



NAGY BALÁZS

Karácsonyfa



JÁTÉKSZABÁLY

Kié lesz a legszebb karácsonyfa? Ki díszíti fel a fenyőfáját a legügyesebben?

A játékot az nyeri, aki a legszebb és legértékesebb karácsonyfát állítja. De ha azt szeretnéd, hogy ez a Tiéd legyen, akkor nem elég csak a saját fáddal foglalkozni, figyelned kell a többiekére is, arra hogy ők milyen szempontok alapján díszítenek. A „Karácsonyfa” egy kártyajáték kisebbeknek és nagyoknak, családoknak és tapasztalt játékosoknak egyaránt, melyben minden játékos a saját fenyőfáját díszíti különböző, a játékosok által meghatározott díszítési szempontok alapján. A fenyőfákat a játék közben többször és a játék végén is pontozzuk, aki ezek alapján a legtöbb hópelyhet (pontot) gyűjti, az nyeri a játékot.

„Gyűjtsétek a hópelyheket, hogy fehér legyen a Karácsony!”

A JÁTÉK HÁROM KÜLÖNBÖZŐ NEHÉZSÉGI SZINTET TARTALMAZ:

A legegyszerűbb a **bevezető játék** (5. oldal), mely a játék megismerésében nyújt segítséget. Ezt kisebb gyermekekkel való játékhoz ajánlunk, illetve azoknak akik kevésbé jártasak a társasjátékok világában.

Akik gyakrabban szoktak társasozni, azok nyugodtan kezdhetik a játékkal való ismerkedést a **családi játékkal** (3. oldal), amely a játék általános szabályait tartalmazza. Ebben a játékmódban a hangsúly továbbra is a könnyed szórakozáson van.

Ezzel szemben a **haladó játékot** (5. oldal) azoknak ajánljuk, akik komolyabb, összetettebb játékokhoz szoktak és a karácsonyfa díszítését is igazi kihívásként szeretnék megélni.




A JÁTÉK ELEMEI:

4 db játékos tábla (a feldíszítendő fenyőfák) (1)

106 db díszkártya

- 72 db üvegdísz (2)
- 18 db mézeskalács (3)
- 16 db szaloncukor (4)

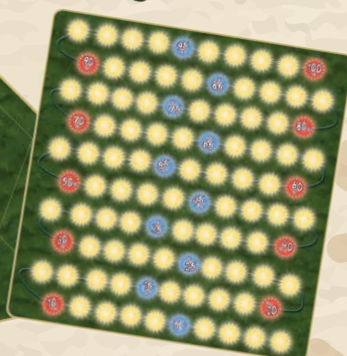
30 db feladatkártya (5)

- 15 db mindegyik játékmóddhoz -  jelöli
- 6 db további a családi és a haladó játékhoz -  jelöli
- 9db további csak a haladó játékhoz -  jelöli

16 db „linzer”kártya (6)

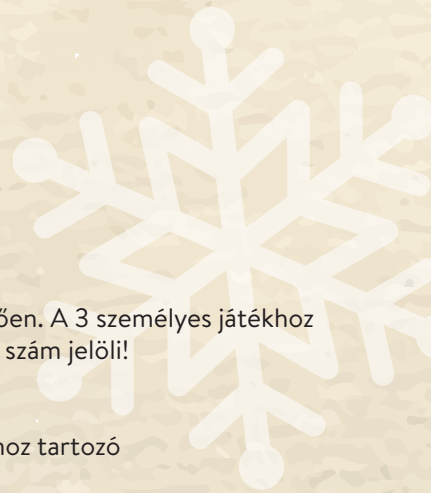
1 db pontszámláló tábla (7)

8 db pontjelölő korong (8)



CSALÁDI JÁTÉK

(3-4 játékos részére)



I. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Helyeztetek minden játékos elé egy **játékos táblát** (fenyőfát)!
2. Az üvegdíszekből és szaloncukrokból készíttetek egy **paklit** a játékosok számának megfelelően. A 3 személyes játékhoz szükséges díszkártyák jelöletlenek, a 4 személyes játékhoz tartozó további kártyákat egy 4-es szám jelöli!
3. A paklihoz keverjétek hozzá játékosonként 3, véletlenszerűen kiválasztott **mézeskalácsot!**
4. Osszatok minden játékosnak 3 **linzert** is, de ezeket ne keverjétek a pakliba!
5. Osszatok minden játékosnak képpel lefelé véletlenszerűen **4 feladatkártyát** a családi játékhoz tartozó feladatkártyák közül (1 és 2 haranggal jelölve)!

II. A JÁTÉK MENETE

A játék **3 fordulóból** áll, a játékosok **minden fordulóban 7 díszkártyát** helyeznek el a táblájukon. A fenyőfa három forduló alatt lesz teljesen feldíszítve. A fordulók végén kiértékelik a játékosok a fájuk aktuális állapotát a fordulóra kijátszott feladatkártyák alapján.

1. A DÍSZKÁRTYÁK KIOSZTÁSA

A forduló elején **minden játékos kap 8 díszkártyát** az előkészített pakliból, amelyeket nem mutat meg a többieknek.

2. FELADTKÁRTYA VÁLASZTÁSA

A díszkártyák megtekintése után a játékosok kiválasztanak egy **feladatkártyát** a 4 közül és **képpel lefelé** az asztal közepére teszik. Miután minden játékos kiválasztotta a fordulóra vonatkozó feladatkártyáját, **felfordítják** őket, hogy mindenki láthassa. Ezek lesznek az adott forduló értékelési szempontjai, ezek a kártyák határozzák meg, hogy a játékosok szerint mi mutat jól egy karácsonyfán.

3. A FA DÍSZÍTÉSE

Ezt követően kezdődik a díszítés. Minden játékos kiválaszt a kezében lévő 8 díszkártyából egy-egy lapot, majd **képpel lefelé** maga elé teszi. Ha mindenki kiválasztotta a lapját, a játékosok **egyszerre** felfordítják a lapjukat, és felhelyezik a fa **bármelyik** üres mezőjére. **A lapok forgathatók**, tehát „fejfelé” is le lehet őket tenni. Ezután a játékosok átadják a megmaradt díszkártyáikat a mellettük balra ülőnek. Az újonnan kapott díszkártyák közül ismét mindenki választ egy lapot és az előzőekhez hasonlóan felteszi a fájára, majd újra továbbadja a kezében lévő kártyákat. A játékosok ezt addig ismétlik, amíg csak 2 lap marad mindenki kezében, ebből egyet még feltesznek a fájukra, az utolsó lap pedig kikerül a játékból.

4. ÉRTÉKELÉS

Miután minden játékos felrakott 7 díszkártyát a fájára, véget ér a forduló. Ekkor kerülnek kiértékelésre a forduló elején kijátszott **feladatkártyák**. **A játékosok nemcsak saját feladatkártyájuk, hanem a társaik által kijátszott lapok után is kapnak pontokat.**

A pontozás szabályairól a feladatkártyáknál olvashatsz bővebben (8.oldal). Ezt követően a kiértékelt feladatkártyák kikerülnek a játékból. **A fordulók végén csak a feladatkártyák adnak pontokat**, minden egyéb pont csak a játék végén lesz elszámolva!

A második és a harmadik forduló lebonyolítása az elsőhöz hasonlóan zajlik. Ebből következően a játék elején kiosztott 4 feladatkártya közül egy nem kerül kijátszásra.

LINZER

A játékosok bármelyik kártyájuk kijátszását követően dönthetnek úgy, hogy felhasználnak egy vagy több **linzert** arra, hogy **kicseréljenek** a fán két, korábban lehelyezett díszet. A csere közben a díszek elforgathatók!

A linzer arra is lehetőséget biztosít, hogy egy már lehelyezett lapot **megfordíts!**

A fel nem használt linzerek 1-1 pontot érnek a játék végén.



EGY FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÁSA:

- 8 díszkártya kiosztása minden játékosnak,
- a feladatkártyák kiválasztása és felfedése,
- 7 lap felhelyezése a fára a paklik körbeadásával,
- a feladatkártyák kiértékelése.

III. A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos feldíszítette a fenyőfáját (tehát nincsen üres hely a fán). A végső értékeléskor **a játék során kijátszott díszekért** kapják meg a játékosok a pontjaikat, melyek önmagukban is pontot érhetnek. A díszek pontértékét a rajtuk található **hópehely szimbólumok** mutatják.

1. ÜVEGDÍSZEK

Az üvegdíszeknek **három színe** (arany, zöld és lila) és **három formája** (csillag, gömb, spirál) lehet. Az üvegdíszek játék végi pontértékét a díszekben található hópehelyek száma mutatja, ami 0,1,2 lehet.



2. SZALONCUKROK

A szaloncukrok annyi pontot érnek a játék végén, amennyi rájuk van írva (3-6 pont).

3. MÉZESKALÁCSOK

A mézeskalács mindegyik oldalánál egy-egy szimbólum található, amely arra utal, hogy milyen dísz szükséges mellé tenni, hogy a lehető legtöbb pontot érje. **A mézeskalács pontértéke attól függ, hogy hány oldalára sikerült a megfelelő díszt helyezni** (feltétel lehet az üvegdísz színe, formája vagy az, hogy szaloncukor legyen az adott oldalán).

A pontokat a mézeskalács **gombjai** mutatják, melyek a megfelelő szomszédos lapok számától függően a következők lehetnek:

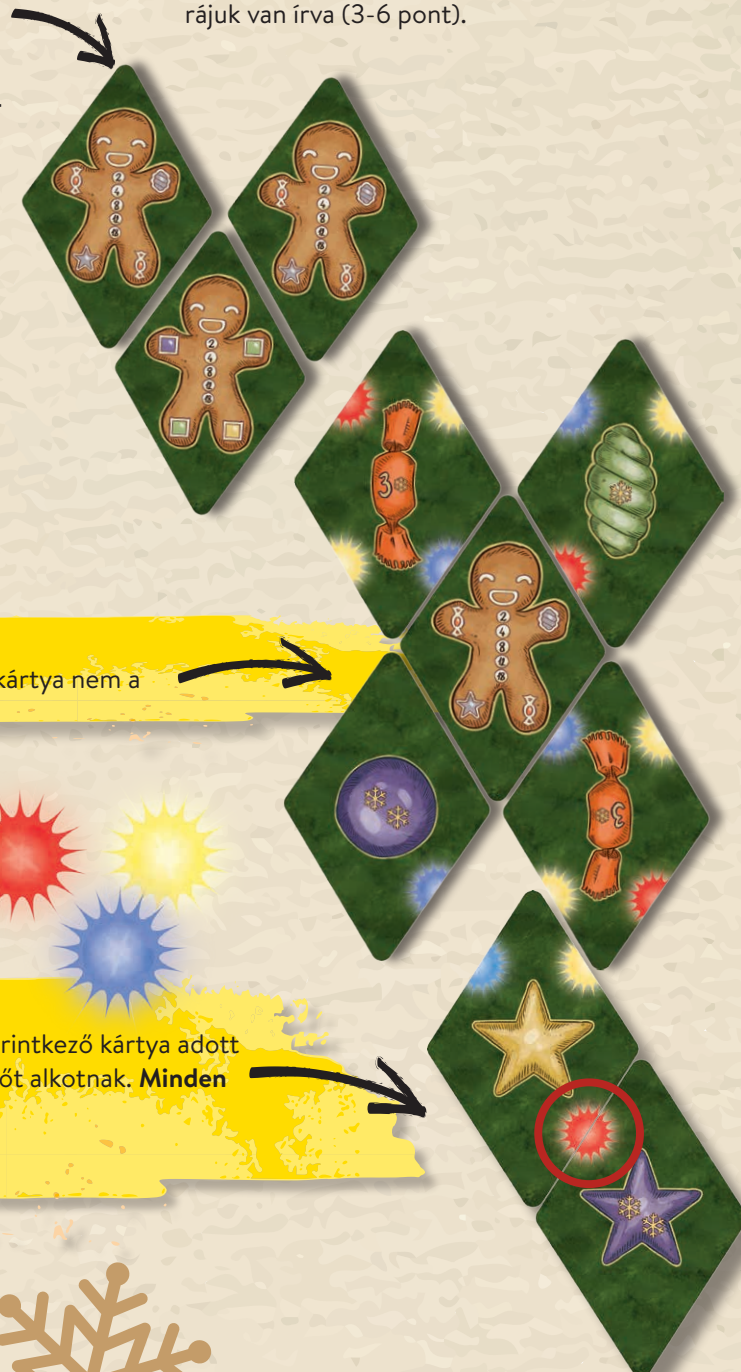
Egyik lap sem megfelelő: **2 pont**

Egyik szomszédja megfelelő: **4 pont**

Két szomszédja megfelelő: **8 pont**

Három szomszédja megfelelő: **12 pont**

Minden szomszédja megfelelő: **18 pont**



A példában ábrázolt mézeskalács 12 pontot ér, mert a mézeskalács figura bal lábánál lévő díszkártya nem a megfelelő.

4. ÉGŐK

A díszkártyák egyes oldalain égők is találhatóak.

Ezek **sárga, piros és kék színűek** lehetnek.

Az égők akkor érnek pontot a végső értékeléskor, ha a velük érintkező kártya adott oldalán szintén az adott színű égő szerepel és így egy teljes égőt alkotnak. **Minden teljes égő 2 pontot ér a játék végén.**



BEVEZETŐ JÁTÉK

(Gyerekeknek és ritkán társasjátékozókknak ajánljuk.)

Eltérések a családi játékhoz képest:

- ❁ Csak az **egy haranggal jelölt** 15 feladatkártyára van szükség.
- ❁ A játékosok nem kapnak **feladatkártyákat**, hanem **minden forduló elején véletlenszerűen választanak ki 3-at**, melyeket a forduló végén a megszokottak szerint értékelnek.
- ❁ A játékosok nem kapnak a játék elején **linzert**.

HALADÓ JÁTÉK

Eltérések a családi játékhoz képest:

- ❁ A játékosok az **összes feladatkártyát** használják.
- ❁ A játékosok **5 feladatkártyát** kapnak véletlenszerűen a játék előkészítése során.
- ❁ Minden játékos **4 linzert** kap a játék előkészítése során.
- ❁ A lerakásnak új szabályai vannak: a játékosok az első díszkártyájukat akárhová lehelyezhetik, de minden további kártyájukat egy **korábban lehelyezett oldalával érintkezve** kell letenniük.
- ❁ A kiválasztott **feladatkártyáikat** a játékosok nem fedik fel a forduló elején, hanem a **kezükbbe osztott díszkártyákhoz teszik, és azokkal együtt továbbadják a szomszédjuknak, amikor a paklik körbe mozognak**. A játékosok így körönként csak egy, másik játékos által kiválasztott feladatkártyát ismernek meg. Miután mindenkinek visszaért a saját feladatkártyája a kezébe (a körbe adott kezekkel együtt), a játékosok kiteszik azokat az asztal közepére, **képpel felfelé**, majd az eredeti szabályok szerint, a forduló végén kiértékelik azokat.
- ❁ A paklikat az első fordulóban **balra**, a másodikban **jobbra**, a harmadikban ismét **balra** adják körbe a játékosok.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A két játékos mellett egy **harmadik – semleges - játékos** fája is díszítésre kerül, tehát **három játékosláblával** játszunk.

- ❁ A játékosok úgy játszanak, mintha hárman lennének, tehát minden fordulóban **3x8 lapot** osztanak, 1-1 „kezet” maguknak, egyet pedig a semleges játékosnak.
- ❁ A semleges játékos **feladatkártyáját minden játékvariációban** a forduló elején csapják fel a játékosok, véletlenszerűen választva a megmaradt feladatkártyák közül, de csak azt követően, hogy mindkét játékos kiválasztotta a saját feladatkártyáját (ha családi vagy haladó játékot játszanak).
- ❁ A játék során a játékosok a paklikat körbeadják, ahogy eddig is, és azt, hogy a semleges játékos milyen kártyát játszik ki, véletlenszerűen döntenek el, majd az így kiválasztott lapot felteszik a fája **bármelyik** üres mezőjére.
- ❁ Ezeken túl csak a feladatkártyák értékelésekor van szerepe a semleges játékosnak, ugyanis azon feladatkártyáknál, ahol valamilyen többségért jár pont (legtöbb meghatározott szín/forma/szaloncukor/mézeskalács), az ő kártyáit is figyelembe kell venni. A többi feladatkártyára nincs hatása.

SEGÍTSÉG A PONTOZÁSHOZ

Kluni játéktábláján a harmadik kör feladatkártyáinak pontozását és a végső pontozást szemléltetjük.

KLUNI KARÁCSONYFÁJA



FELADATKÁRTYÁK ÉRTÉKELÉSE A FORDULÓ VÉGÉN:

1. **VERSENY A MÉZESKALÁCSOKÉRT** – Kluni karácsonyfáján 3 mézeskalács van, ezért $3 \times 2 = 6$ pontot kap, továbbá ha neki van a legtöbb, akkor az további 6 pontot ér.
2. **ALAKZAT** – Kluni kétszer rakta ki a kért alakzatot (három egyforma színű vagy formájú dísz átlósan), így $2 \times 6 = 12$ pontot kap érte. Vegyük észre, hogy a kék szaggatott vonallal jelölt alakzat is helyes, de mivel a zöld gömb már része egy másik hármass alakzatnak, így nem jár érte pont, mivel **egy feladatkártyához egy dísz csak egyszer számolható!**
3. **ÉGŐPÁROK** – Kluninak három egymás mellett levő égőpárja van, ez $3 \times 4 = 12$ pontot ér. A táblán sárga szaggatott vonallal jelölt égőpár, azért nem ér pontot, mert a sárga égőt már egy másik égővel párosítottuk!
4. **HÓPELYHES ALAKZAT** – Ezt a feladatot Kluni egyszer teljesítette, így 8 pontot kap érte. A kártyák a megfelelő alakzatot adják, és mindegyik 0 hópehelyt tartalmaz.

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A végső értékeléskor a díszeken és a szaloncukrokon lévő hópehelyek, az égők, a mézeskalácsok és a megmaradt linzerek után járnak pontok. Lássuk Kluni pontjait:

1. **Üvegdíszek és szaloncukrok** hópehely összege: 28 pont
2. **Mézeskalácsok** pontszámai: összesen 38 pont
 - a. Baloldali mézeskalács: 12 pont (3 helyesen lehelyezett lap)
 - b. Középső mézeskalács: 18 pont (mind a négy szomszédos lap helyes)
 - c. Jobboldali mézeskalács: 8 pont (2 helyesen lehelyezett lap)
3. **Égők** pontszáma: 28 pont (14 teljes égő) – Biztosan nem marad ki egy égő sem, ha a táblán a nyilakkal jelezett módon számolod meg őket (mintha egy szerpentinén haladnál).
4. **Linzerek** pontszáma: Kluni egy linzerét nem használta fel cserélgetésre, így ezért 1 pontot kap.

HASZNOS TANÁCSOK

☼ A rombusz alakú kártyákat a megszokottnál nehezebb keverni, de ez csak az első játék esetében okozhat problémát. A játékok befejezését követően a lapok kellően összekeverednek, amikor a táblákról leszeditek őket, ezért a pakli sok keverést nem igényel. Éppen ezért célszerű a mézeskalácsokat a játék elején elosztva a pakliba tenni.

☼ Bár a játék szabályának 3 verziója van, azok a jövőben tetszés szerint variálhatók, ha úgy tartja kedvetek. Például az értékelőkártyák játékszabályban található megkülönböztetését (családi, haladó) néhány játék után figyelmen kívül hagyhatjátok, vagy akár a családi játékot is játszhatjátok 5 feladatkártya kiosztásával...

☼ Ne sajnáljátok felhasználni az 1 pontot érő linzert, egy jól sikerült cserével vagy forgatással jóval több pont gyűjthető!

☼ Amennyiben valami nem érthető a játékszabályban, fordulj hozzánk bizalommal az info@clevergreengames.hu címen vagy látogass el a honlapunkra (www.clevergreengames.hu), ahol megtekinthetsz egy videót a szabályokról.



IMPRESSZUM

Játéktervező: Nagy Balázs

Illusztrálta: Kepes Keve

Grafikai munkák: Keszthelyi Réka,
Juhász Balázs, Nagy Balázs

Német fordítás: Hauszknecht Imre

Angol fordítás: Nagy Balázs

Nyelvi lektorok: Marcel Hilzinger
és Forster Ákos

Kiadó: Clevergreen Board Games
Clevergreen Kft.

7625 Pécs, Szőlő utca 17.

Származási hely: Magyarország

© 2017, Clevergreen Board Games

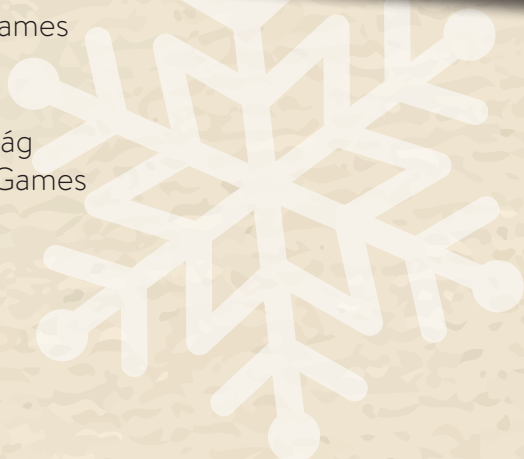
Minden jog fenntartva!

www.clevergreengames.hu

info@clevergreengames.hu

Köszönöm a családomnak és a barátoknak a támogatást és a kritikai észrevételeket, valamint a rengeteg lelkes tesztelőnek a kitartó tesztelést: Bartakovics Bettinának, Nagy Bálintnak, Nagyné Bolla Évának, Nagy Lászlónak, Kardos Somának, Kardos Gergőnek, Kardos Ábelnek, Kardos Lajosnak, Hauszknecht Imrének, Forster Ákosnak, Bókay Márknak, Csizmadia Gabinak, Hügl Erikának, Kruzslicz Ferencnek, Kruzslicz Júliának, Poór Anikónak, Papp Tamásnak, Németh Lucának, Vizer Tibornak, Bartakovics Edinának, Kutas Péternek, Vincze Tamásnak, Ódor Katának és Csizmadia Attilának.

Nagy Balázs



FELADATKÁRTYÁK

A feladatkártyák a díszek **színére, formájára, pontértékére, az égőkre**, vagy különböző, lapokkal kirakható alakzatokra utalnak.



1 pont minden meghatározott formájú/színű üvegdíszért. Az adott típusból a legtöbbet birtokló játékos további 6 pontot, a második további 3 pontot kap.



1 pont minden szaloncukorért/
2 pont minden mézeskalácsért. Az adott típusból a legtöbbet birtokló játékos további 6 pontot, a második további 3 pontot kap.



3 pont minden megfelelő színű (sárga/piros/kék) égőért.



4 pont minden olyan alakzatért, ahol a két színében **és** formájában is egyforma üvegdísz a megadott alakzatot adja.



6 pont minden alakzatért, amely egy szaloncukorból és egy mézeskalácsból áll, és a megadott alakzatot adja (a lapoknak a csúcaikkal kell érintkezniük!).



6 pont minden olyan sorért, amelyben szerepel mind a három színű vagy formájú üvegdísz. A díszeknek nem kell egymás mellé kerülniük és a sorrendjük sem számít.



6 pont minden olyan alakzatért, ahol a színükben vagy formájukban megegyező három üvegdísz a megadott alakzatot adja.



5 pont minden olyan sorért, amelynek a két szélén található üvegdíszek **színe és formája** megegyezik.



5 pont minden olyan sorért/átlóért, amelyben az üvegdíszek pontértékének összege a lapon megadottat eléri. Például, ha a III. sorban/átlóban az üvegdíszek pontértékének összege legalább 4, akkor az 5 pontot ér.



8 pont minden olyan alakzatért, ahol az üvegdíszek pontértéke megegyezik és a kártyákon található alakzatot adják. Bármilyen pontértékű díszekkel (0,1,2) kirakható.



6 pont minden olyan alakzatért, amely 0, 1 és 2 pontértékű üvegdíszekből áll és olyan sorrendben érintkeznek az oldalukkal, hogy egy 0 pontos díszből egy lépéssel egy 1 pontosba jutunk, amelyből egy újabb lépéssel egy két pontos következik.



4 pont minden olyan két égőből álló alakzatért, ami a megadott módon helyezkedik el. Itt az égők párokat értékeljük, nem magát a kártyát, így egy olyan kártyával, amin 4 égő szerepel, akár kétszer is teljesíthető a feladat.

MEGJEGYZÉSEK

ALAKZATOK

Az alakzatok nem rakhatók ki szaloncukorral vagy mézeskaláccsal, kivéve, ha ezek szerepelnek a feladatkártyákon. Az értékelésnél **fontos szabály**, hogy **egy, a karácsonyfára lerakott díszkártya egy feladatkártyához csak egyszer használható fel.**

Tehát ha egy alakzathoz 3 díszkártya kell, két alakzathoz 6!

DÖNTETLENEK

Ha az első helyen van döntetlen, mindenki megkapja az első helyért járó pontszámot, de ilyenkor a második helyért nem jár pont. Ha a második helyen van döntetlen, akkor mindenki megkapja az ezért járó pontokat.