

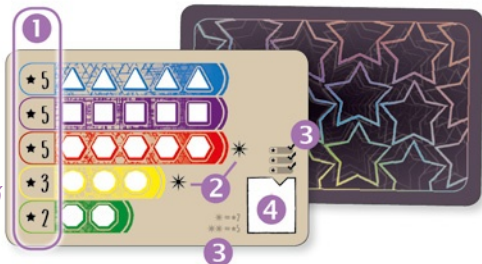
EVERYTHING ON 1 CARD

**Játékosok:** 2 - 4**Életkor:** 8+**Játékidő:** 20 perc

TARTALOM

5 színes kocka**4 filctoll****30 kártya (letörölhető)**

- 1 Győzelmi pontok
- 2 Bónusz pontok
- 3 Pontozás emlékeztető
- 4 Pontszám helye



Megjegyzés: a kockákon lévő szimbólumok csak a színek megkülönböztetését szolgálják, más céljuk nincsen a játékban.

Figyelem: a 30 kártyának csak az előlapja törölhető le, a hátoldala nem!

A JÁTÉK CÉLJA

Próbáld meg a kártyákon lévő színes sorokat a lehető leghatékonyabban kitölteni. Minél hamarabb teljesítsd a sorokat, miközben minél kevesebb kockát vesztegetsz el. A játék akkor ér véget, amikor egy játékos a 4. lapját is lepontozza.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Keverjük meg a 30 kártyát és képezzünk belőle egy lefordított paklit az asztalon.
- Válasszuk ki a kezdőjátékost és adjuk neki oda az 5 színes kockát.
- Minden játékos húz **két lapot** a pakliból és felfordítva maguk elé teszik őket.
- Minden játékos kap 1 filctollat.



Fontos! Minden felhúzott lapunkat **jól láthatóan** kell magunk előtt tartanunk!

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos lesz az első aktív játékos és dob az 5 kockával. **A dobás után** ez a játékos dönthet, hogy hány kockával szeretne újra dobni (0-5). Ezt **kétszer** teheti meg, így a harmadik dobás után már nem dobhat újra, az eredmény végleges. A jobb áttekinthetőség érdekében javasoljuk, hogy csoportosítsátok színenként a dobott kockákat.

Most **minden** játékos használhatja a kockákat, hogy helyeket ikszeljen be az **egyik** kártyáján. A helyek beikszelése játékos sorrendben történik, és az alábbi szabályokat kell betartani:

- Minden játékosnak ki kell választania **egy** kártyáját és a dobás eredményét azon az egy kártyán kell beikszelni. A dobás eredményét nem lehet szétosztani több kártya között.
- A színes sorok helyeit **balról jobbra** haladva kell beikszelni.
- Egy adott szint csak akkor lehet használni, ha **abban a színben az összes kockát** tudja használni a játékos üres helyek beikszelésére. Semmilyen körülmények között sem szabad egy adott színben lévő kockák csak egy részét felhasználni, a többit pedig figyelmen kívül hagyni.
- **Nem kötelező üres helyeket beikszelni.** Ha úgy dönt a játékos, hogy szeretne beikszelni helyeket, akkor **minden kockát** fel kell használnia, amit felhasználhat.

PÉLDA: EGY DOBÁS BEIKSZELÉSE



Domi két lila és két sárga helyet ikszel be az egyik kártyáján. Nem használhatja a narancs kockát, mert ilyen színű hely nincs ezen a lapon.



Később Domi ezt a dobást szeretné használni. Be tudja ikszelni a lilákat, de mivel csak 1 szabad sárga helye van, ezért a sárgákat nem tudja, mivel akkor mindkét sárga kockát fel kellene tudnia használni.



EGY KÁRTYA PONTOZÁSA

Ha egy dobás felhasználása után legalább **3 sor** teljesen be lett ikszelve az egyik kártyán, azt a kártyát pontozni kell.

Számold össze a kártya pontjait és az összeget írd be a kártyán, a pontszám helyére.

Minden egyes **teljes sor** annyi pontot ér, amennyi a sor előtt ★ van feltüntetve.

A **nap szimbólummal** ☼ ellátott és befejezett sorokért, **2 bónusz pont** jár.

Ha **mindkét** sor teljes, ami mellett **nap szimbólum** van, **5 bónusz pontot** kapsz.

Bölcs tervezéssel és némi szerencsével, lehetséges egy kártyán több, mint 3 sort lepontozni, ha sikerül őket a harmadik sorral egy időben befejezni. Eképpen egy kártyával akár 25 pontos is lehet szerezni.

PÉLDA: KÁRTYA PONTOZÁSA



Domi ezeket a kockákat használja, hogy befejezze a kártyáját. Nem tudja a lila kockát használni, mivel ezt a sort korábban már befejezte.



Mivel 3 sort befejezett, ezért pontoznia kell a kártyáját. A kék sorért nem kap pontot, mivel azt nem sikerült befejeznie. 5 pontot kap a lila sorért, 3 pontot a sárgáért és 2 pontot a zöldért. Domi kap 2 bónusz pontot is, mivel a sárga sorban van egy nap szimbólum.

$$5+3+2+2=12$$



Domi ezeket a kockákat használta, hogy befejezze másik kártyáját. Egy előző körben sikerült teljesen kitölteni a narancs sort, ami azt jelenti, hogy most 4 sort tudott teljesen befejezni, így pontoznia kell a kártyát.

Domi nem kap pontot a lila sorért. A piros, narancs, kék és zöld sorokért egyenként 4 pontot kap. Sikerült mindkét sort kitölteni, amelyekben nap szimbólum van (piros és kék), amiért 5 bónusz pontot kap.

$$4+4+4+4+5=21$$



Miután egy kártyát lepontoztál, tedd félre oldalra, hogy mindenki lássa. Ezt követően ezen a kártyán már **nem szabad** beikszelni semmit!

Ezután húzz **egy új kártyát a pakliból**. Ha több játékos is befejezett kártyákat ugyanabban a körben, akkor játékos sorrendben húzzanak új kártyákat.

Miután minden játékos beikszelte a lehetséges helyeket és esetleg pontozta a kártyáját, az óra járása szerinti következő játékos kapja meg a kockákat. Most ez a játékos lesz az aktív játékos és új kör kezdődik a fent leírtak szerint.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A kör után a játék azonnal véget ér, ha egy játékosnak sikerült lepontoznia a **4. kártyáját**.

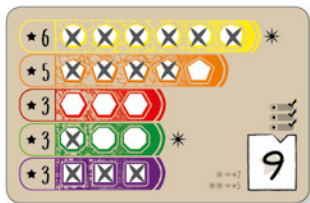
Minden játékos megnézi, hogy kaphat-e pontot azokért a kártyákért, amiket még nem sikerült befejezni és lepontozni.

Minden **teljesen kitöltött sorért** jár a sor előtt feltüntetett pontszám.

Mindazonáltal a **nap szimbólumokért járó pontszámokat nem kapjuk meg!**

A játékosok összeadják a saját **kártyáikon lévő pontszámokat**.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer!



PÉLDA: BEFEJEZETLEN KÁRTYA

Csak 2 sor lett teljesen kitöltve ezen a kártyán, ezért Domi nem tudja a hagyományos módon pontozni a kártyát. A játék végén 6 pontot kap a sárga sorért és 3-mat a liláért. Annak ellenére, hogy a sárga sorban van nap szimbólum, ezért mégsem kap pontot. A többi sorért nem kap egyetlen pontot sem. $6+3=9$

HALADÓ VÁLTOZAT

Miután már néhányszor játszottatok a játékkal és egy kicsivel több taktikai lehetőséget szeretnétek, használjátok nyugodtan az alábbi variációkat.

Minden játékot **3 kártyát** kap, amin a dobások eredményét tudja beikszelni.

A játék elején mindenki **5 kártyát** kap a pakliból, amiből 3-mat kiválaszt és megtartja őket. A **másik 2 kártyát visszakeverjük a pakliba**.

A játék elején 3 lapot felfordítunk a pakliból. Amint az egyik játékos lepontoz egy kártyát, válasszon a **felfordított 3 lapból** egy új kártyát, majd azonnal pótoljuk ki a felfordított lapot, hogy ismét 3 legyen.

Minden egyéb szabály a játékban változatlan marad.

Tervező: Steffen Benndorf

Grafika: Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv-games.com
Fordította: Papp Miklós
