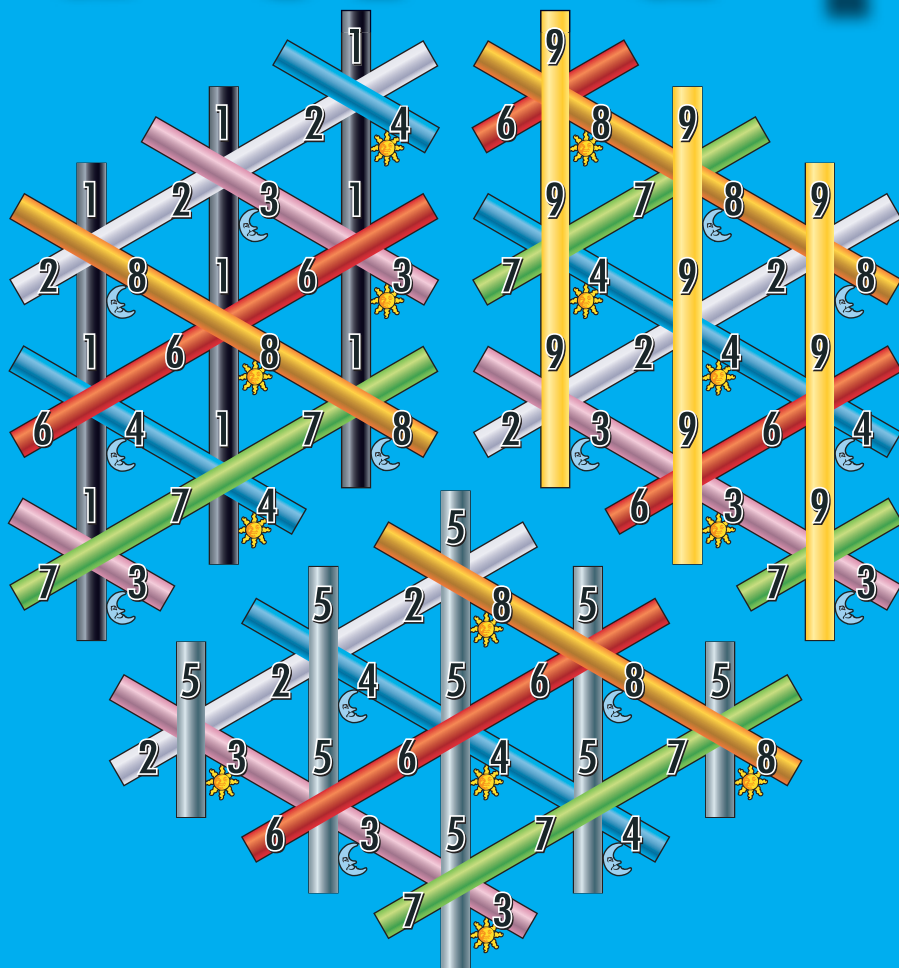


Take it Easy!



JÁTÉKSZABÁLY

A Játék Tartalma:

6 különböző színű játéktábla

6x27 db hatszög alakú kártya a táblákkal azonos színben

Játékszabály *Take it Easy!*

Előkészítés:

Az első játék előtt óvatosan nyomjuk ki a hatszög kártyákat a keretekből. Minden játékos kap egy játéktáblát és a hozzá tartozó kártyákat.

A játékosok eldöntik, hogy az első játékban ki lesz a "hívó". A hívó játékos lefordítja az asztalon a saját kártyáit és összekeveri őket.

A többi játékos felfordítva teszi maga elé a saját kártyáit. Három csoportban helyezik el a kártyákon felül található számok alapján (1, 5 és 9), ez megkönnyíti a kártyák kiválasztását a játék során.

Figyelem: a kártyákon nap vagy hold jelek is láthatók. Ezeknek a "standard" játék során nincs jelentősége. A játékszabály végén további játékvariánsok is találhatóak, azokban a nap és a hold jelek is szerepet kapnak.

A Játék Menete:

A Hívó véletlenszerűen kiválaszt egy kártyát, felfordítja és hangosan kimondja a kártyán látható három számot.

A többi játékos is kiválasztja ugyanazt a kártyát a saját kártyái közül. Minden játékos (a Hívó is) elhelyezi az adott kártyát a saját játéktábláján.

Ezután a Hívó kiválasztja a következő kártyát. A játék így folytatódik, amíg a játéktáblákon minden üres helyre kerül egy kártya.

A Kártyák Elhelyezése:

A kártyákat úgy kell a táblán elhelyezni, hogy a számok függőlegesen álljanak.

A kártyákat a táblán bármelyik üres helyre le szabad tenni. Egy helyre csak egy kártya tehető le.

Azt a kártyát, amit a játékos elhelyezett a táblán, a további körökben már nem teheti át másik helyre. Ahogy a játék halad előre, egyre nehezebb lesz a kártyákon látható csöveket a színeknek megfelelően összeilleszteni. Ennek ellenére, a Hívó által húzott kártyát a játékosoknak mindenképpen le kell tenni a táblájukra.

A Játék Vége:

Miután a 19. kártyát is elhelyezték a játékosok a táblán, összeszámolják az elért pontjaikat.

Nyerő sorok

A játékosok pontot kapnak a táblájukon látható sorokért mindhárom irányban, függőlegesen valamint átlósan balról jobbra lefelé és jobbról balra lefelé.

A játékosok minden olyan sorért kapnak pontot, amelyek azonos színű csöveket tartalmaznak. Ilyen esetben a csövek a tábla egyik szélétől a másikig azonos színűek. Ezeket nevezzük Nyerő Soroknak.

Amennyiben egy adott sorban akár csak egyetlen eltérő színű csődarab található, akkor az a sor 0 pontot ér (vagyis ez nem Nyerő Sor).

Eredményszámítás:

Az elért pontszámot a nyerő sorok összértéke határozza meg a következőképpen:

A Nyerő Sorban található kártyák számát megszorozzuk a csövekhez tartozó számértékkel.

Példák:

Három sárga cső függőleges sorban 27 pontot ér (3x9)

Négy fekete cső függőleges sorban 4 pontot ér (4x1)

Öt narancssárga cső átlós irányban 40 pontot ér (5x8)

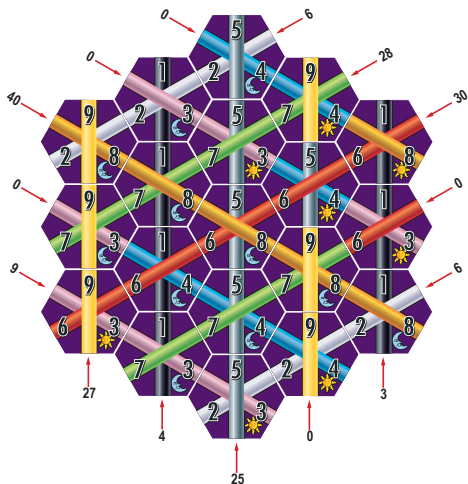
Négy zöld cső átlós irányban 28 pontot ér (4x7)

Öt piros cső átlós irányban 30 pontot ér (5x6)

Három rózsaszín cső átlós irányban 9 pontot ér (3x3)

Mintajáték

A következő illusztráció bemutatja a végeredmény értékelésének összegeit.



A játékos végeredménye 178.

A Győztes

Az a játékos a nyertes, akinek a legmagasabb végösszege van.

A játék játszható egykörösön vagy többkörösön is. Ez utóbbi esetben mindegyik játékos egyszer „hívó”. A végén az elért eredményeket összeadjuk és így alakul ki a végeredmény.

A legmagasabb elérhető érték a standard játékban 307 pont. Ez az érték 16 különböző módon érhető el. Egy ilyen példa található a doboz hátoldalán.

Egyszemélyes Játék

A játékot egyedül is játszhatjuk, megpróbálva megdönteni saját legmagasabb eredményünket.



Take it Easy! Variációk

Az eddig leírt szabályok a standard játékra vonatkoztak. Lehetséges különböző variációkban is játszani a játékot, ezt fogjuk most részletezni. Bizonyos variációknál a lapokat kell másképpen felrakni, mások az összeszámolásban különböznek. Lehetséges a következő variációkat is egymással kombinálni.

Felhelyezés Variációk

Folyamatos felrakás

Ebben a variációban az első kártyát bárhová rakhatjuk a táblán. A másodikat azonban csakis az elsővel érintőlegesen rakhatjuk a táblára, még akkor is, ha ezzel megszakítunk egy értékelhető színcsikot. Minden következő kártyát is csak úgy rakhatjuk fel, ha az érintkezik legalább egy oldalával a már felrakott lapokkal. Ez a variáció nehezebb, mint a standard játék, mivel az elhelyezés lehetősége korlátozottabb.

Nap/hold folyamatos felrakás

Ugyanúgy, mint az előző variációnál, az első kártyát bárhová felrakhatjuk a táblán. A második (és a következő) kártyákat a nap/hold szimbólumoktól függően rakhatjuk fel. Ha a második kártyán ugyanaz a jel található, mint az elsőn (pl. mindkettőn nap), akkor a kártyát úgy kell felrakni, hogy az érintkezzen a már táblán lévő kártyával, amint az előző variációban leírtuk. Ha a második kártya jele különbözik (ellentétes) az elsővel, akkor azt bárhová rakhatjuk a táblán. A továbbiakban is így kell eljárunk, mindig az utoljára lerakott kártyán található szimbólumot kell figyelembe venni. A következő kártyát, ha annak megegyezik a jele az előzőleg lerakott kártyával, akkor érintőlegesen kell elhelyezni a táblán már elhelyezett kártyához, de ha különbözik, akkor bárhová rakható a táblán lévő üres helyeken.

Számítási Variációk

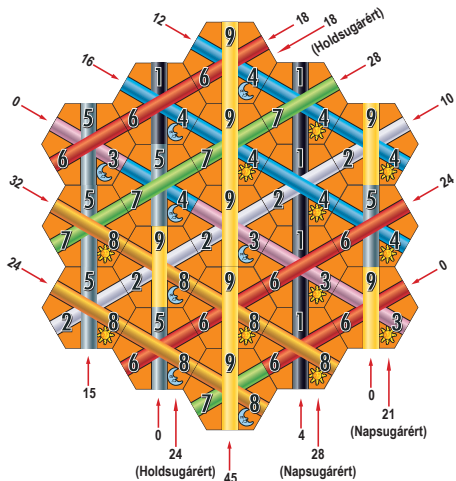
Napsugarak és holdsugarak

A napsugár akkor teljesül, ha sikerül folytonos sort kirakni napocskákból, a holdsugár pedig akkor, ha holdakból sikerül összefüggő sort kirakni.

Napsugár vagy holdsugár kirakható érvényes sorban is vagy érvénytelen sorban is. A csövek színe az adott sorban ebben az esetben nem számít.

Ha a napsugár vagy a holdsugár érvényes sorban van kirakva, akkor a normál pontokat is megkapja, mint a standard játékban és plusz pontokat kap a napsugár/holdsugár kártyáért is.

Az alábbi rajzon illusztráljuk a napsugárral és holdsugárral együtt kapható pontozást:



Összesen = 228 + 24 (Holdsugár) + 28 (Napsugár) + 21 (Napsugár) + 18 (Holdsugár) = 319

Legjobb Napsugár/Holdsugár

Ezt a variációt 2-6 játékos játszhatja. A játékosok versenyeznek a „legjobb napsugárért” és a „legjobb holdsugárért”. Ebben a játékban csak azok a napsugarak és holdsugarak számítanak, melyek érvényes sorokban vannak. Érvénytelen sorokban lévő napsugarak és holdsugarak nem számítanak.

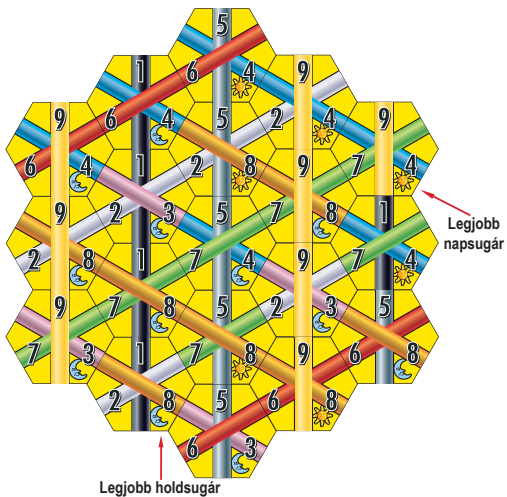
60 bónuszpont jár a legjobb napsugárért. Minden játékos összehasonlíthatja legjobb napsugárát a többi játékoséval. A hosszabb sorból álló napsugár veri a rövidebb sorból állót. Ha többen is ugyanolyan hosszú napsugarat alkottak, akkor a magasabb értékű napsugár tulajdonosa nyeri a 60 bónuszpontot.

Ha többen is ugyanolyan hosszú és értékű (ugyanolyan színű) sort raktak ki, akkor a 60 pontot elosztjuk ezen játékosok között. Tehát ha két játékosnak van egyforma napsugara akkor 30-30 pontot kapnak, ha háromnak, akkor 20 pontot kapnak mindhárman és így tovább.

Ugyanezek a szabályok vonatkoznak a legjobb holdsugárra is, a legjobb megkapja a 60 bónusz pontot, ha több játékos is egyforma holdsugarat rakott ki, akkor osztoznak a 60 bónuszponton.

A lenti példán a játékos legjobb holdsugara 4 kártya hosszúságú és a fekete érvényes csíkon van. Ez a sor legyző minden 3 kártya hosszúságú sort akkor is, ha az a holdsugár egy magasabb értékű soron van (pl. sárga). Viszont a 4 kártya hosszúságú holdsugár a fekete érvényes soron veszít egy másik 4 kártya hosszúságú holdsugár ellen egy magasabb értékű soron(pl. narancs). Ha a játszma végére senkinek sem sikerült napsgarát vagy holdsugarat kirakni, akkor senki sem kap bónuszpontot abban a körben.

A győztes a legmagasabb pontszámot elérő játékos, miután összeadtunk minden pontot az érvényes sorokban és a bónuszpontokat.



Graphic design and production by Steve Tolley at CDP
steve.creative@btinternet.com

© Peter Burley
Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey,
GU16 9QU, United Kingdom
Tel 01276 514307
pete.burley@burleygames.com

Take It Easy is a Trademark of Burley Games Limited and Peter John Burley

Take it Easy!



www.burleygames.com