

# Vigyázz 6! Társasjáték

Szerző: Wolfgang Kramer • Illusztráció: Franz Vohwinkel

Játékosok száma: 2–6

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 20 perc

## TARTALOM



24 akciókártya



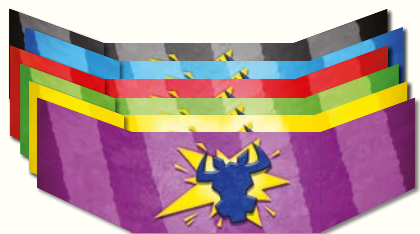
12 szerencsekártya



100 lapka  
(1-100-ig számokkal és egy, kettő, három vagy öt ökörrrel)



2 stoptábla



6 paraván



6 pontjelző







1 játéktábla (elő-és hátoldala)

## A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Lerakni egy lapot az egyik sorhoz, és elvenni a lapokat... ezt már mindenki ismeri! De itt van egy játéktábla is, ami számos akciómézővel egészen új játékményről gondoskodik.

A **Vigyázz6 Társasjáték** az alapjáték mellett egy profi játékvariációt is tartalmaz. Az akciókártyákkal és a játéktábla két különböző oldalával más játékményben lesz részetek. Az alapjátékot és a profi játékot is kombinálhatjátok a szerencsekártyákkal, amikkel a mínuszpontokból pluszpontokat csinálhattok. Tehát négy különböző játékvariációt játszhattok:

-  1. Alapjáték
-  2. Alapjáték + szerencsekártyák
-  3. Profi játék
-  4. Profi játék + szerencsekártyák

Javasoljuk, hogy ebben a sorrendben, egymás után játsszátok végig a különböző játékvariációkat. Így sorban kerülnek a játékba mindig az újabb szabályok, amiket ilyen formán fokozatosan ismerhettek meg.



# ALAPJÁTÉK



## ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesse a **játéktáblát** a kék ökörrrel felfelé az asztal közepére.
- Válasszatok egy **pontjelzőt**, és tegyék a játéktábla „0” mezőjére.
- Vegyék magatokhoz a pontjelzőtökkel megegyező színű a **paravánt**.
- Keverjék meg lefordítva a **lapkákat**, majd vegyetek el 12 darabot és tegyék felfordítva a paravánatok mögé.
- Fektesse a **felső négy sor első helyére** egy-egy lefordított lapkát, majd fordítsátok fel a lapkákat a helyükön.
- Két és három játékosnál a megmaradt lapkák adják a **készlet**. Négy öt vagy hat játékosnál a megmaradt lapkákat tegyék vissza a játék dobozába.
- A megmaradt játékelemeket tegyék vissza a játék dobozába, ezekre most nem lesz szükségetek.

4	4	93	36
29	29	20	20
99	66	81	81
44	44	67	67
65	59	15	15
61	19	90	06

Csenge



3	3	100	100
86	86	48	84
22	22	34	43
59	55	05	50
19	61	2	2
09	60	9	9

András

57	1	23	25	14	24
25	1	32	25	4	24
52	30	89	73	28	31
52	30	89	73	28	31

Botond



készlet

## A JÁTÉK MENETE

Több kört fogtok játszani. Egy kör a következő két lépésből áll:

1. Lapkakijátszás

2. Lapkalerakás

### 1. Lapkakijátszás

Egyszerre válasszatok ki a paravánatok mögött egy lapkát, és lefordítva tegyék a paravánatok elé.

### 2. Lapkalerakás

Fordítsátok fel egyszerre a kijátszott lapkákat, majd illesszék őket a négy aktív sorhoz (mindig balról jobbra). A lapkaillesztést a legkisebb értékű lapkával kezdjétek. A többi lapkát növekvő számsorrendben, sorban kell majd a sorokhoz illeszteni, egészen addig, míg a legnagyobb értékű lapka is lekerül.

**Megjegyzés:** Egy sor akkor aktív, ha legalább 1 lapka fekszik benne. Mindig 4 aktív sor van. Minden lapka mindig pontosan csak az egyik sor végéhez illik. A lapkaillesztés szabályai:

#### Növekvő számsorrend.

A sor végére éppen leillesztett lapkának nagyobbak kell lennie, mint a sorban a legutolsó lapka értéke.

#### Legkisebb különbség.

Amennyiben a lapkád több sor végére is illik, ahhoz a sorhoz kell illesztened, ahol a legkisebb a különbség.

#### Kivétel: A „legalacsonyabb értékű” lapka.

Abban az esetben, ha a kijátszott lapkád olyan kicsi, hogy az 1. szabály betartásával nem tudod növekvő számsorrendben letenni, akkor le kell tenned annak a sornak az utolsó helyére, amelyiknek a végén a legnagyobb értékű lapka fekszik.



Csenge Botond András



**Példa:** Először Botondnak kell az 57-es lapkát a sorokhoz illesztenie. A növekvő számsorrend szabály szerint a lapkája illik az első, a harmadik illetve a negyedik sorokhoz is, de a legkisebb különbség figyelembevételével az 56-os lapka mellé kell illesztenie. Csenge és András is ugyanilyen módon leteszi a lapkáját.



Csenge Botond András



**Példa:** Először Botondnak kell az 1-es lapkát a sorokhoz illesztenie. Mivel a lapkája növekvő számsorrendben egyik sorhoz sem illik, így az a legnagyobb lapka mellé, tehát a második sor végére, a 93-as lapka mellé kell illesztenie. Csenge ezután leilleszti a 18-as lapkáját, amihez végül András illeszti a 19-es lapkáját.

## A KÜLÖNLEGES MEZŐK

Minden alkalommal, amikor letesztek egy lapkát egy különleges mezőre, azonnal aktiváljátok a mező tulajdonságát. A következő különleges mezők vannak a táblán:



### **Vedd fel a sort:**

Annyi mínuszpontot kapsz, amennyi ökörfej van a sorban fekvő lapkákon – a te lapkádig. Vedd fel a sor lapkait és tedd őket a játék dobozába. Az éppen lehelyezett lapkával nyiss egy aktív sort. Tedd a lapkádat az aktuális sor alá a következő üres sor első helyére. Abban az esetben, ha már nincsen egyetlen üres sor sem az aktuális sor alatt, akkor a lapkádat a legfelső üres sor első mezőjére kell tenned.

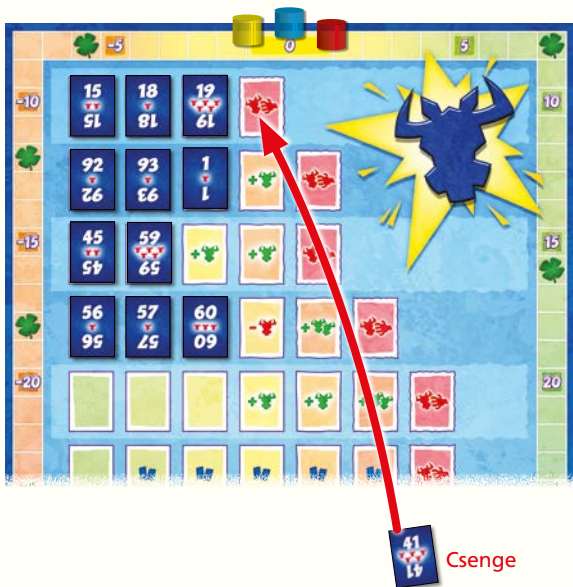
**Megjegyzés:** Egy sor akkor szabad, ha egyetlen lapka sem fekszik benne.

### **Pontok begyűjtése**

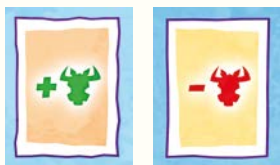
Mindig, amikor plusz vagy mínuszpontot kaptok, mozgathatók kell a pontjelzőtöket a kapott pontotok mértékében.

**Figyelem,** nem lehet több mint 44 mínusz vagy pluszpontotok. Azok a pontok, amik ezeken az értékeken alul vagy felül vannak, elvesznek.

**Vegyétek figyelembe:** hogy a pontozósávon látható lóheremezőknek csak akkor van szerepük, amikor szerencsekártyával játszotok.

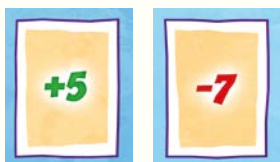


**Példa:** : Csenge a 41-es lapkát játszotta ki, amit az első sorhoz kell illeszteni. Ezzel a lapkalehelyezéssel aktiválja a „Vedd fel a sort” mezőt. Felveszi a sor lapkáit és begyűjt 8 mínuszpontot. A 15, 18 és 19-es lapkákat beteszi a játék dobozába, a 41-es lapkájával pedig egy új aktív sort kezd a következő üres sorban.



### Zöld ökrök / piros ökrök:

Annyi pluszpontot (zöld) vagy mínuszpontot (piros) kapsz, amennyit a lapkád mutat. Két ökröfaj van a mezőn? Akkor duplán kapod meg a pluszpontot vagy a mínuszpontot.



### +X/-X:

A mezőn feltüntetett pluszpontot vagy mínuszpontot kapod.



### Különleges sor „Két lapka kijátszása”

Akkor, amikor ez a sor aktív és legalább egy „Két lapka kijátszása” mező látható, akkor **mindenkinek két lapkát kell kijátszania** egy lapka helyett. A „Két lapka kijátszása” mezőknek semmilyen azonnali hatásuk nem aktiválódik akkor, amikor ráfektettek egy lapkát.

**Fontos:** A lapkaillesztést az eddig megszokottak szerint továbbra is a legalacsonyabb értékű lapkával kell kezdenetek, majd sorban a magasabb értékű lapkákkal folytassátok. Ilyenkor mindannyian kétszer kerültek sorra.

## A JÁTÉK VÉGE

**Kettő és három játékos esetén:** Amikor minden lapkátokat kijátszottátok, akkor vegyetek el 12 új lapkát a készletből, és a megszokottak szerint játszátok tovább. Miután ezt a 12 lapkát is kijátszottátok, a játék véget ér.

**Négy, öt vagy hat játékos esetén:** Miután minden lapkát kijátszottatok és leillesztettetek a játéknak vége.

A játéknak az lett a győztese, aki a legtöbb pontot szerezte.

# ALAPJÁTÉK + SZERENCSEKÁRTYÁK

Az alapjáték szabályai továbbra is érvényben maradnak, a következő kiegészítésekkel:

A játék előkészítése során válogassátok szét az előoldaluk szerint a szerencsekártyákat, és tegyétek le két nyitott pakliban a játéktábla mellé.

Minden alkalommal, amikor mínuszpontot kaptok, elvehetek egy szerencsekártyát minden lóheremezőért, amin áthaladtok vagy ráléptek. Bármelyik pakliról, bármilyen kombinációban elvehetitek a lapot. Amikor kiürül az egyik pakli, akkor már csak a másik pakliról vehetitek el a lapot.

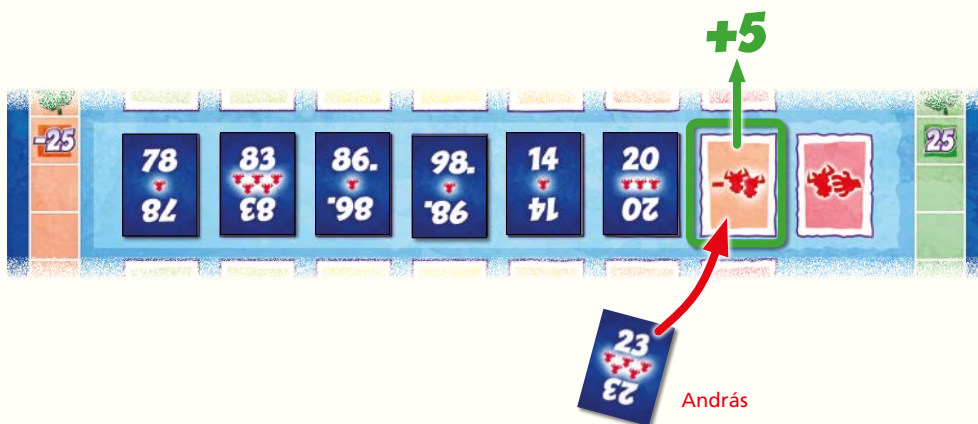
Szerencsekártyát **közvetlenül azelőtt** játszhattok ki, mielőtt leillesztetek egy lapkát. A kijátszott szerencsekártyát felfordítva tegyétek vissza a paklijára.

A szerencsekártyák hatásai:

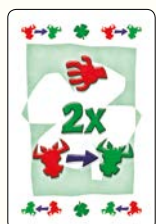


## 5 pluszpont

Az a mező, amelyre lehelyezed a lapkádát, egyszeri alkalommal „5 pluszpont” mezővé válik. Tehát kapsz 5 pluszpontot, és ignorárod a mező esetleges másik hatását. Nem játszhatod ki ezt a szerencsekártyát akkor, amikor a lapkádát egy sor utolsó mezőjére fekteted.



**Példa:** András kijátssza az „5 pluszpont” szerencsekártyát, mielőtt leteszi a 23-as lapkát arra a mezőre, amelyiken két ökör van. Így a 10 mínuszpont helyett 5 pluszpontot kap.



## Pozitív ökrök

Ezt a szerencsekártyát akkor játszhatod ki, amikor egy lapkát egy sor utolsó mezőjére illesztesz. Ahelyett, hogy ennek a sornak minden lapkáját mínuszpontként értékelnéd, két tetszőeszerinti lapka értékét pluszpontra válthatod. A plusz- és a mínuszpontok összegzése után azonnal léptesd a pontozósávon a jelölődet.



**Példa:** Botond kijátssza a „pozitív ökrök” szerencsekártyát mielőtt leteszi a 25-ös lapkát a sor utolsó mezőjére. A szerencsekártyával a 83-as és a 23-as lapkák értékét pluszpontra váltja. Így a 17 mínuszpont helyett 3 pluszpontot kap.



# PROFI JÁTÉK



Az alapjáték szabályai továbbra is érvényben maradnak, a következő kiegészítésekkel:

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Fekessétek a játéktáblát a piros ökrrel felfelé az asztal közepére.
- Helyezzétek a **stoptáblákat** a játéktábla mellé.
- Keverjétek meg az **akciókártyákat**, és mindenkinek adjatok 2 darabot a kezébe. A megmaradt kártyákból alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit. Hagyjatok a húzópakli mellett helyet a dobópakli számára.
- Ahogy az alapjátékban, itt is válasszatok egy **pontjelzőt**, vegyétek magatokhoz a pontjelzőtökkel megegyező színű a **paravánt** és vegyetek el 12 darab **lapkát**.
- Két vagy három játékos esetén fektessetek a **felső négy sor első helyére** egy-egy lapkát. Négy vagy öt játékos esetén ezzel szemben az **alsó négy sor első helyére** kell egy-egy lapkát fektetnetek.
- A megmaradt lapkákat lefordítva halmozzátok a játéktábla mellé, ezek adják a **készlet**.
- Minden megmaradt játékelemet tegyétek vissza a játék dobozába, ezekre most nem lesz szükségetek.



Lerakópakli



Akciókártya-pakli



Botond



készlet

## A JÁTÉK MENETE

A játék menete az alapjátékban megismertekkel megegyezik. De új különleges mezők és akciókártyák kerülnek a játékba.

### AZ ÚJ KÜLÖNLEGES MEZŐK



#### Tvedd el a sort (lapka)

Tedd a sort alkotó összes lapkát a paravánod mögé. Ezekért (még) nem kapsz mínusz-pontot. A kijátszott lapkáddal egy új sort nyitasz. Tedd egy tetszésed szerinti üres sor első helyére. Ezzel kiváltod annak az első mezőnek az akcióját.



#### Vedd el a sort (ökrök)

Ez a különleges mező úgy működik, mint az alapjátékban. A végén viszont a lapkádat nem a következő üres sor első helyére teszed, hanem egy általad választott üres sor első mezőjére. Ezzel kiváltod annak az első mezőnek az akcióját.



#### Húzz egy lapkát

Húzz egy lapkát a készletből és tedd a paravánod mögé.



#### Húzz egy akciókártyát

Húzz egy akciókártyát az akciókártya-pakliról és vedd a kezébe. Amikor elfogynak az akciókártya-pakli lapjai, akkor keverd meg a dobópakli lapjait és alakíts ki belőlük egy új húzópaklit.

## AZ AKCIÓKÁRTYÁK

Kijátszhatók egy vagy több akciókártyát **közvetlenül azelőtt**, mielőtt leillesztetek egy lapkát. A kijátszott akciókártyát felfordítva tegyétek a lerakópaklira.

Az akciókártyák hatásai:



### Stop!:

Fektesd az egyik stoptáblát egy aktív sor végére (ezzel nem váltasz ki különleges akciót). Nem illeszthettek lapkát annak a sornak a végére, amelyiknek a végén stoptábla fekszik.

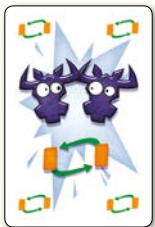
Amint valaki felvesz egy sort, leveszitek a stoptáblákat a játéktábláról.

**Fontos:** Ha már mindkét stoptábla a játéktáblán fekszik, nem játszhatjátok ki ezt az akciókártyát.

*Példa: Csenge kijátssza a „Stop!” akciókártyát, mielőtt leteszi a 67-es lapkát. Így a lapkáját nem a második, hanem az első sorhoz kell illesztenie.*



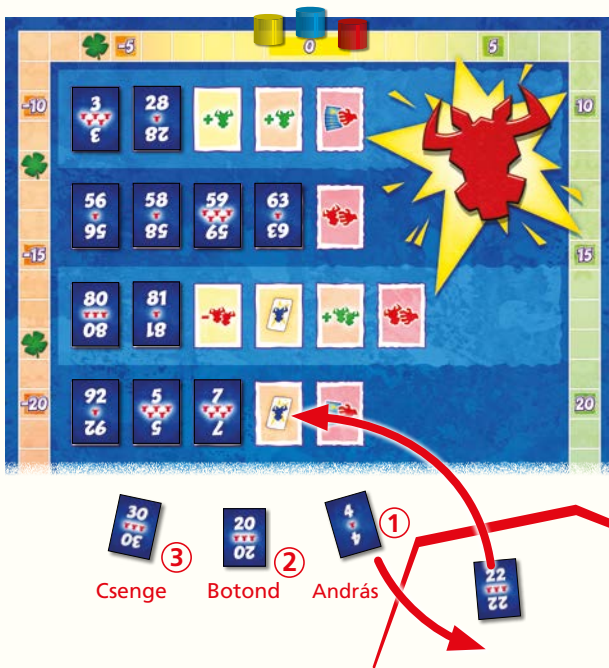
Csenge



### Lapcseré

Tedd vissza a kijátszott lapkát a paravánod mögé, és játssz ki helyette egy másik lapkát. Azonnal illeszd a lapkát az egyik sorhoz, akkor is, ha a többiek alacsonyabb értékű lapkát játszottak ki.

*Példa: András kijátssza a „Lapcseré” akciókártyát, mielőtt leteszi a lapkáját. Visszateszi a 4-es lapkát a paravánja mögé, és helyette kijátsszik egy 22-es lapkát. Azonnal leilleszti az új lapkáját, annak ellenére, hogy Csenge egy 20-as lapkát játszott ki.*



Csenge

Botond

András



### Átugrás

Ne tedd a kijátszott lapkát a következő üres mezőre, hanem az azutáni üres mezőre. Tehát átugrassz így egy mezőt. Az átugrott mező üresen marad (kivéve: „Tedd a sor elejére” kártya)

**Fontos:** Ezt a kártyán nem szabad arra használni, hogy átugord az utolsó helyet a sorban.



Botond

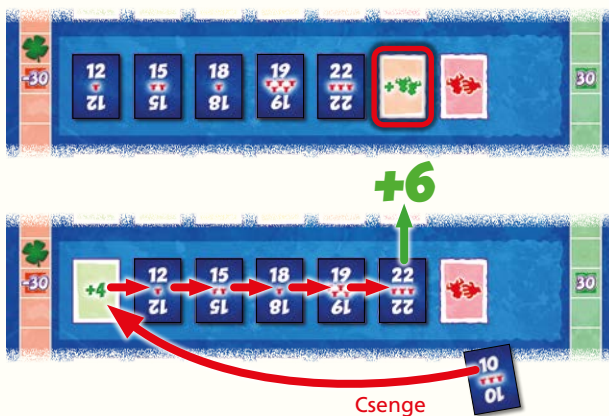
*Példa: Botond kijátssza az „Átugrás” akciókártyát, mielőtt leteszi az 57-es lapkáját. Így átugorja a „7 mínuszpont” különleges mezőt és a lapkáját az utána következő mezőre fekteti.*



### Tedd a sor elejére

Leteheted a lapkát az egyik sor elejére, ha a lapkád értéke kisebb, mint a sor elején az első lapka értéke. A lapkád lerakásához told az egész sort egy mezővel jobbra, majd tedd az üres mezőre a lapkát.

**Fontos:** A lehelyezett lapkád nem vált ki semmilyen különleges akciót. Az eltolt sor végén álló lapka viszont kiválthat egy különleges akciót.



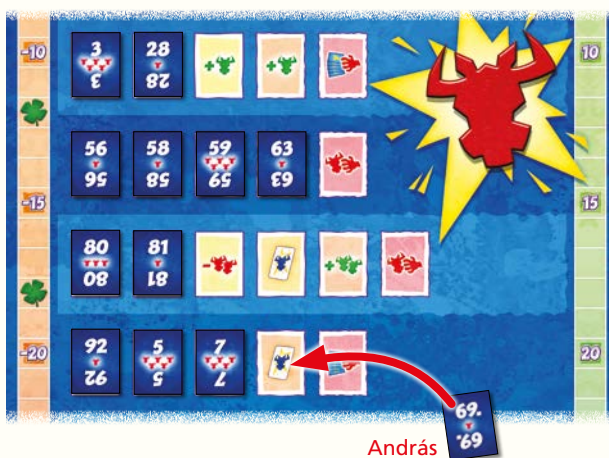
**Példa:** Csenge kijátssza az „Tedd a sor elejére” akciókártyát, mielőtt leteszi a 10-es lapkáját. Elcsúsztatja a 12, 15, 18, 19 és 22-es lapokat egy mezővel jobbra. Leteszi a 10-es lapkáját a megüresedett helyre. A 22-es lapka aktiválja a mező különleges akcióját – két zöld ökr – így Csenge 6 pluszpontot kap.



### Tedd növekvő sorrendbe

Leteheted a lapkát az egyik sor végére, ha a lapkád értéke nagyobb, mint a sor végén álló utolsó lapka értéke. A lapka lehelyezésekor nem kell figyelembe venni a „Legkisebb különbség” szabályt.

**Példa:** András kijátssza a „Tedd növekvő sorrendbe” akciókártyát, mielőtt leteszi a 69-es lapkáját. A lapkáját leteheti az első, a második, vagy a negyedik sor végére. Ő a negyedik sor mellett dönt.



### Még egy lapka

Játszd ki azonnal még egy lapkát. Ezután tedd le (az alacsonyabb értékű lapkával kezdve) egymás után a kijátszott lapkáidat a sorokhoz akkor is, ha egy játékosársad alacsonyabb értékű lapkát játszott ki. Mindkét lapkához játszhat ki a szokásos módon akciókártyákat. Vedd figyelembe, hogy minden akciókártya mindig csak az egyik lapkára van hatással.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék (a játékosok számától függetlenül) annak a körnek a végén ér véget, amikor legalább egy játékosnak nem marad lapkája a paravánja mögött.

Akinek ekkor van még a paravánja mögött lapkája, az minden ökörfej után, ami a paravánja mögött maradt lapkáján van, 1 mínuszpontot kap.

A játéknak az lett a győztese, aki a legtöbb pontot szerezte. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

## PROFI JÁTÉK + SZERENCSEKÁRTYÁK

A profi játék szabályai maradnak érvényben. A szerencsekártyák úgy működnek, mint az alapjátékban. A játék a következő szabályokkal egészül ki:

Ha kijátszod a „pozitív ökrök” szerencsekártyát a „vedd el a sort (lapka)” mezőnél, akkor kapsz két általad választott lapkán lévő ökörfej mértékében pluszpontokat, majd a lapkákat a paravánod mögé kell tenned. Ezután a kijátszott lapkáddal egy új sort kell kezdened az egyik szabad sorban.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach,  
Germany  
www.amigo-spiele.de,  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu  
email: piatnik@piatnik.hu

