

TARTOZÉKOK: 1 kék hexa 6 sárga hexa 5 fehér korong 4 fekete korong 54 kártya 1 szabálykönyv





TÉNYEK:

Tudósok egy csoportja, akik mellesleg nem értenek a kémiához, megpróbálnak molekulákat átalakítani és új elemeket létrehozni... természetesen mindezt rosszul.

ELKÉPZELÉS:

A Hibás vegytanban egy tudós lehetsz. Új elemeket készíthetsz, ugyan hibás elgondolások alapján, azonban a valódi Periódusos Rendszer alapján ihletett fantázianeveken jókat lehet mulatni.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játék elején állítsátok össze a játékteret az (1) es kép alapján. (az utolsó oldalon található)



EGY KÖR:

Minden körben a soron lévő játékosnak 4 energiája vagy akciója vagy transzmutációja vagy nevezzétek, aminek akarjátokja van. A szabálykönyvben mi csak energiának nevezzük. A következőket teheted 1 energiáért, és egy lehetőséget bármennyiszer használhatsz (természetesen a maximum 4 eléréséig):

A kék és sárga hexák, valamint a fekete és fehér korongok szimbolizálják a molekulát azaz játékteret. Minden játékos ezt a molekulát használja az új elemek elkészítéséhez.

Vegyétek ki a kártyák közül a "Restartium" és "Extramovium" kártyákat. Ezután keverjétek meg a maradék paklit és osszatok ki mindenkinek 4 kártyát. A maradék lapot tegyétek a molekula mellé, ugyanígy a 2 fehér és 1 fekete extra korongot, mert szükség lesz rájuk a játék során. Mindenki választ egy lapot a kezéből és arccal lefelé leteszi maga elé. Miután mindenki kiválasztott egyet, egyszerre felfedjük őket. A játékot az kezdi, akinek a legkisebb rendszámú a lapja (a kártya jobb felső sarkában a szám).

A lapokat tegyétek ezután egy helyre, ez lesz a dobott lapok paklija. Mindenki húz ezután 1 lapot, hogy 4 lap legyen a kezében.

- (1) a számokhoz (x) tartozó képeket megtaláljátok az utolsó oldalon
- (2) Levehetsz 1 fekete vagy 1 fehér korongot a molekuláról
- (3) Feltehetsz 1 fekete vagy 1 fehér korongot a molekulára, a tartalékból.

Egy hexán csak 1 db korong lehet összesen

(4) Mozgass 1 fekete vagy 1 fehér korongot a molekulán

(csak üres helyre tehető át)

- (5) Mozgass egy üres hexát egy másik pozícióba. A kék hexa nem mozgatható, mindig a közepén marad (nem szeretnénk egy nukleáris robbanást előidézni)
- (6) Dobj el 1 lapot a kezedből

Egyedi: Körönként egyszer használhatod a "Restartium" lapot, amely visszaállítja a molekulát a kiindulási állapotba (ahogy az a játék kezdetén kinézett).

ENERGIA NÉLKÜLI LEHETŐSÉGEK:

Kártyák kijátszása kézből:

Ha a molekula pont olyan, mint amilyen kártya a kezedben van, akkor azt a kártyát kijátszhatod magad elé. Egy körben annyi kártyát játszhatsz le, amennyi megegyezik az éppen aktuális molekula struktúrával. A kijátszott lapjaidat tartsd magad előtt egy pakliban, a végén ezekért fogsz pontot kapni.

Még több energiát! azaz az "Extramovium": Ez a kártya a második, amit ki kellett venni az elején a pakliból. Ez a lap 3 plusz energiát biztosít számodra a körben és nem kerül energiába a használata. Akár többször is használható körönként. A használatának a költsége 1 kártya a kijátszott lapjaid közül! Te döntöd el, melyik kártyádat dobod el a használatakor. Amennyiben nincs kijátszott lapod még/már, akkor nem használhatod az

"Extramovium"-ot. A dobott kártyád a közös dobott pakliba kerül.

"Restartium" és Extramovium" megjegyzések: Figyeljetek oda, hogy ez a 2 kártya mindig a játéktéren legyen. Nem veheti fel senki, csak használhatja a képességét. Folyamatosan a játéktéren van, hogy emlékeztessen mindenkit a 2 extra lehetőségre. A világegyetem molekula struktúráját is ezek tartják egyensúlyban. De lehet tévedek.

KÁRTYA HÚZÁSA:

A köröd végén húzz annyi kártyát, hogy 4 legyen a kezedben. Ha 4 lap van a kezedben, akkor ne küszködj a húzással, hiszen elég bárgyúnak tűnhet, ha valaki 0 lapot húz. Kb mint a nullával osztás...

A JÁTÉK VÉGE:

Mihelyst egy játékos nem tud húzni lapot, hogy kiegészítse a kezében lévőeket 4-re, a játék azonnal véget ér. A kézben tartott lapokat mindenkinek el kell dobnia.

PONTOZÁS:

Mindenki összeadja a kijátszott lapjain lévő ötlet értékeket (a lámpa ikonban található számokat). A kártyák 1, 2 vagy 3 ötlet értékkel rendelkezhetnek. Továbbá, ha olyan elemeket állítottál elő, amelyek a Periódusos Rendszer alapján egymás után következnek, akkor a sorban lévő minden elemért kapsz +1 pontot. PÉLDA: Albert kijátszott Fe, Co and Ni kártyákat. Ezeknek a rendszáma 26, 27, 28 = 3 egymás utáni szám. Így Albert a kártyák alapján 3 pontot szerzett, amihez a sor miatt még további 3 adódik, azaz a végső pontszáma 6 lett.

GYŐZTES:

Az a játékos, aki a legtöbb viccet megértette a kártyákon...csak viccelek. A legtöbb pontot elért játékos a győztes. Döntetlen esetén az, akinek a leghosszabb sora van. HA ebben is döntetlen van, akkor játszatok még egyet! talán 2 a 3-ból alapon lehet dönteni vagy 3 az 5-ből, ti döntitek el. Nem muszáj ugyanennek a játéknak lennie. Igen, félretehetitek és játszhattok mást. Nem várom el, hogy egész nap a HV-vel játszatok...vagy mégis...

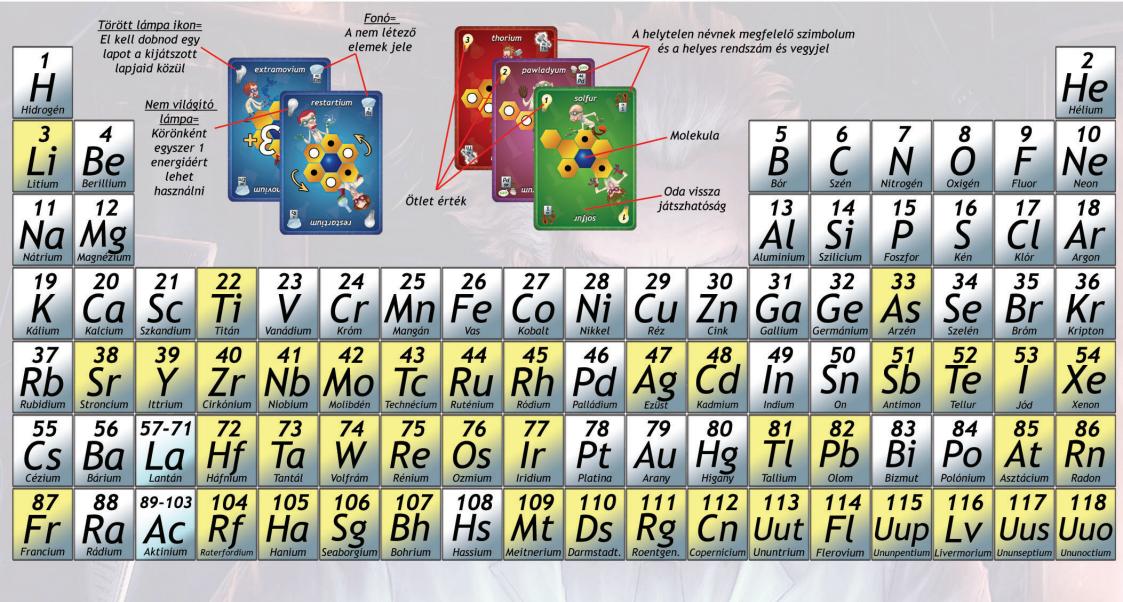
Jó szórakozást! és még több jókedvet.

© 2012 Mage Company. All Rights Reserved.

Hiányzó játék tartozékok esetén keressen minket a: magecustomerservice@gmail.com címen.



Bővebb információ a: www.magecompany.com



Elemek, amelyek szerepelnek a játékban

Elemek, amelyek nem szerepel a játékban

	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
	La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	HO	Er	Tm	Yb	Lu
	Lanthán	Cérium	Prazeodimium	Neodimium	Promethium	Szamárium	Europium	Gadolinium	Terbium	Diszprosium	Holmium	Erbium	Tulium	Itterbium	Lutécium
A	89 AC Aktinium	90 Th	91 Pa Protaktinium	92 U Urán	93 Np Neptunium	94 PU Plutónium	95 Am Americium	96 Cm	97 BK Berkélium	98 Cf Kalifornium	99 ES Einsteinium	100 Fm	101 Md Mendelévium	102 NO Nobélium	103 Lr Laurencium

