

- Ha valamelyik játékosnak más tippje van, akkor ezt jeleznie kell, majd jól érthetően bemondania (ha többen is szeretnének tippelni, akkor azé az elsőbbség, akinek kevesebb értékben van kristálya; döntetlen esetén az aktív játékos, akinek a körében vagyunk választhat közülük). Ezzel együtt 2 sárga kristályt is fizetnie kell a saját készletéből az aktív játékosnak. Ha az aktív játékos nem tippel, akkor is a fentiek szerint kell eljárni. Ha valaki nem rendelkezik két sárga kristállyal, nem tippelhet más körében.

- Ezt követően számoljuk össze, hogy hány lapka található még a Macroscope ablakain. Ennyi értékben kaphat vagy veszíthet a tippelő játékos kristályokat.
- Helyezzük vissza a levett lapkákat az ablakokra, majd óvatosan húzzuk ki a legfelső lapot a szerkezetből (vigyázzunk arra, hogy a többi lap ne mozduljon ki)!

- A jól tippelő játékos annyi értékben kap kristályokat, ahány lapka volt található a Macroscope-on, amikor a tippjét bemondta. Az elnyert kristályokat a közös készletből kell elvennie. A rosszul tippelő játékosoknak pedig annyi értékben kell befizetniük kristályokat a közös készletbe, ahány lapka volt a Macroscope-on, amikor a tippjeiket bemondták. Ha valamelyik játékosnak kevesebb kristálya van, mint amennyit veszített, akkor az összes kristályát be kell adnia, de mínuszba nem mehet le!

Example (continued):

Tamás dob. Csak egy lapkát vesz le és azt tippeli, hogy szerinte ez egy torta. Enikő más véleményen van, ezért ad Tamásnak két kristályt a saját készletéből és arra tippel, hogy ez egy pizza. Ekkor még 9 lapka található a Macroscope ablakain. A játékosok visszateszik a levett lapkákat a szerkezet ablakaira, majd óvatosan kihúzzák a legfelső lapot. A képen egy pizza látható. Enikő nyert és elvesz a közös készletből 9 sárga kristályt. Tamás rosszul tippelt, így neki 9 kristályt kell befizetnie, de mivel csak 4 sárga kristállyal rendelkezik, ezért csak ezt az 4-et kell beadnia a közös készletbe.



Miután megtörtént a kiértékelés, a kijátszott lapot tegyük a játék dobozába. Ne fordítsuk meg a lapot, mert a másik oldalán egy másik feladvány található! Ezt követően mozgassuk a jelölőt egy mezővel előre, majd az aktív játékos balján ülő játékos köre következik. Ha egy feladványnál az összes lapka lekerült, de a játékosok nem tippeltek, tegyük vissza a lapkákat az ablakokra, majd húzzuk ki a legfelső lapot a szerkezetből (ami a dobozba kerül). A jelölőt viszont ne mozgassuk előre! Kezdődhet is az újabb kör!

A JÁTÉK VÉGE

Ha a jelölő a 10-es mezőre ért, akkor az utolsó forduló veszi kezdetét. Ennek végeztével, amelyik játékos a legtöbb értékben gyűjtött kristályokat, megnyeri a játékot.

VARIÁNSOK

Nehezített játékhoz az alábbi kiegészítő szabályokat használjátok:

- 1 A játékosok nem kapják meg a két sárga kristályt a játék kezdetén.
- 2 Ha egy játékos körében nem volt tippelés, az egyik frissen levett lapkát vissza kell helyeznie (megfordítva: az X jellel a lapka tetején) a Macroscope valamelyik ablakára.

- A játékos dönthet úgy, hogy a körében csak egy lapkát távolít el. Ebben az esetben csak egy lapkát helyezhet vissza a Macroscope-ra.
- Nem kötelező a lapkát olyan ablakra tenni, amit a játékos éppen most nyitott meg.

- Ha egy másik játékos körében tippel valaki, nem kell a két sárga kristályt megfizetnie játékosársának.

A JÁTÉK TÁROLÁSA ÉS ÚJRAKEVERÉSE

A játék doboza két rekeszre van osztva. A kisebb rekeszbe kell tenni egymásra a már lejátszott feladványokat, míg a nagyobb rekeszbe kell tenni a Macroscope-ot a még nem használt lapokkal.

Ha a Macroscope-ból elfogytak a kártyák, akkor a - kisebbik rekeszben található - már lejátszott kártyák pakliját fordítsátok meg és tegyétek be a szerkezetbe, majd helyeztek rá a Macroscope fedelét és a lapkákat. A legfelső lapot óvatosan húzzátok ki úgy, hogy a többi lap ne hogy kimozduljon és folytatódhat is a játék!

A fenti variánst én találtam ki a játékhoz, mivel az eredeti szabályban leírt variáns nemes egyszerűséggel értelmetlen volt és önmagának is ellentmondó szabállyal rendelkezett.



Szerző: Martin Nedergaard Andersen
 Illusztráció: Oksana Dmitrienko, Maria Kaplieva, Alena Naumova, Irina Pechenkina
 Magyar fordítás: Plenni (Fischer Tamás), fischtom@gmail.com
 Lifestyle Boardgames, 2016
 Moszkva, 121087, Beregovoj proezd 7-1.
 www.lifestyle-boardgames.com - mail@lifestyleltd.ru



Dobj a kockákkal, hogy megtudd, a Macroscope melyik ablakát nyithatod ki, így betekintést nyerve a titokzatos képbe! Minél kevesebb ablakot nyitottál ki, annál több kristályt szerezhetsz (ha jól tippeltél) és persze annál többet veszíthetsz (ha rosszul).

TARTOZÉKOK



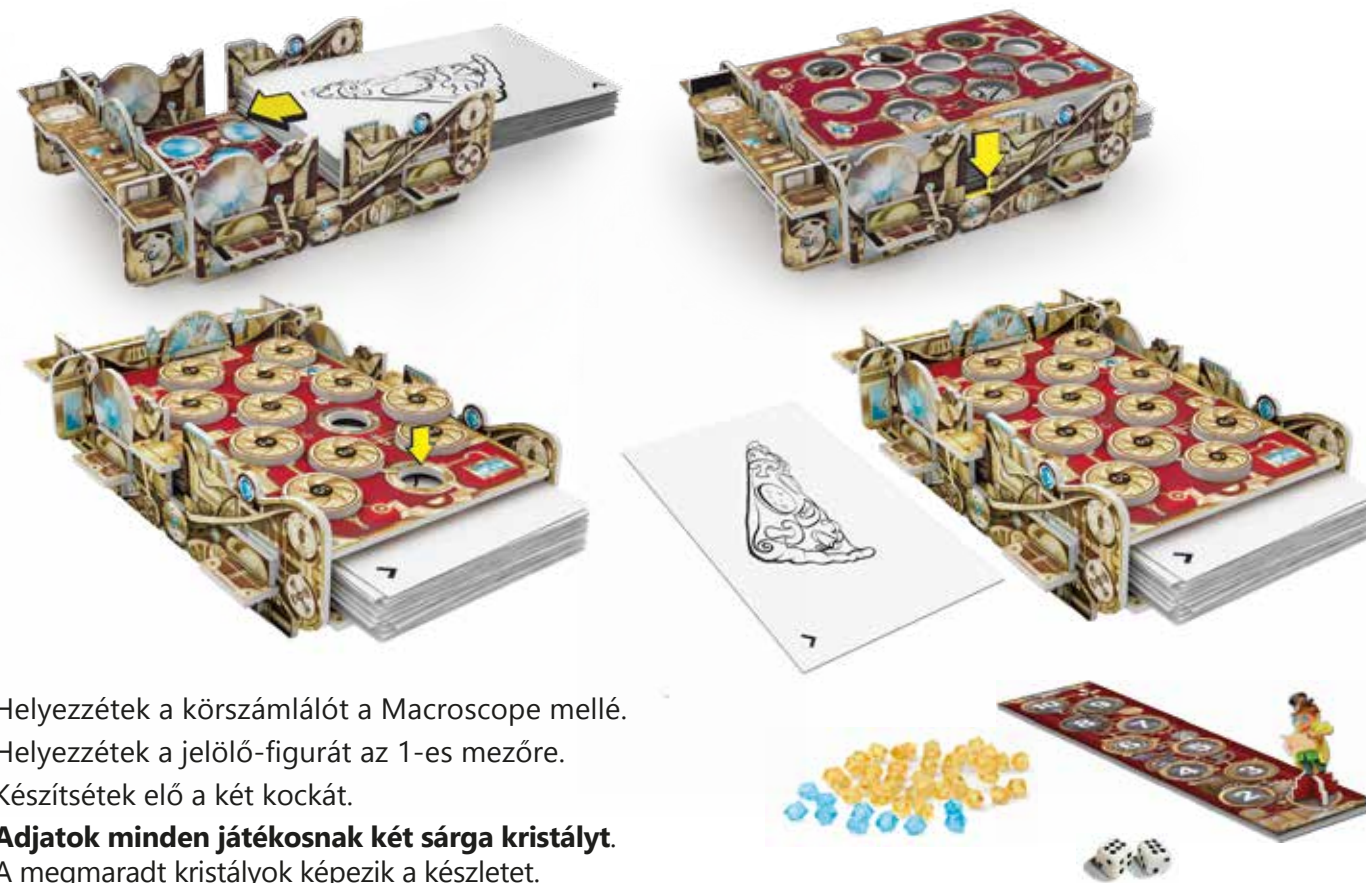
MIELŐTT NEKIÁLLNÁTOK

A Macroscope. Óvatosan bontsátok szét a kinyomókeretet, nehogy az apró alkatrészek megsérüljenek, majd a képeken látható módon állítsátok össze a szerkezetet:



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a Macroscope-ot az asztal közepére. A rajzkártyákat helyezétek be a szerkezetbe úgy, hogy a rajtuk látható kép látszódjon. **Ne nézzétek meg a képeket, mert az elrontaná a mulatságot!** Tegyétek rá a bekészített rajzkártyákra a szerkezet fedelét. A fekete nyílnek ki kell látszódnia. **A nyíl mutatja meg a kép tájolását!** Tegyük a 12 lapkát véletlenszerűen a Macroscope ablakaira. Óvatosan (anélkül, hogy a Macroscope-ban lévő többi lapot is kirántanátok) húzzátok ki a szerkezetből a legfelső lapot (a lenti példánál maradv a pizzás-rajzot) és tegyétek a doboz keskenyebb rekeszébe.



- Helyezzétek a körszámlálót a Macroscope mellé.
- Helyezzétek a jelölő-figurát az 1-es mezőre.
- Készítsétek elő a két kockát.
- **Adjatok minden játékosnak két sárga kristályt.** A megmaradt kristályok képezik a készletet.

A JÁTÉK MENETE

Válasszatok véletlenszerűen egy kezdőjátékost. A játékosok az óra járása szerint követik egymást. **A Macroscope-nak mindenki számára jól látható helyen kell lennie!**

A saját körödben:

Tedd magad elé a Macroscope-ot úgy, hogy a nyíl tőled, előre felé mutasson.

1 Dobj mindkét kockával. Mindkét kocka után eltávolíthatsz egy-egy lapkát a szerkezet ablakairól, de csak olyat, amin a dobott szám értékével azonos szám található. Ha már nincs ilyen lapka, akkor tetszés szerint bármelyik (egy) lapkát leveheted. Egy kockával csak egy lapka távolítható el! Miután az első lapkát eltávolítottad, eltávolíthatsz egy másikat is (a dobásodnak megfelelően) vagy megpróbálhatod kitalálni a feladványt (tippelni) vagy passzolhatsz, továbbadva a lehetőséget a soron következő játékosnak. A második lapka eltávolítását követően újfent megpróbálhatod kitalálni a feladványt (tippelni) vagy passzolhatsz, így továbbadva a lehetőséget a soron következő játékosnak.

2 Ha szeretnél tippelni, olvasd el a **TIPPELÉS** fejezetet.

3 Ha nem szeretnél tippelni vegyél el a készletből annyi sárga kristályt, ahány lapkát eltávolítottál. Ha egy játékos sem szeretne tippelni, az óra járása szerint következő játékos köre kezdődik.

Másik játékos is tippelhet a körödben, ha te nem szeretnéd kitalálni a feladványt és persze te is tippelhatsz más játékos körében (lásd a **TIPPELÉS** fejezetet).

Figyeljetek oda, hogy a játék folyamán minden játékos jól beláthasson a Macroscope már nyitott ablakaiba!

Example:

Enikő jön. Egy 2-est és egy 5-öst dob. Elsőnek egy 5-ös feliratú lapkát távolít el, de ezt követően sem ő, sem a többi játékos nem vállalkozik arra, hogy megtippelje, mi is lehet a feladvány. Úgy dönt, hogy egy 2-es feliratú lapkát is levesz. Ám ezt követően sem vállalkozik a tippelésre és mások sem az asztal mellett. Végül elvesz 2 sárga kristályt a készletből. Ezt követően a balján ülő játékos köre veszi kezdetét.

TIPPELÉS:

- Ha valamelyik játékos tippelni szeretne, ezt jeleznie kell játékostársai felé, majd hangosan és egyértelműen meg kell mondania, hogy mi a tippje, mit rejthetnek az ablakok.

