártyajátékban a játékosok célja, hogy 4 különböző színű farkasból álló oszlopot alakítsanak ki, ahonnan félelmetes farkasüvöltést produkálhatnak.

Importálja:  
GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu  
Figyelem! Nem alkalmas 3 éves aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



### A DOBOZ TARTALMA:

1 db Hold lapka 

12 db farkas lapka az alábbi összetételben:

	1 tappanccsal	2 tappanccsal	3 tappanccsal
3 db fekete farkas			
3 db piros farkas			
3 db fehér farkas			
3 db szürke farkas			

### A JÁTÉK CÉLJA

Elérni a Holdat 4 különböző lapka egymás alá / fölé való elhelyezésével. Az a játékos, akinek ez elsőként sikerül, megnyeri a játékot. A játékszabályban lévő példákban a farkas lapkákat négyzetek fogják jelölni. A szín megegyezik a lapkán lévő farkas színével, a négyzetben található szám pedig azt mutatja, hány tappanccs-nyom van az adott lapkán. Tehát: fekete 3 tappanccsos lapka jelölése a szabályban:

3

### ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze a 12 farkas lapkát, és véletlenszerűen helyezzük le az asztalra egymás mellé egy sort kialakítva. A Hold lapka lehelyezéséhez szükséges a játékban az első lépést megtenni, csak utána tudjuk lehelyezni a játéktérre. A játékot az a játékos kezdi, aki a farkasok lábát látja, tehát a farkasok hátsó

lábához ül közelebb. A kezdő játékos a játék megkezdésénél csak olyan farkas lapkát választhat, amelyen 1 tappanccs látható.



Példa: a kezdő játékos a fent látható kezdő állásnál a nyílal megjelölt lapkákat helyezheti át.

### A JÁTÉK MENETE

A farkas lapkákat egymás fölé/alá kell a játék során helyezni, annak érdekében, hogy minél előbb egy 4 különböző színű farkas lapkából álló oszlopot tudjunk kialakítani.

Az 1 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 1 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

A 2 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 2 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

A 3 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 3 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

Az a játékos, aki a farkasok hátsó lábához ül közelebb, csak lefelé rakhatja a kiválasztott farkas lapkákat.

Az a játékos, aki a farkasok fejéhez ül közelebb, csak felfelé rakhatja a kiválasztott farkas lapkákat.

Példa: a kezdő játékosnak, aki a farkasok lábához ül közelebb, 1-es tappanccsos lapkát kell választani.

Kiválasztja a fehér 1-es farkas lapkát, és 1 lapkával jobbra lefelé irányba helyezi át. Majd az így megüresedett helyre behúzza a baloldal szélén lévő fekete 1-es farkas lapkát.



A fehér farkas lapka ezzel a lépéssel a piros farkas lapka alá került.



Fontos, hogy azonos színű lapkákat nem lehet egymás alá vagy fölé helyezni.

Példa: az alábbi esetben a soron lévő játékos nem helyezheti át a szürke 1 tappanccsos farkas lapkát balra, mert így szintén egy szürke farkas lapka alá kerülne, ezáltal 2 szürke farkas kerülne egymásra.



### A HOLD MOZGATÁSA, LEHELYEZÉSE

Miután a soron lévő játékos elhelyezte a kiválasztott farkas lapkáját, a Hold lapka lehelyezésével határozza meg a sorban következő játékosnak, hogy milyen

**FULL MOON**  
Cyril Bouquet kétszemélyes absztrakt stratégiai játéka, 8 éves kortól.

A Full Moon kétszemélyes kártyajátékban a játékosok célja, hogy 4 különböző színű farkasból álló oszlopot alakítsanak ki, ahonnan félelmetes farkasüvöltést produkálhatnak.

Importálja:  
GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu  
Figyelem! Nem alkalmas 3 éves aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



### A DOBOZ TARTALMA:

1 db Hold lapka 

12 db farkas lapka az alábbi összetételben:

	1 tappanccsal	2 tappanccsal	3 tappanccsal
3 db fekete farkas			
3 db piros farkas			
3 db fehér farkas			
3 db szürke farkas			

### A JÁTÉK CÉLJA

Elérni a Holdat 4 különböző lapka egymás alá / fölé való elhelyezésével. Az a játékos, akinek ez elsőként sikerül, megnyeri a játékot.

A játékszabályban lévő példákban a farkas lapkákat négyzetek fogják jelölni. A szín megegyezik a lapkán lévő farkas színével, a négyzetben található szám pedig azt mutatja, hány tappanccs-nyom van az adott lapkán. Tehát: fekete 3 tappanccsos lapka jelölése a szabályban:

3

### ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze a 12 farkas lapkát, és véletlenszerűen helyezzük le az asztalra egymás mellé egy sort kialakítva. A Hold lapka lehelyezéséhez szükséges a játékban az első lépést megtenni, csak utána tudjuk lehelyezni a játéktérre. A játékot az a játékos kezdi, aki a farkasok lábát látja, tehát a farkasok hátsó

lábához ül közelebb. A kezdő játékos a játék megkezdésénél csak olyan farkas lapkát választhat, amelyen 1 tappanccs látható.



Példa: a kezdő játékos a fent látható kezdő állásnál a nyílal megjelölt lapkákat helyezheti át.

### A JÁTÉK MENETE

A farkas lapkákat egymás fölé/alá kell a játék során helyezni, annak érdekében, hogy minél előbb egy 4 különböző színű farkas lapkából álló oszlopot tudjunk kialakítani.

Az 1 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 1 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

A 2 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 2 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

A 3 tappanccsal rendelkező farkas lapkákat 3 lapkával jobbra vagy balra tudjuk mozgatni.

Az a játékos, aki a farkasok hátsó lábához ül közelebb, csak lefelé rakhatja a kiválasztott farkas lapkákat.

Az a játékos, aki a farkasok fejéhez ül közelebb, csak felfelé rakhatja a kiválasztott farkas lapkákat.

Példa: a kezdő játékosnak, aki a farkasok lábához ül közelebb, 1-es tappanccsos lapkát kell választani.

Kiválasztja a fehér 1-es farkas lapkát, és 1 lapkával jobbra lefelé irányba helyezi át. Majd az így megüresedett helyre behúzza a baloldal szélén lévő fekete 1-es farkas lapkát.



A fehér farkas lapka ezzel a lépéssel a piros farkas lapka alá került.



Fontos, hogy azonos színű lapkákat nem lehet egymás alá vagy fölé helyezni.

Példa: az alábbi esetben a soron lévő játékos nem helyezheti át a szürke 1 tappanccsos farkas lapkát balra, mert így szintén egy szürke farkas lapka alá kerülne, ezáltal 2 szürke farkas kerülne egymásra.



### A HOLD MOZGATÁSA, LEHELYEZÉSE

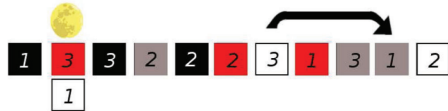
Miután a soron lévő játékos elhelyezte a kiválasztott farkas lapkáját, a Hold lapka lehelyezésével határozza meg a sorban következő játékosnak, hogy milyen

színű vagy hány tappancsos farkas lapkát mozgathat. A Holdat szín megjelölése céljából lehet az oszlop tetején vagy alján lévő lapkához tenni.

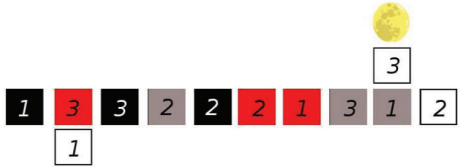
Példa: a sorra kerülő játékosnak az ábra alapján vagy egy piros vagy egy 3 tappancsos farkas lapkát kell majd mozgatnia.



Példa: a sorra kerülő játékosnak (az, aki a farkasok fejéhez ül közelebb) tehát vagy egy piros farkas lapkát, vagy egy 3 tappancsos farkas lapkát kell mozgatnia.



Úgy dönt, hogy a fehér, 3 tappancsos lapkát helyezi balra, az alapsorban elhelyezkedő lapka fölé.

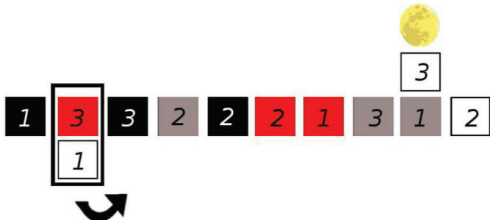


Majd áthelyezi a Hold lapkát is, ezzel megjelölve a másik játékosnak egy újabb lapkát. A Hold lapkát tehette volna az alapsor alá is, nemcsak az általa áthelyezett lapka fölé.

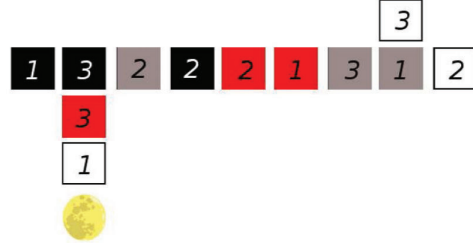
### TÖBB LAPKA MOZGATÁSA EGY LÉPÉSBEN

Lehet már összeállított oszlopot is mozgatni, abban az esetben, ha a Hold lapka által adott jelölésnek megfelel az oszlopban lévő bármelyik farkas lapka.

Megjegyzendő, hogy több lapka csoportos mozgásának a végeredménye sem lehet az, hogy az így kialakított oszlopba azonos színű farkasok kerüljenek. Példa: az a játékos van soron, aki a farkasok lábához ül közelebb. A Hold lapka elhelyezkedése alapján vagy egy 3 tappancsos, vagy egy fehér farkas lapkát tud csak mozgatni, áthelyez egy korábban kialakított oszlopot vagy az oszlop egyik lapkáját mozgathatja, ezzel megszüntetve/ átalakítva egy oszlopot.



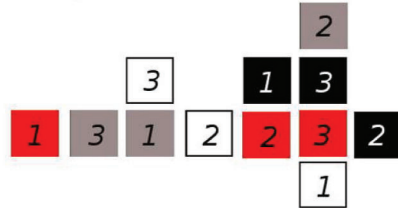
Példa folytatása: áthelyezi a Hold lapkát a következő játékos számára meghatározásul, hogy melyik lapkát helyezheti át. A sorra kerülő játékosnak tehát vagy egy fehér farkast, vagy egy 1 tappancsos lapkát kell mozgatni a körében.



### KI NYER?

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek elsőként sikerül egy olyan oszlopot kialakítani, amely 4 különböző színű farkas lapkából áll.

Példa egy nyertes helyzetre:



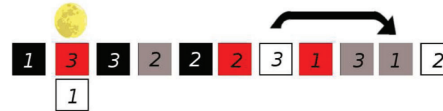
Speciális eset: abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem tud már lapkát mozgatni, passzolhat és ellenfele egy tetszőlegesen választott farkas lapkát helyezhet át.

színű vagy hány tappancsos farkas lapkát mozgathat. A Holdat szín megjelölése céljából lehet az oszlop tetején vagy alján lévő lapkához tenni.

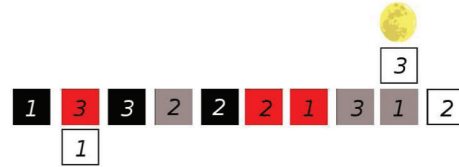
Példa: a sorra kerülő játékosnak az ábra alapján vagy egy piros vagy egy 3 tappancsos farkas lapkát kell majd mozgatnia.



Példa: a sorra kerülő játékosnak (az, aki a farkasok fejéhez ül közelebb) tehát vagy egy piros farkas lapkát, vagy egy 3 tappancsos farkas lapkát kell mozgatnia.



Úgy dönt, hogy a fehér, 3 tappancsos lapkát helyezi balra, az alapsorban elhelyezkedő lapka fölé.

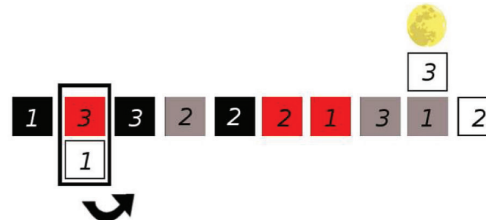


Majd áthelyezi a Hold lapkát is, ezzel megjelölve a másik játékosnak egy újabb lapkát. A Hold lapkát tehette volna az alapsor alá is, nemcsak az általa áthelyezett lapka fölé.

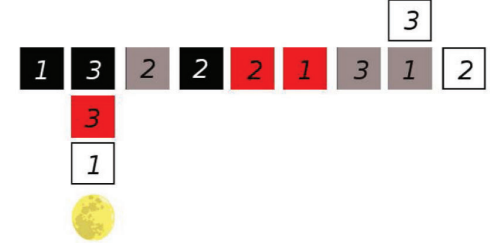
### TÖBB LAPKA MOZGATÁSA EGY LÉPÉSBEN

Lehet már összeállított oszlopot is mozgatni, abban az esetben, ha a Hold lapka által adott jelölésnek megfelel az oszlopban lévő bármelyik farkas lapka.

Megjegyzendő, hogy több lapka csoportos mozgásának a végeredménye sem lehet az, hogy az így kialakított oszlopba azonos színű farkasok kerüljenek. Példa: az a játékos van soron, aki a farkasok lábához ül közelebb. A Hold lapka elhelyezkedése alapján vagy egy 3 tappancsos, vagy egy fehér farkas lapkát tud csak mozgatni, áthelyez egy korábban kialakított oszlopot vagy az oszlop egyik lapkáját mozgathatja, ezzel megszüntetve/ átalakítva egy oszlopot.



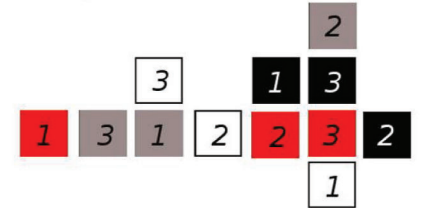
Példa folytatása: áthelyezi a Hold lapkát a következő játékos számára meghatározásul, hogy melyik lapkát helyezheti át. A sorra kerülő játékosnak tehát vagy egy fehér farkast, vagy egy 1 tappancsos lapkát kell mozgatni a körében.



### KI NYER?

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek elsőként sikerül egy olyan oszlopot kialakítani, amely 4 különböző színű farkas lapkából áll.

Példa egy nyertes helyzetre:



Speciális eset: abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem tud már lapkát mozgatni, passzolhat és ellenfele egy tetszőlegesen választott farkas lapkát helyezhet át.