

SCHÖTTEN TOTTENSM



Játékszabály

Langyos tavaszi fuvallat lebeg végig a Skót-Felföldön, csicseregnek a madarak és olvad a hó. Lassan előbukkan imádott kis falud és már a határkövek is kezdenek felbukkanni a fehérség alól. A talaj puha, így akár egy hanyag mozdulat is elég ahhoz, hogy a szomszéd falu felé lökd a köveket, ezzel megszerezve klánodnak a szükséges extra területet. Végül is ki venné észre?

Hirtelen egy nyílvesző süvít el a füled mellett! A szomszéd fejében szintén megfogant az ötlet, de ő azonnal a tettek mezejére lép és épp felétek görgeti a köveket. Kártyáid segítségével szedd össze a legerősebb fickókat és védjétek meg a falut! Gyűjtsetek elég követ, hogy megnyerjétek a játékot!



Áttekintés és a játék célja

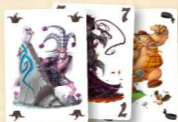
Vesd bele magad a csatába és próbáld az irányításod alá vonni az ellenfeledtől elválasztó határköveket! Küldd ki a klánod tagjait a Kövek védelmére és a legjobb kombinációk kijátszásával növeld az erődet! A győzelemhez foglald el elsőként öt elszórtan elhelyezkedő, vagy három szomszédos Követ!



Tartalom



54 Klánkártya 1-től 9-ig számozva (6 színben)



10 Taktikai kártya



9 Kő



2 Segédlet



1 játékszabály



A játék elemei

Klánkártyák

Ezek a lapok a klánod tagjait jelképezik, akiket a Kövek védelmére küldhetsz. Mindnek 6 színváltozata van és 1-9 erősségű lehet (az 1 a leggyengébb).



Taktikai lapok (lásd 12. oldal)

Ezek a lapok a szövetségeseidet jelképezik, akik segítenek és újraszervezik az erőidet a Kövekért folytatott harcban. Mindegyik lap egy fekete szimbólummal jelzett különleges képességgel bír és a Klánkártyák helyett lehet kijátszani azokat.



Kövek

Ezek a lapok a határköveket jelképezik, amelyekért az egész játék alatt küzdötök.



Előkészületek



- 1 Tegyétek le egy vonalban a 9 Követ a két ellenfél közé! Ezek jelképezik az elfoglalandó határt.
- 2 Keverjétek meg az összes Klánkártyát és a paklit lefordítva tegyétek a határ mellé!
- 3 Mindkét játékos húz 6 Klánkártyát.
- 4 Az kezd, aki a legutóbb Skócia felé járt.

1

Határ



1. játékos



3



2

Húzópakli

2. játékos



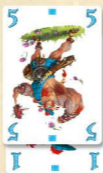
3



A játék menete

Az első játékos kezd, majd felváltva játsszatok tovább! Ha te vagy a kezdőjátékos, válassz egy lapot a kezekben lévő kártyák közül, és tedd az egyik Kő mellé a saját oldaladra képpel felfelé! **Ha letettél egy lapot az egyik Kő mellé, azt már nem mozdíthatod el.** Ezután húzz egy lapot, majd az ellenfél folytatja a játékot! Ha elfogyott a pakli, húzás nélkül játsszatok tovább!

Egy kő mellé
oldalanként
legfeljebb 3 lapot
lehet letenni.



Tipp

Ha olyan Kő mellé raksz Klánkártyát, amely mellett már van kártya, ez utóbbit egy kissé húzd el, hogy látható maradjon a Követ védelmező összeállítás!

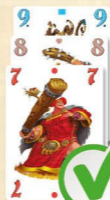


A Kőfogalás feltételei

Egy kártya kijátszása után, de még húzás előtt jelezheted, hogy igényt tartasz egy vagy több Kőre. Ezt csak akkor teheted meg, ha mindkét játékos legalább 3 kártyát lerakott ehhez a Kőhöz.



Kivétel: Akkor is igényt tarthatsz egy Kőre, ha az ellenfél még nem játszott ki rá 3 lapot, de bizonyítani tudod, hogy már semmilyen lappal nem tudja ütni a Követ védő formációd. Ehhez csak a már lent lévő lapokra támaszkodhatsz, a kezekben lévők nem számítanak.



Egy Kő elfoglalása

Egy Kő elfoglalásához a mellé rakott kártyáidnak **erősebbeknek kell lenniük az ellenfél kombinációjánál**. A kombinációk a következő oldalon láthatók a legerősebbtől a leggyengébbig.



Színsor

Három egyszínű, egymást követő értékű lap.



Drill

Három különböző színű, egyforma értékű lap.



Szín

Három azonos színű, különböző értékű lap.



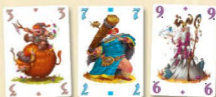
Sor

Bármilyen színű, egymást követő értékű lapok.



Összeg

Bármilyen három lap.



Egymást követő értékű soroknál nem számít, milyen sorrendben játszottad ki a kártyákat. Döntetlen kombinációk esetén azé a Kő, akinek nagyobb a lapok összértéke. Ha az is egyenlő, azé a Kő, aki először játszotta ki rá a harmadik lapját.

Az elfoglalt Követ tedd a kijátszott kártyáid alá! Ettől kezdve ide nem lehet több lapot rakni, még akkor sem, ha csonka kombinációval szerezted meg.

Példa

Az ellenfeled már kijátszott az egyik Kőre 3 kártyát (a zöld 7-est, a lila 4-est és a kék 3-ast), neked pedig 2 lapod van rajta (a zöld és piros 5-ös). Te jössz és kijátszod ide a kék 5-öst. Húzás előtt követelheted a Követ és mivel nagyobb a lapjaid kombinációs értéke, meg is nyered. Ekkor tedd a Követ a nyertes kombináció alá!



A játék vége

Ha az alábbiak közül valamelyik bekövetkezik, a játék azonnal véget ér:

1

Az egyik játékos
3 szomszédos Követ birtokol.

2

Az egyik játékos
5 Követ megszerzett a 9-ből.

Az nyeri a játékot, aki teljesítette valamelyik feltételt.

Ha több kört szeretnétek játszani, a nyertes kap 5 pontot, a vesztes pedig annyit, ahány Követ elfoglalt. A játék végén a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer.

Tipp

Kezdet előtt egyeztetek meg, hány kört fogtok játszani!





Taktikai változat

Ebben a változatban az alapszabályok ugyanazok, néhány változással kiegészítve.

Előkészületek

Keverjétek össze a **Taktikai lapokat**, és tegyétek azokat lefordítva a húzópakli mellé! Mindkét játékos **7 Klánkártyát** húz, tehát eggyel többet, mint az alapjátékban.



A játék menete

A saját körödben **egy Klánkártyát** vagy **egy Taktikai lapot játszatsz ki**. Minden lap lerakása után húzz egyet valamelyik pakliból! Ha az egyik elfogy, a játék folytatódik a másik paklival.

Megeshet, hogy csak Taktikai lap marad a kezében, vagy minden Kőre tettél már 3 lapot. Ebben az esetben nem játszatsz ki Klánkártyákat! Innentől passzolnod kell a kört, vagy egy Taktikai lapot kell kijátszanod.



Taktikai lapok

Annyit húzhatsz belőlük, amennyit csak akarsz, de vedd figyelembe, hogy legfeljebb 7 lap lehet a kezekben! **Maximum 1 Taktikai lappal játszhatsz ki többet, mint az ellenfeled.**

Példa

Az ellenfeled kijátszott egy Taktikai lapot, te pedig kettőt, tehát eggyel többet, mint ő. A következő Taktikai lap kijátszásával tehát várnod kell addig, amíg ő is letesz még egyet.



Minden Taktikai lapnak van egy különleges képessége. Ez **háromféle** lehet:

1 **Elit osztag** (Klánkártyákkal egyenrangú)



♣ **Joker (x 2):** Bármilyen színű és erősségű Klánkártyát képviselhet egy Kő elfoglalásánál. **Mindkét játékos oldalán csak 1 Joker állhat!** Ha már kijátszottál egyet, és kihúzod a másikat is, a játék végéig a kezervedben kell tartanod.



♣ **Kém:** 7-es erősségű Klánkártya, amelynek a színét te határozhatod meg a Kő elfoglalásakor.



♣ **Pajzshordozó:** 1-es, 2-es vagy 3-as erősségű lap, amelynek a színét te határozhatod meg a Kő elfoglalásakor.



② Harci módszerek (a Köre kell kijátszani)



♥ **Vak blöff:** Ha olyan Követ akarsz elfoglalni, amelyen ez a lap van, csak a lapok összértékét veheted számításba, a kombináció nem számít.

♥ **Sárcsata:** Ha olyan Követ akarsz elfoglalni, amelyen ez a lap van, a Kő mindkét oldalán 4 lapból álló kombinációnak kell szerepelnie.

③ Trükkök (felfordítva a pakli mellé kell tenni)

Egy Trükklap kijátszásakor hajtsd végre a rajta lévő utasítást, majd tedd a kártyát felfordítva a paklik mellé! Erre a halomra kerülnek innentől az eldobott kártyák, ezeket bárki bármikor megnézheti a játék folyamán.



♥ **Toborzó:** Húzz 3 lapot az egyik vagy mindkét pakliból, ezután válassz 2 kártyát a kezekben lévők közül, és tedd a megfelelő pakli aljába!



Stratéga:

Válassz 1 Klánkártyát vagy 1 Taktikai lapot a saját oldaladon az egyik el nem foglalt Kő mellől, és tedd át egy másik szabad Kőre, vagy képpel felfelé dobd el!



Banshee: Válassz 1 Klánkártyát vagy 1 Taktikai lapot az ellenfél oldalán egy még szabad Kő mellől, és dobd el felfordítva!



Áruló: Válassz 1 Klánkártyát az ellenfeled oldalán egy még szabad Kő mellől, és tedd a saját oldaladra egy szabad Kő mellé!



Profiknak

Ha már a kisujjában van az összes fenti szabály, megfűszerezheted egy kissé a játékot, hogy ne legyen olyan egyszerű. Ezt a változatot is az alapszabályokkal kell játszani, de **csak a köröd elején, a kártyák kijátszása előtt foglalhatsz el Követ.**

Ez lelassítja valamennyire a játékmenetet, illetve lehetőséget ad az ellenfélnek arra, hogy egy Taktikai lappal visszaszerezze a Követ.



IMPRESSZUM

Tervezte: **Reiner Knizia** • Illusztráció: **Djib**

Kiadás, átdolgozás & korrektúra: **IELLO**

© 2017 IELLO Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.


1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tél.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

WWW.REFLEXSHOP.HU

 **reflexshop**

