



Seikatsu 生活

Matt Loomis és Isaac Shaley játéka

Seikatsu

1–4 játékos részére

Játékidő: 30 perc

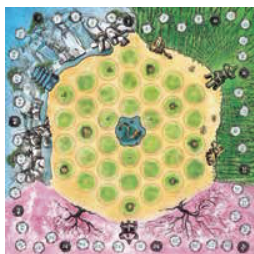
10 éves kortól

BEVEZETŐ

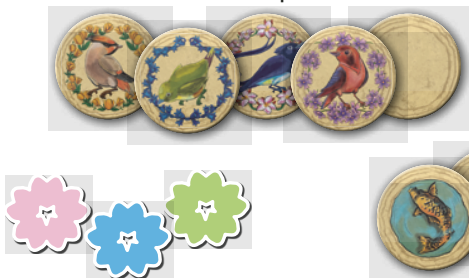
A Seikatsuban (a Szejkacu az „élet” szó japán megfelelője) a játékosok egy közös kertet telepítenek és gondoznak a pagodáik között azzal a céllal, hogy a kert tőlük nézve nyújtsa a leglélegzetelállítóbb látványt. Madarat és virágot egyszerre mutató kertlapkák segítségével igyekeznek a pagodájukból látható madárkolóniákat és virágsorokat létrehozni. Melyik játékos pagodájából nyílik a legszebb kilátás a kertre? Minden a nézőponttól függ!

A DOBOZ TARTALMA

32 kertlapka



1 kerttábla



3 pontjelölő

4 aranyhalas tavacska lapka



1 vászonzsák

Megjegyzés: az alapjáték szabályai 2 vagy 3 játékos számára érvényesek. A 4 személyes csapatjáték és a kihívást jelentő egyszemélyes játékmód szabályai a szabályfüzet végén található.

ELŐKÉSZÜLETEK

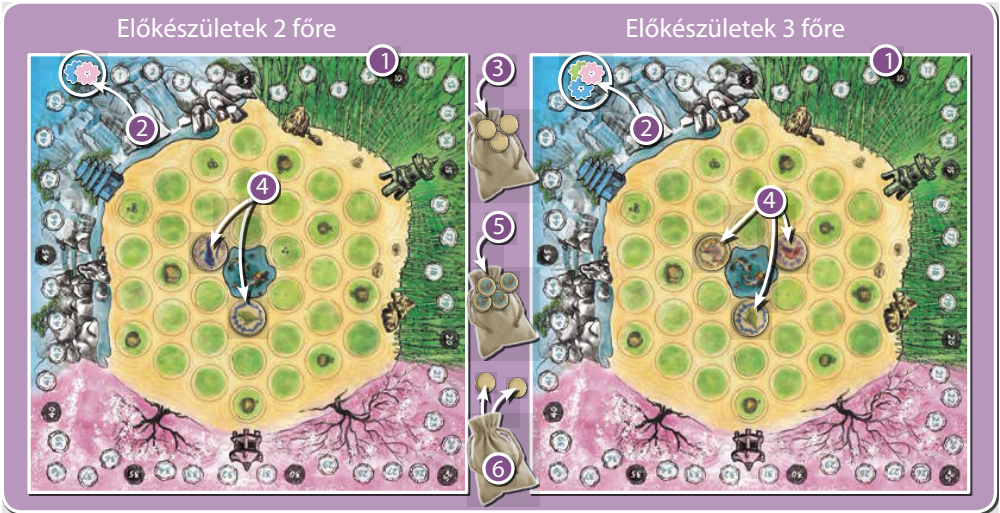
1. Tegyétek a kerttáblát az asztal közepére, és forgassátok úgy, hogy minden játékos egyenesen egy pagoda felől lásson rá a táblára. A feléd álló pagoda meghatározza, hogy milyen színnel játszol. 2 személyes játékban csak a rózsaszín és kék pagodákat használjátok!
2. Tegyétek minden játékos pontjelölőjét a kerttábla szélén elhelyezkedő pontozósáv 0-s mezőjére.



Importálta: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

3. Tegyétek az összes kertlapkát a vászonzsákba, és jól keverjétek meg azokat.
4. Kétszemélyes játékban húzzatok véletlenszerűen 2 lapkát a zsákból, és tegyétek azokat az aranyhalas tavacska melletti 3 virágos mező közül 2-re. Háromszemélyes játékban húzzatok véletlenszerűen 3 lapkát a zsákból, és tegyétek azokat az aranyhalas tavacska melletti virágos mezőkre.
5. Tegyétek az aranyhalas tavacska lapkákat a zsákba és keverjétek össze a többi lapkával.
6. Minden játékos 2 lapkát húz a zsákból, és a kezébe veszi úgy, hogy a többiek ne láthassák.
7. A legbölcsebb játékos magához veszi a zsákot; ő kezdi a játékot.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása irányának megfelelő sorrendben követik egymást, végrehajtva saját körüket (megj. a „kör” szó itt az egy játékos által végrehajtott lépések sorát jelenti egy-egy sorra kerülésük alkalmával), amíg a teljes kertábrát be nem töltötték lapkákkal. Ha nálad van a vászonzsák, a te köröd következik. Kétszemélyes játékban minden játékos 17-szer kerül sorra. Háromszemélyes játékban minden játékosnak 11 köre van.

A körödben a következő három lépést hajtsd végre ebben a sorrendben:

1. Játssz ki egy lapkát;
2. Könnyveld el a pontokat a madárkolóniáért;
3. Húzz egy új lapkát.

1. Játssz ki egy lapkát

A körödet azzal kezded, hogy kijátszol egy lapkát a kezedből. A lapka kijátszásához az alábbi szabályokat kell figyelembe vened:

1. A lapkát üres mezőre kell letenned.
2. A lapkát olyan mezőre kell letenned, amely szomszédos egy másik lapkával, amely már a kertábrán található.

Megjegyzés: a kertábra központi mezője nem számít üres mezőnek. A központi mezőre nem játszhat ki kert- vagy tavacsكالapkát.

2. Könyveld el a pontokat a madárkolóniáért

Ha az általad lerakott lapkán látható madár ugyanolyan, mint egy szomszédos kertlapkán lévő madár, akkor egy kolóniát alkotnak. Kapsz 1 pontot azért a madárért, amelyik az éppen lerakott lapkán látható és 1 pontot minden ugyanilyen madárért a vele szomszédos mezőkön (és csak a vele szomszédos mezőkön). Ha a lerakott kertlapkán látható madár nem egyezik meg az egyik szomszédos madárral sem, nem kapsz egy pontot sem. Lépd le a kapott pontokat a pontjelölőddel a pontozósávon



Az aranyhalas tavacska lapkái olyan madárnak számítanak, amilyennek szeretnéd, de csak abban a körben, amikor lerakod őket. Ebben a körben, amikor lerakod az aranyhalas tavacska lapkáját, pontot kapsz a kolóniáért. Későbbi körökben ez a lapka már nem számít madárnak és nem pontozzuk egy madárkolónia részeként.



3. Húzz egy új lapkát

Húzz egy új lapkát a zsákból, ha még van benne, majd add tovább az óramutató járása szerinti sorrendben következő játékosnak. Az utolsó kettő kördre már nem marad lapka a zsákban.

Kertlapkák

16 különböző kertlapka van, mindegyikből 2-2 darab. Minden kertlapkán egy madár és egy virág látható, a japán flóra és fauna jellegzetességei. Négyféle virág van: kankalin (lila), frangipáni (rózsaszín), tulipán (narancssárga) és harangvirág (kék). Madárból is négyféle: skarláttangara (piros), amuri csonttollú (szürke), japán pápaszemesmadár (zöld) és gyászos paradicsomlégyvadász (sötétkék). Minden virág és minden madár pontosan 8 kertlapkán szerepel.

Megjegyzés: a kezekben tartott lapokat ne mutasd meg a többi játékosnak, amíg ki nem játszod ezeket.

Aranyhalas tavacska lapkák

Az aranyhalas tavacska lapka különleges „dzsókerlapka”, amelyen egy koi (aranyhal) látható a szokásos virág/madár párosítás helyett. Kijátszásakor az általad választott madárnak számít, és egy madárkolónia részeként jár érte pont. A játék végén az aranyhalas tavacska egy általad választott virágnak számít a virágpontozáskor. Az aranyhalas tavacsát különböző játékosok különböző virágként pontozhatják.

Példa: az egyik játékos lehet, hogy narancssárga tulipánként, a másik ugyanazt rózsaszín frangipániként, a harmadik pedig talán lila kankalinként értékeli.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor minden játékos kijátszotta az utolsó lapkáját is a kezéből, a kerttábla teljesen betelik és véget ér a játék. Hogy kiderüljön, ki nyerte a játékot, a játékosok összeszámolják az elültetett virágok soraiért járó pontokat, és ezeket hozzáadják a madárkolóniáikért eddig gyűjtött pontokhoz.

A virágok pontozása

A virágok pontozásához nézz le a kerttáblára a pagodád szemszögéből (lásd a példát alább). Minden sorban keresd meg a legnagyobb virágcsoportot, ami az egyazon virágokból alkotott legnagyobb készletet jelenti abban a sorban. A készletbe tartozó virágoknak nem kell egymás mellett lenniük a sorban. Minden sorban csak a legnagyobb virágkészletért jár a pont. Ha döntetlen van több virág között a legnagyobb készletet illetően, egyszerűen pontozd le az egyik készletet. Minden aranyhalas tavacska lapka egy általad választott virágnak számít a virágok pontozása során. Egy tavacska lapkát különböző játékosok akár különböző virágként is pontozhatják.

A virágkészleteket az alábbiak szerint pontozzuk:

Virág						
Pont	1	3	6	10	15	21

Ajánlott játékosonként végignézni a pontozást, az utolsó helyen álló játékkal kezdve és fordított sorrendben haladva. Ha egy játékos pontszáma átlépi az 50 pontot, haladjatok tovább a pontozósávon és adjatok hozzá 50 pontot a végeredményhez.

A virágpontok kiszámítása után a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén az az érintett játékos nyer, aki később került sorra a játékosrendben.

Példák

A zöld játékos virágpontozása

Sor	Készlet	Pontok
1	1 kék (döntetlenben)	1
2	2 kék (döntetlenben)+aranyhal	6
3	2 rózsaszín	6
4	5 lila	15
5	2 rózsaszín + aranyhal	6
6	2 kék + aranyhal	6
7	2 sárga + aranyhal	6
Virágpontok összesen		46

A rózsaszín játékos virágpontozása

Sor	Készlet	Pontok
1	2 sárga + aranyhal	6
2	3 lila	6
3	2 kék (döntetlenben)+aranyhal	6
4	2 kék + aranyhal	6
5	2 kék + aranyhal	6
6	2 rózsaszín	3
7	2 sárga	3
Virágpontok összesen		36

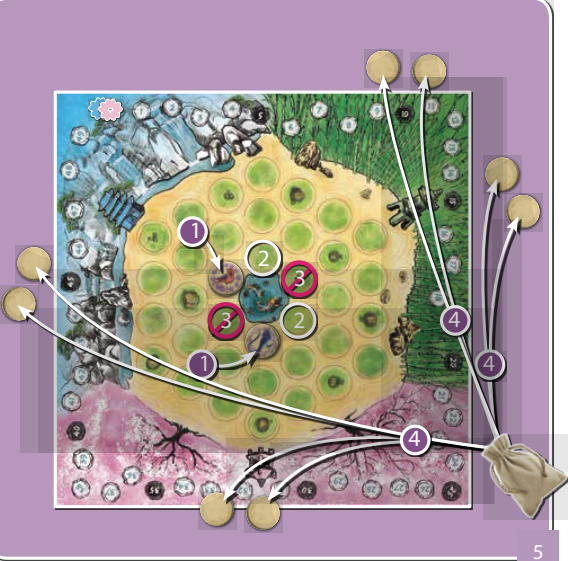
A kék játékos virágpontozása

Sor	Készlet	Pontok
1	2 lila + 2 aranyhal	10
2	2 lila	3
3	2 rózsaszín (döntetlenben)+aranyhal	6
4	3 kék + aranyhal	10
5	2 lila (döntetlenben)	3
6	2 kék (döntetlenben)	3
7	1 kék (döntetlenben)	1
Virágpontok összesen		36

A 4 SZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Négy játékos esetén a játékosok két kétfős csapatban játszanak. Egy-egy csapat tagjai egymással szemben üljenek. Minden csapat csak egy pagoda perspektívájából fog pontozni, így csak a rózsaszín és a kék pagodákat használjuk. A szokásos elő-készületek szükségesek, leszámítva a kerttáblára rakott lapkákat.

- 1. Húzzatok 4 lapkát és tegyetek kettőt a központi aranyhalas tavacska melletti virágos mezők közül kettőre.
- 2. A másik kettő kertlapkát tegyék a központi tavacska melletti zöld virágos mező bal és jobb oldalára, a tó mellé.



3. Ne rakjatok lapkát a zöld pagoda előtti virágos mezőre, se a zöld pagodától egyenes vonalban a központi tó közvetlen túlsópartjára. Az alábbi képeken látható módon tegyétek le a lapkákat.

4. Minden játékos húz 2 lapkát, mint az alapjátékban, és a játékosok sorban követik egymást. Pontozáskor a játékosok a csapatuknak szereznek pontot, közös pontjelölőt használva. A játékosok nem mutathatják meg vagy árulhatják el a csapattársuknak, hogy milyen lapkák vannak a kezükben. Minden más szabály az alapjátéknak megfelelően érvényes.

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

A Seikatsu egyszemélyes játékmódjában az alapjátékhoz hasonlóan le kell raknod lapkákat és pontozni a virágkészletet a pagodád szemszögéből a szokásos módon. Ám a két másik pagoda nézőpontjából vett pontszámok összegével kell versengened. Válassz egy nehézségi szintet: könnyű, közepes vagy nehéz. A választott nehézségi szinttől függően a madárkolóniákat beszámíthatod a saját kolóniádba, figyelmen kívül hagyhatod vagy hozzáadhatod az ellenfeled pontszámához. Ha a pontszámod magasabb a két másik nézőpontból számított pontszám összértékénél, megnyered a játékot.

Készítsd elő a kerttáblát úgy, ahogy azt egy háromszemélyes játékhoz tennéd, 3 véletlenszerűen húzott lapkát lerakva a központi aranyhalas tavacska melletti virágmezőkre. Ha a virágok nem mind különböznek ezen a három lapkán, dobj el egyet a megegyező lapkákból és húzz egy újat, addig ismételve ezt, amíg nem lesz mindhárom lapkán különböző virág. Tedd vissza az eldobott lapkákat a zsákba. Húzz egy kertlapkát a zsákból, és vedd mind a 4 aranyhalas tavacskalapkát a kezedbe.

A körödben válassz egyet az alábbiak közül:

1. Tedd le a kertlapkát a kezedből az utoljára lerakott lapka mellé.

Megjegyzés: az első körödben a kerttábla 3 lapkája közül bármelyik mellé lerakhatsz egy lapkát.

2. Tegyél le egy aranyhalas lapkát bármelyik kertlapka mellé.

Egy lapka kijátszása után könyveld el a pontokat a madárkolóniáért. A madárkolóniák pontozása attól függ, milyen nehézségi szinten játszol:

Könnyű – az alapjátékhoz hasonlóan pontozd a madárkolóniákat

Közepes – ne számolj pontokat a madárkolóniáért

Nehéz – a madárkolóniáért járó pontokat a képzelt ellenfeled pontjelölőjével lépd le.

Folytasd a játékot újabb és újabb körök (és ha nem közepes szinten játszol, pontozások) végrehajtásával, amíg már nem marad több szabályos lépésed. Jó eséllyel maradnak ilyenkor üres mezők a kerttáblán. Ne töltsd fel ezeket a mezőket. Pontozd a virágkészleteket a pagodád nézőpontjából és add hozzá az eddig összegyűjtött pontokhoz. Pontozd a virágkészleteket a másik két pagoda nézőpontjából és add ezt a pontszámot a képzelt ellenfeled által eddig összegyűjtött pontokhoz. Ha több pontot értél el, mint az ellenfeled, nyertél!

VERSENY JÁTÉKMÓD

Az előkészületek során ahelyett, hogy 2 kertlapkát húznátok véletlenszerűen a zsákból, osszátok szét a 4 aranyhalas tavacska lapkát képpel felfelé fordítva a játékosoknak. Kétszemélyes játékban mindkét játékos 2 ilyen tavacskalapkát kap. Háromszemélyes játékban minden játékos 1 ilyen tavacskalapkát kap, majd a megmaradt egyet az utoljára sorra kerülő (a kezdőjátékostól jobbra ülő) játékos megkapja. 4 személyes játékban minden játékos 1 aranyhalas tavacska lapkát kapjon.

Virág						
Pont	1	3	6	10	15	21

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Matt Loomis és Isaac Shalev
Játéktervezési vezető: Daryl Andrews
Művészeti vezető: Jerry Bennington, Kyle Merkley, Sam Barlin
Illusztrációk: Peter Wocken, Lucas Mendonca (lapkák ötlete) és Sam Barlin (logó)
Grafikus tervezés: Peter Wocken Design
Szerkesztés: Jerry Bennington, Spencer Reeve, Kyle Merkley és Dustin Schwartz
Termékfejlesztés: Jerry Bennington és Daryl Andrews
Termékmenedzser: Shauna Monteforte

Külön köszönet: Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall és Robbie Robbins

© Idea and Design Works, LLC. Minden jog fenntartva. Az IDW Publishing az Idea and Design Works, LLC alvállalata. 2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106.

IDW GAMES
www.IDWGames.com

