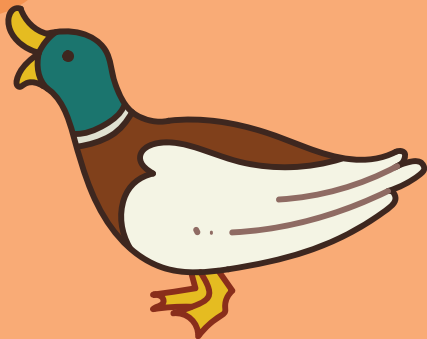


KÁRTYAF~~✕~~RM

Játékszabály



KÁRTYAFARM

**Craig Somerton ütés-vivős
kártyajátéka**

•
Játékosok: 2-5
Játékidő: 20 perc
Életkor: 10+

**Az állatok azon versenyeznek, hogy
eldöntsék, melyikük lesz a farm
királya. A király csak olyan lehet,
akinek bízni lehet a szavában,
ezért, ha győzni szeretnél,
alaposan gondold meg,
mit vállalsz.**

Ez az egyedi ütés-vivős kártyajáték
a megfigyelésről és a tervezésről szól.
A játékosok tudják, hogy milyen színű
lapok vannak ellenfeleik kezében,
de azt nem, hogy milyen értékűek.
Próbáld meg megbecsülni, hogy hány
ütést fogsz vinni, és közben akadályozd
meg ellenfeleidet, hogy ők is ugyanezt
tegyék.



Tartozékok

- 21 állatkártya 6 színben



- 5 vállaláskártya



- 1 fordulókártya



- 5 játékossegédlet kártya



- 5 vállalásjelölő
és 1 fordulójelölő



- 72 pontjelző
(5/1/-1 értékben)



Az állatkártyák felépítése

Hátlap

Előlap

A kártya hátlapján látható a kártya színe (ebben az esetben kék/víz).

Látható az is, hogy ebben a színben milyen értékű kártyák vannak (hogy ellenfeleid lássák).



A különböző színű kártyák darabszáma és értékei eltérnek egymástól.

A kártya előlapján látható a kártya színe (kék/víz), és az, hogy ebben a színben milyen értékű kártyák vannak, melyek közül ki van emelve ennek a kártyának az értéke (ebben az esetben 3). Ez segít felmérni, hogy milyen kék kártyák lehetnek még játékban.

Áttekintés

- A Kártyafarm egy ütés-vivős kártyajáték. Az egyes fordulókban a játékosok különböző számú ütést játszanak. Egy ütés akkor ér véget, ha minden játékos pontosan 1 kártyát játszott ki a kezéből az asztalra. Ezután megállapítjátok ki vitte el az ütést.
- A játék győztese az, aki a legtöbb pontot gyűjti a 6. forduló végére.
- Minden forduló 3 fázisból áll: a vállalásból, az ütésekből és a pontozásból.
- A játékosok a fordulók végén kapnak vagy veszítenek pontokat, attól függően, hogy annyi ütést vittek-e, mint amennyit a forduló elején vállaltak.
- A kártyák értéke 1 és 7 között változik, és ebben a játékban **NINCS** adu.
- Mindegyik értékből pontosan 3 kártya van, és ezek színe különböző.

Előkészületek

Alkossatok a pontjelzőkből egy közös készletet az asztalon.

Minden játékos vegyen magához 1 vállalásjelölőt, 1 játékossegédlet kártyát és 1 vállaláskártyát. Helyezze ezeket maga elé az asztalra.

A fordulókártyát helyezzétek el úgy, hogy mindenki jól lássa. Helyezzétek a fordulójelölőt az 1. forduló mezőjére (lásd az ábrát a következő oldalon).

A megmaradt vállaláskártyákat, játékossegédlet kártyákat és vállalásjelölőket tegyétek vissza a dobozba.

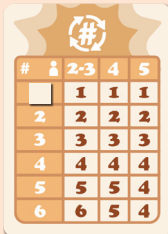
Válasszatok egy osztót, majd az osztó keverje meg a 21 állatkártyát. Az egyes fordulóban különböző számú kártyát fogtok osztani a játékosoknak, ahogy az jobbra (és a fordulókártyán is) látható. A táblázatnak megfelelően, az első forduló kezdetén az osztó osszon minden játékosnak **EGY** kártyát.

Tegyétek félre a többi állatkártyát (a következő fordulóban szükség lesz rájuk). A kezetekben lévő kártyákat titokban kell tartanotok, de úgy, hogy a hátlapjukat mindenki jól láthassa.

Vállalás fázis

Minden forduló elején nézzétek meg a kezetekben tartott kártyákat (és ellenfeleitek kártyáinak hátlapját), majd próbáljátok meg megbecsülni, hogy hány ütést fogtok vinni. (Természetesen az első fordulóban ez csak 0 vagy 1 ütés lehet.)

Amikor felkészültetek, a vállalásaitokat egyszerre kell megmutatnotok. Szorítsátok ökölbe a kezeteiket, és skandáljátok, hogy Í-Á-Í-Á-Ó (vagy számoljátok 3-ig). Amikor az „Ó”-hoz értek, egyszerre mutassátok az ujjaitokkal a vállalásaitokat, azaz, hogy hány ütést fogtok vinni. Ezután helyezétek a vállalásjelölőket



#	👤	2-3	4	5
		1	1	1
2		2	2	2
3		3	3	3
4		4	4	4
5		5	5	4
6		6	5	4

Ebből a táblázatból leolvasható, hogy hány kártyát kell osztanotok minden játékosnak az egyes fordulóban attól függően, hogy 2-3, 4, vagy 5 játékos játszik.

a vállaláskártyákra, a vállalás értékének megfelelő számra (így a fordulóban bármikor ellenőrizhetitek, hogy ki mennyit ütést vállalt).

Ütés Fázis

Ezt a fázist az osztótól balra ülő játékos kezdi (őt nevezzük hívónak), aki kijátszik 1 kártyát képpel felfelé a kezéből az ütésbe (ez a hívás). Az óramutató járása szerint haladva az összes többi játékosnak is ki kell játszania 1 kártyát. Ennek a kártyának, ha lehetséges, az ütésbe először kijátszott kártyával (a hívott színnel) azonos színűnek **KELL** lennie. Ezt nevezzük színkényszernek. Ha egy játékosnak nincs a kezében megfelelő színű kártya, akkor **SZABADON VÁLASZTHAT**, hogy melyik kártyát játssza ki.

Miután mindegyik játékos pontosan 1 kártyát játszott ki az ütésbe, a **legmagasabb értékű** kártya viszi az ütést, a kártya **színétől függetlenül**. Ugyanakkor, ha 2 vagy több **AZONOS** értékű kártyát játszottatok ki, akkor ezek **kioltják egymást**, és nem vihetik el az ütést. Ha ezek voltak a legmagasabb értékű kártyák, akkor a **KÖVETKEZŐ LEGMAGASABB** értékű kártya viszi az ütést. (Lehetséges, hogy egy ütést senki sem visz el.)



Ez a játékos 2 ütést vállalt ebben a fordulóban, ezért a 2-es értéket jelölte meg a vállaláskártyáján.

Az a játékos viszi az ütést, aki az ütést elvivő kártyát kijátszotta. Begyűjti a kijátszott kártyákat, és félreteszi őket. A következő ütésben ő lesz a hívó. (Ha senki sem vitte el az ütést, akkor a hívó nem változik.) A játék így folytatódik, amíg lejátszátok a fordulónak megfelelő számú ütést (és a játékosok keze kiürül).

Példák ütésekre:



Ádám a kék 4-est hívja. Beának nincs kék kártyája, így bármelyik kártyáját kijátszhatja, és a zöld 6-ost választja. Csillának van a kezében kék kártya, ami a hívott szín, tehát köteles ilyet választani, ezért a kék 1-est játssza ki. A 6-os a legnagyobb kijátszott kártya, ezért az ütést Bea viszi.



A következő ütésben Bea a zöld 3-ast hívja. Csillának nincs zöld kártyája, ami a hívott szín, ezért a kék 3-ast játssza ki. Ádámnak sincs kártyája a hívott színben, így a narancs 2-est játssza ki. A 3-as kártyák kioltják egymást (azaz a macskák elijesztik egymást), ezért Ádám narancs 2-ese viszi az ütést.

Pontozási Fázis

A forduló utolsó ütése után a pontozás következik.

Ekkor minden játékos hasonlítsa össze **ELVITT** ütései számát a **VÁLLALÁSÁVAL**.

- Ha egy játékos **PONTOSAN** annyi ütést vitt el, mint amennyit vállalt, akkor annyi pontot kap, ahányadik fordulót játszottátok. (1. forduló = 1 pont, 2. forduló = 2 pont, 3. forduló = 3 pont stb.)
- Ha egy játékos **NEM** annyi ütést vitt, mint amennyit vállalt, akkor annyi pontot veszít, amennyi a kettő közötti **különbség**. (Ha 1 ütést vállalt, de 3 ütést vitt, az -2 pontot ér. Akkor is -2 pontot fog kapni, ha a vállalása 3 volt, de csak 1 ütést vitt el.) A játékosoknak lehet negatív pontjuk.

Minden játékos vegyen el a szerzett pontoknak megfelelő értékű pontjelzőt a készletből. A pontjelzők címleteit bármikor átválthatjátok. A következő fordulóban az előző osztótól balra ülő játékos lesz az osztó. Ő gyűjtse be, és keverje meg mind a 21 állatkártyát. Mozgassa a fordulójelölőt a fordulókártya következő sorára, és osszon mindenkinek annyi kártyát, amennyi ebben a sorban látható.

A következő forduló első ütésében a hívó az új osztótól balra ülő játékos lesz.

Példa a pontozásra:

(4. forduló)



Játékos	Vállalás	Elvitt ütések	Pont
Ádám	3	3	+4
Bea	2	0	-2
Csilla	0	1	-1
Dénes	0	0	+4

A játék vége

A játék győztese az, akinek a 6. forduló után összesítve a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén játszhatnak egy újabb fordulót a 6. forduló szabályainak megfelelően, egészen addig, amíg a győztes egyértelművé nem válik.

Megjegyzés: Emlékeztetőül, hogy kinek kell osztani, továbbadhatjátok a fordulókártyát minden forduló előtt úgy, hogy az mindig az aktuális osztó előtt legyen.

Játékváltozat 2 játékosra

Bár 2 játékos esetén a szabályok zöme nem változik, de ilyenkor Mac, egy mesterséges játékos is részt vesz a játékban. Osszatok Macnek is ugyanannyi kártyát minden fordulóban, mintha egy harmadik játékos lenne. Tekintsétek úgy, mintha Mac az első osztótól jobbra ülne, így az első ütésben ő lesz a második helyen.

Mac kártyáiból alkossatok egy legyezőt az asztalon úgy, hogy azok hátlapja mindenki számára jól látható legyen, de a kártyák részben fedjék egymást. Mac mindig a legfelső kártyát játssza ki a kezéből, **KIVÉVE**, ha a színkényszer miatt ezt nem teheti. Ilyenkor a megfelelő színű kártyákból a legfelsőt fogja kijátszani. A normál játékosok a hagyományos módon vállalnak ütéseket, Mac viszont az alábbi táblázat szerint fog ütést vállalni:

Forduló	1	2	3	4	5	6
Mac vállalása	0	1	0	2	0	3

Minden játékos, beleértve Macet is, a szokásos szabályok szerint kap pontokat.

Az osztó úgy változik, mint egy 3 fős játékban, tehát Mac a 2. és 5. fordulóban lesz az első hívó.



**Használd a játékossegédlet kártyát
a pontozáshoz, és emlékeztetőül,
hogy milyen értékű kártyákból
állnak az egyes színek.**

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

**Tervezte Craig Somerton
Illusztrálta Samuel Bouvant**

Köszönjük a játékesztelőink hozzájárulását
a játék fejlesztéséhez, és a Kickstarter
támogatóinknak, hogy lehetővé tették a játék
megvalósulását.

grailgamesinfo@gmail.com
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA



A Farm Hand (Kártyafarm) © 2025 Grail Games.
A Farm Hand (Kártyafarm) logó © Grail Games.
A Grail Games serleg TM és © Grail Games.
Minden jog fenntartva!

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume, 09 300 LAVELANET
www.grailgames.games