

Leonardo Rejtélye

Játékszabály

The Enigma of Leonardo

GAME RULES

Leonardo Da Vinci hatalmas mennyiségű vázlatot és ábrát hagyott maga után. sketches. Bonyolult mechanizmusok, anatómiai tanulmányok, természeti hatások, hidrodinamikai és optikai események, részletes vázlatok növényekről, állatokról és emberekről, diagramok harci gépekről és repülő masinákról... Leonardo tervei megvalósíthatatlanok voltak a maguk idejében, és némelyikük még mindig meghökkentő és rejtélyes. Nézd meg alaposan ezeket a kopott rajzokat, hátha rájössz a jelentésükre és te leszel az, aki végül megoldja Leonardo Rejtélyét!

Az a játékos a győztes, aki összegyűjti mind a 7 kulcsot.

A játék kezdete

A játék elején minden kártyát keverj össze egy pakliba.

Minden játékos húz 10 kártyát ebből a pakliból.

A megmaradt paklit hagyd az asztal közepén, képpel lefelé fordítva. A Kulcs kártyákat helyezd a pakli mellé.

Minden játékos véletlenszerűen kirak 5-öt a 10 húzott kártyája közül az asztalra kereszt alakban, képpel lefelé. Ha mindenki kész, mindenki megnézheti a saját, kézben maradt 5 lapját, miután felfordították az asztalra helyezett kártyákat (ügyelve arra, hogy a kártyák helye ne változzon).

Egy kör menete

Válasszátok ki véletlenszerűen a kezdőjátékost. Amikor a játékos befejezi a körét, az óra járása szerint tőle balra ülő játékoson a sor a lépésre és így tovább.

Egy játékos köre:

1. Egy kártya kijátszása a kezéből.
2. Ha a kártyák lehetővé teszik, kulcs megszerzése.
3. Kártyahúzás a pakliból a kezébe.

A játékos saját körében ki kell játszania egy kártyát a kezéből a keresztje egyik kártyájának helyére. Ez a kártya - aminek a helyére került a most kijátszott kártya - eldobódik nem csak nála, hanem a tőle bal oldalon ülő minden ellenfelénél. Az eltávolított lapok a dobott pakliba kerülnek.



Így a játékos a kijátszott kártyájával bal oldali szomszédjára is hatással van. A kérdés, hogy megpróbál saját kulcsot szerezni, vagy inkább az ellenfelét akadályozza meg ebben.



Kulcs megszerzése

Minden kártya bal felső sarkán 2 szimbólum van. Minden szimbólumhoz tartozik egy Kulcs kártya. Összesen 12 különböző Kulcs kártya van.

Ha a keresztben lévő kártyák közül függőlegesen, vagy vízszintesen három ugyanolyan szimbólum található meg, a játékos megkapja a szimbólummal megegyező Kulcs kártyát.

A játékos csak saját körében kapja meg a Kulcs kártyát, miután már kijátszott egyet.

Ez azt jelenti, hogy az ellenfél körében nem kaphatsz Kulcs kártyát.

Miután megkapta a Kulcsot, a játékosnak maga elé kell tennie azt, hogy jelezze, az adott Kulcs már a birtokában van.

A játékos egyszerre több Kulcsot is szerezhet, ha a keresztben egyszerre két szimbólum is megfelel a Kulcsszerzési szabálynak.



Azonban a játékos nem kaphatja meg ugyanazt a kulcsot, ha már birtokában van annak.

A játék során egyszer a játékos bármelyik Kulcs kártyát megszerezheti (kivéve, ha azt már birtokolja), ha 5 ugyanolyan szimbólum megtalálható a keresztben.

A kör végén egy kártyát húz a játékos a húzópakliból. Ha már nincs több kártya a pakliban, a dobott lapokat összekeverjük, és az lesz az új húzópakli.

Győzelem

A játék véget ér, amikor az egyik játékos összegyűjti 7 KÜLÖNBÖZŐ KULCSOT. Ezzel ő a játék nyertese.



© Sergey Machin, 2007-2011

© Rightgames LLC, 2011

Külön köszönet: L. Machina, I. Tulovsky, A. Pahomov, O. Astafeva, A. Mironov, I. Gambashidse, A. Udkovsky.

A magyar fordítást készítette: Csibu (csirkejozsef@freemail.hu)