

10+ ÉVES KORTÓL • 2-6 JÁTEKOS RÉSZÉRE • 15 PERC JÁTEKIDŐ

# GROUNDHOG DAY

IDÉTLEN IDŐKIG  
TÁRSASJÁTÉK

JÁTEKSZABÁLYOK

## MORMOTANAP VAN... ISMÉT!

A cinikus időjárás-bemondó Phil Connorst alakítjátok, akit pennsylvaniai Punxsutawney-ba küldenek, hogy riportot készítsen az idei Mormotanap ünnepegről. A sors különös játékának köszönhetően minden reggel február 2-án ébredtek, hogy újra- és újraéljék a napot. Döntsetek, hogyan reagáltok ugyanazon ellenszenves városlakókra és eseményekre és váliatok egy kedvesebb és jólelkűbb Phillé, hogy megnyerjétek a játékot. Tanuljatok úgy készségeket, hogy lenyűgözzétek Ritát és hogy tökéletes legyen a Mormotanap!



### TÖLTSETEK LE AZ INGYENES APPLIKÁCIÓT!

Töltsétek le az ingyenes appot, ami kiváltja a játék homokóráját egy polka-stílusú zenés stopperórával!  
Az app használata **opcionális**,  
nem szükséges a játékhoz.

### Groundhog Day: The Game App



Letölthető az  
**App Store-ból**

Apple, az Apple logó, iPhone, iPad,  
és iPod touch az Apple Inc. bejegyzett  
védjegyei az Egyesült Államokban és  
más országokban. Az App Store az  
Apple Inc. szolgáltatása.

SZEREZD MEG:  
**Google Play**

A Google Play és a Google Play logó  
a Google LLC. bejegyzett védjegyei.

# JÁTÉKELEMELMEK



ÖNZŐ



ERŐSZAKOS



KEDVES



TANULÁS



TÖKÉLETES



60 kártya (12 önző lap, 12 erőszakos lap, 12 kedves lap, 12 tanulás lap és 12 tökéletes lap)



1 ébresztőóra lapka



1 mormota bábu



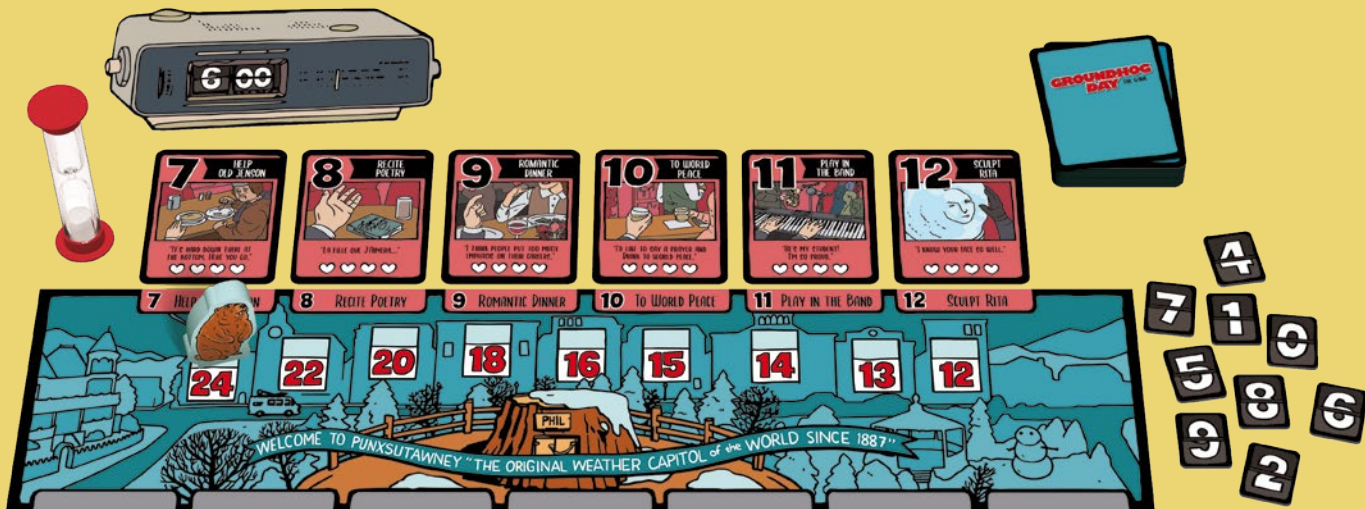
12 pontjelző



1 homokóra



1 játéktábla



## ELŐKÉSZÍTÉS

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, de hagyjatok helyet alatta 8 sornyi kártyának.
2. Válasszatok nehézségi fokot. Az első játék alkalmával a normál fokozatot javasoljuk.
  - **Normál:** tegyétek a mormotát a 24-es mezőre.
  - **Nehéz:** tegyétek a mormotát a 22-es mezőre.
  - **Kegyetlen:** tegyétek a mormotát a 20-as mezőre.
3. Vegyétek ki a pakliból hat tökéletes kártyát (a fekete számokkal jelölteket) és tegyétek őket a játéktábla tetején jelölt megfelelő helyekre.
4. Keverjétek meg a többi kártyát és helyezétek a paklit közel a játéktáblához.
5. Tegyétek a pontjelzőket egy halomba a játéktáblától jobbra.
6. Az a játékos lesz az osztó, akinek a születésnapja a legközelebb esik február másodikához.
7. Tegyétek az ébresztőóra lapkát és a homokórát közel az osztóhoz.



## JÁTÉK MEGNYERÉSE

Megnyeritek a játékot, ha sikerül kijátszani 7 tökéletes lapot egyetlen nap (a Tökéletes Napon), mielőtt lejárna az idő.



## JÁTÉKMENET

Hosszú út áll Phil Connors előtt, hogy megélhesse a tökéletes napját és sokat kell gyakorolnotok, hogy elvezessétek odáig. Minden nap (egy kör a játékban) ki kell játszaniotok hét kártyát növekvő értékben, de nem feltétlenül egymás utáni lapokat, miközben arra is ügyelnetek kell, hogy több szívet gyűjtsetek, mint előző nap. Sajnos mindeközben nem kommunikálhattok egymással! Több napba fog telni, míg megszabadítjátok a paklit a kevésbé kívánatos lapoktól, mire hozzáférhettek a tökéletes kártyákhoz, hogy nagyobb esélyetek legyen a Tökéletes Nap megélésére!

## EGY KÖR KEZDETE

1. Az osztó a mormota alatt látható számú lapot szétoszt a játékosok között, annyira egyformán, amennyire csak lehetséges. Előfordulhat, hogy egyes játékosok több lapot kapnak, mint mások. A játékosok nem mutathatják meg a lapjaikat egymásnak.

**Például:** Rita az osztó, és 4 játékos van. A mormota a 22-es mezőn áll, ez azt jelenti, hogy Ritának 22 lapot kell kiosztania a játékosok között egyformán. Két játékos hat lapot kap, két játékos pedig négyet.

2. Mielőtt bárki megnézné a kártyáit, a játékosok megvitathatják pár szóban a stratégiát, de amint egy játékos felveszi a lapjait, minden kommunikációt be kell szüntetni!
3. Miután a játékosok átnézték a lapjaikat, az ébresztőóra megérintésével jelzik, hogy készen állnak. Az osztó elindítja a homokórát (vagy az applikációt) és elkezdődik a nap. A játékosok elkezdhetik kijátszani a lapjaikat!

**Megjegyzés:** Első játék esetén a stopper elindítása előtt tanulmányozzátok a **Lapkijátszás szabályai** és **Lapkijátszás tippek** részeket.

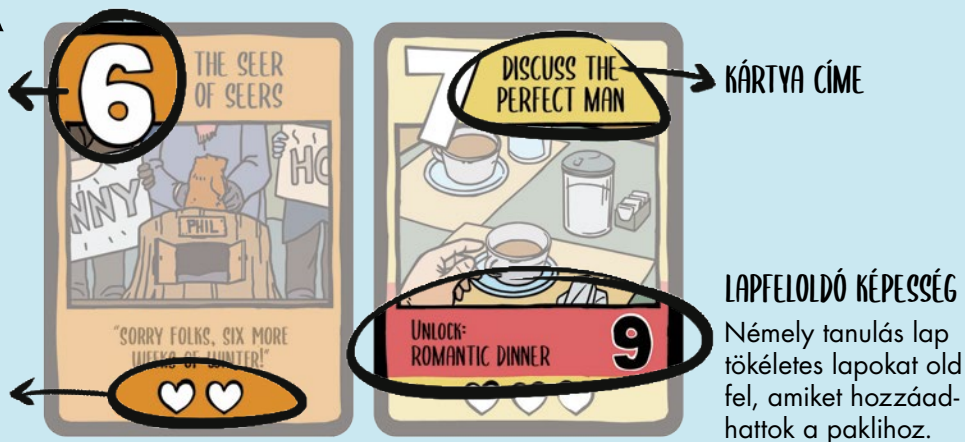
## EGY KÁRTYA RÉSZEI

### A KÁRTYA SZÁMA

Azt jelenti, hogy ez az esemény mikor történik Phil napja során.

### ÉRTÉK

A kártyán lévő szívek száma adja a nap pontértékét.



## LAPKIJÁTSZÁS SZABÁLYAI

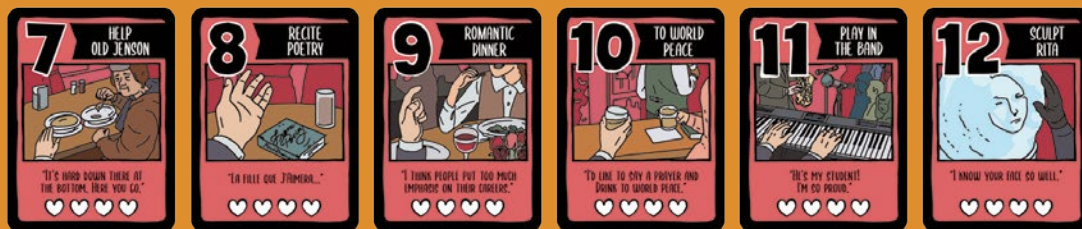
A kártyák kijátszásához az alábbi szabályokat kövessétek minden nap:

- Nincsenek fordulóok. Amint elindul a stopper, minden játékos egyszerre játszhat ki lapokat.
- A kártyákat egyesével, egymás után kell kijátszani, balról jobbra haladva, növekvő számsorrendben, de nem muszáj, hogy közvetlen számok kövessék egymást.

**Például:** Ha egy játékos kijátszott egy 3-as lapot, a következő kártyának 4-esnek vagy nagyobbak kell lennie.

- A játékosok **nem kommunikálhatnak** egymással a kezükben lévő lapokkal kapcsolatban.
- Ha egy játékos kijátszott egy lapot, melynek száma megegyezik vagy nagyobb, mint egy kézben tartott lapod, kiteheted azt a lapot képpel felfelé magad elé, mutatva, hogy azt a kártyát már nem játszhatod ki.

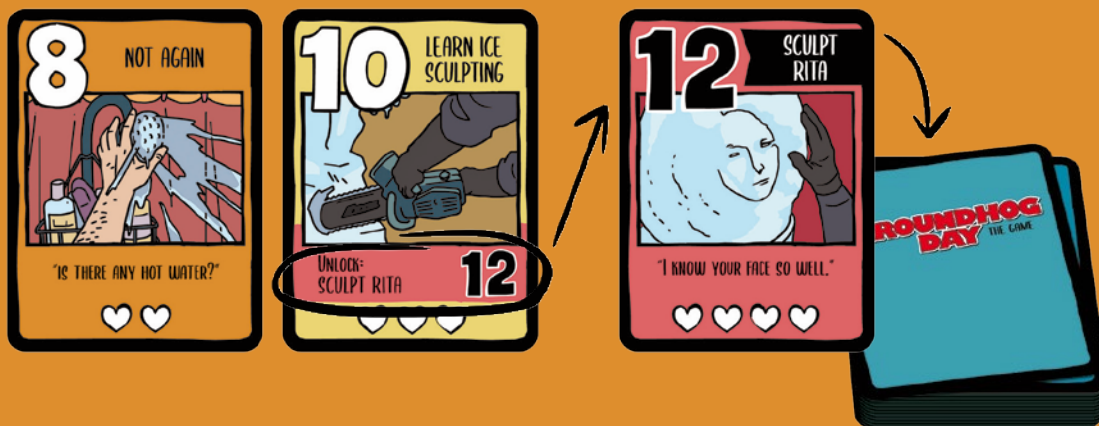
**Például:** Busternek van 1 tökéletes kártya a kezében. Nancy kijátszik 3 önző lapot. Buster ezután felfedi 1 tökéletes lapját maga elé, megmutatva a többi játékosnak, hogy azt már nem tudja kijátszani.



7 HELP OLD JENSON 8 RECITE POETRY 9 ROMANTIC DINNER 10 TO WORLD PEACE 11 PLAY IN THE BAND 12 SCULPT RITA

## KÁRTYÁK FELOLDÁSA

Hat tökéletes kártya van kihelyezve a játék elején a játéktábla tetejére. Ezek a lapok jelképezik azokat a képzettségeket, amiket Phil elsajátíthat a játék előrehaladta folyamán. Lapfeloldó képességgel rendelkező tanulás kártyák kijátszásával férhetsz hozzá ezekhez a lapokhoz egy nap folyamán. Az osztó a nap végén adja hozzá a feloldott lapokat a következő nap paklijához.



**Megjegyzés:** Legalább egy tökéletes kártyát fel kell oldanotok ahhoz, hogy elegendő legyen a pakliban a Tökéletes Naphoz. Minél több tökéletes lapot oldatok fel, annál több esélyetek van megnyerni a játékot!

## A NAP VÉGE

Mikor a homokóra lefolyik vagy a stopper megáll véget ér a nap. Utána meg kell határoznotok, hogy megnyertétek vagy elveszítettétek-e a játékot vagy pedig folyik tovább.

Ha sikerült kijátszani hét tökéletes lapot a nap folyamán, megnyertétek a játékot és megéltétek a Tökéletes Napot!

Ha az alábbiak közül bármelyik bekövetkezett, elveszítettétek a játékot:

- Nem sikerült hét lapot kijátszani, mielőtt lejárt volna a stopper.
- Nem sikerült több pontszámot szerezni az előző naphoz képest.
- Már kijátszottatok hat tökéletes lapot a játék folyamán, de nem sikerült elérni a Tökéletes Napot.

Ha se nem nyertétek, se nem veszítettétek, a játék folytatódik tovább egy következő nappal.

A következő kör előtt:

- A nap folyamán kijátszott lapokat hagyjátok ott a játéktábla alatt. A következő nap során ezek alá új sorba kell kijátszani a lapokat.
- Számoljátok össze a nap folyamán kijátszott lapokon lévő szíveket. Ez az összeg lesz a pontszámotok. Tegyétek a pontszámnak megfelelő pontjelzőket a sor mellé.
- Gyűjtsétek össze a fel nem használt és a feloldott lapokat, majd keverjétek belőlük egy új paklit.
- Lépjétek a mormotával jobbra a következő számozott mezőre. Készen álltok egy újabb napra.

## LAPKIJÁTSZÁS TIPPEK

- Az első nap folyamán a játékosok próbáljanak minél alacsonyabb pontszámot elérni.
- Nyugodtan átugorhattok számokat, mikor lapokat játszatok ki a nap folyamán növekvő sorrendben. Csak hét lapot játszhattok ki egy nap, a kártyát számozása viszont 1-től 12-ig tart.
- A tökéletes lapokat próbáljátok meg csak a megfelelő időben kijátszani. Olykor viszont sajnos muszáj kijátszanotok tökéletes lapot is ahhoz, hogy befejezzétek egy napot vagy hogy az előző naphoz képest magasabb pontszámot szerezzetek.
- Gondoljátok át, hogy mikor játszatok ki tanulás kártyát ahhoz, hogy minél több tökéletes lapot oldjon fel nektek. Ha túl hamar játsszátok ki őket, túl magas lehet a pontszámotok, amit nem tudtok felülmúlni a következő nap során.
- Ne vegye kedvetek, ha elveszítitek a játékot. Akárcsak Phil, ti is időfelen időig újratekeshetitek a Mormotanapot mindaddig, míg nem sikerül megnyerni a játékot!

# EGY MEGNYERT JÁTÉK



1. NAP



5

ALACSONY  
PONTSZÁM AZ  
ELSŐ NAPON!

2. NAP



6

3. NAP



9

A TANULÁS LAPOKAT  
JOBBA KÉSŐBB  
KIJÁTSZANI!

4. NAP



11

5. NAP



12

6. NAP



13

7. NAP



12

HÉT TÖKÉLETES  
LAP EGY NAP ALATT.  
NYERTETEK!

TM & © 2020 Columbia Pictures Industries, Inc. Minden jog fenntartva.

A dobozban lévő termék némileg eltérhet a szabálykönyvben láthatótól.

© 2020 Funko, LLC. Minden védjegy és bejegyzett védjegy a Funko, LLC tulajdon, vagy a megfelelő tulajdonosok tulajdon. Minden jog fenntartva.

8

Prospero Hall  
játéka

GYÁRTÓ  
Funko  
www.funko.com

FUNKO, LLC. 2020  
2802 WETMORE AVE  
EVERETT, WA 98201  
(425) 783-3616

f /OriginalFunko  
t @OriginalFunko  
o @OriginalFunko