



TAYLOR REINER játéka

- ◆ 10+
- ◆ 3-4 fő
- ◆ 25 perc

MITŐL NAGYSZERŰ A TRICKY TWIST?

Ha úgy gondoljátok, hogy egy ütésvivős játékban akkor jártok a legjobban, ha minden ütést megpróbáltok elvinni, most nem is tévedhetnétek nagyobb. Ugyanis a melléütésként kijátszott lapjaitok visszakerülnek hozzátok, a győzelmi pontjaitok (★) gyarapításához pedig érdemes az ütéseitek és a

melléütéseitek számát egyensúlyban tartanotok. A melléütéseitek számsorba rendezve vagy egyéb módon csoportosítva plusz pontokat érhetnek. Ettől lesz igazán csavaros...

**SIT
DOWN!**

TARTOZÉKOK

65 kártya:

■ 48 számkártya:

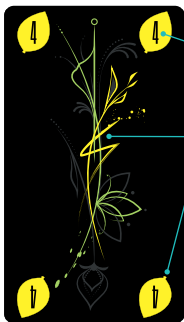
- ◆ 12 ☾ kártya, az egyiken ⚡ szimbólummal,
- ◆ 12 ☀ kártya, az egyiken ⚡ szimbólummal,
- ◆ 12 ■ kártya, az egyiken ⚡ szimbólummal,
- ◆ 12 ● kártya, az egyiken ⚡ szimbólummal.

■ 9 célkártya (pontozási segédlettel);

■ 8 bónuszkártya:

- ◆ 4 egyoldalas bónuszkártya
- ◆ 4 kétoldalas bónuszkártya

Egy számkártya felépítése



A kártya **értéke**.

A kártya **színe** az alábbiakból áll:

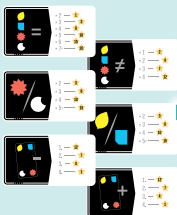
- szimbólum
- szín
- minta

ELŐKÉSZÜLETEK

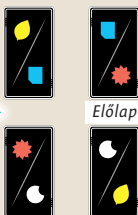
Keverjétek meg a célkártyákat, tegyék a paklit képpel lefelé a játéktér szélére, és fordítsátok fel a felső lapját. Tegyék a 8 bónuszkártyát egymás mellé. Győződjetek meg arról, hogy a 4 kétoldalas bónuszkártya látható oldala használható-e a felfordított célkártyával. Ha szükséges, fordítsátok meg ezeket az alábbi táblázat szerint:

KERET NÉLKÜLI OLDAL

Célkártyák

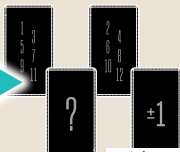
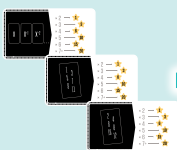


Kétoldalas bónuszkártyák



Előlap

KERETTEL RENDELKEZŐ OLDAL



Hátlap

Sorsoljatok kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE

Egy forduló előkészítése

1. *Az első fordulóban hagyjátok ki ezt a lépést.*
Fordítsátok fel a *célkártyák* paklijának felső lapját, és tegyétek az előző körben használt **tetejére**.
2. *Az első fordulóban hagyjátok ki ezt a lépést.*
A bónuszkártyákat rendezzétek újra (az Előkészületek szerint, 3. oldal).
3. Keverjétek meg a 48 számkártyát, osszátok szét egyenlő arányban képpel lefelé a játékosok között, majd vegyétek kézbe a lapjaitokat úgy, hogy a többiek ne lássák azokat.
4. Mindannyian **válasszatok** ki 5 lapot a kezetekben lévő kártyák közül, keverjétek meg ezeket, és tegyétek képpel lefelé magatok elé. Ez lesz a *tartalékpaklitok*. A tartalékpaklit a játék során nem nézhetitek át.



Egy forduló menete

FONTOS

A kör első kártyájának kijátszása **előtt** bármelyik játékos dönthet úgy, hogy a *tartalékpaklija* felső lapját a kezébe veszi.

Az első kártya kijátszása

A kezdőjátékos válasszon egyet a kezében lévő lapok közül, és tegye képpel felfelé a játéktér közepére.

A folytatásban

Az óramutató járásával egyező irányba haladva a többi játékos is válasszon egyet a kezében lévő lapok közül, és tegye képpel felfelé az előzőleg kijátszott kártyák mellé. Miután minden játékos kijátszott egy kártyát, a kör véget ér.

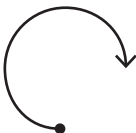
A kártyakijátszás szabályai

Ha lehetséges, az első kijátszott kártyával **azonos színű** lapot **kell** kijátszanotok, függetlenül annak értékétől. Ez akkor is érvényes, ha az előttek lévő játékos nem tudta betartani ezt a szabályt. Ha nincs azonos színű kártyátok, akkor bármelyik kezetekben lévő lapot kijátszhatjátok.

Jani



Gabi



Andi



Balázs



Példa: Balázs kezdi a kört, és a  7-est teszi a játéktér közepére. Andinak, ha van azonos színű lapja, azt kell kijátszania, ezért a  9-est helyezi Balázs kártyája mellé. Janinak nincs azonos színű kártyája, ezért a  2-est teszi a játéktérre. Végül Gabi jön, aki a  2-est játssza ki.

Ütés és melléütés

Az a játékos viszi az ütést, aki a legmagasabb értékű, a körben elsőként asztalra került kártyával azonos színű lapot játszott ki. Ez a játékos vegye magához az **összes, sajátjával azonos színű** lapot a játéktérről (előfordulhat, hogy aki az első kártyát kijátszotta, csak a saját lapját tudja majd ütésként magához venni).

Az ütéssel begyűjtött kártyákat helyezzék magatok elé egy **képpel lefelé** fordított kupacba (és tartsátok azokat ütésenként külön).

Ha valamelyik játékos nem az első kártya színével azonos színű lapot játszott ki, akkor melléütést csinált. A melléütést végrehajtó játékos vegye vissza a kijátszott kártyáját, és helyezze **képpel felfelé** maga elé.

A játék során begyűjtött ütések és melléütések külön gyűjtsétek magatok előtt (ez fontos lesz majd a forduló végi pontozásnál).

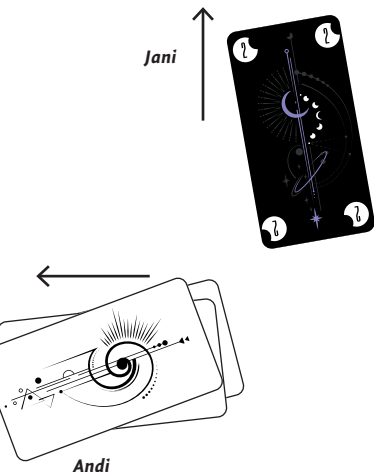
A 7-es értékű kártyák

A 7-es értékű kártyákon  ikont is láthattok.

Azok a játékosok, akik ütéssel vagy melléütéssel 7-es értékű kártyát gyűjtöttek be, minden egyes 7-es értékű kártya után választhatnak egy **bónuszkártyát** az elérhető közül. Ezek hatásait a 10. oldalon találjátok.

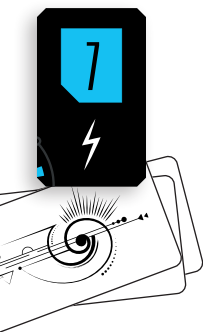
Ha egy körben az ütést és melléütést végrehajtó játékos is begyűjtött 7-es kártyát, akkor az ütést elvivő játékostól kiindulva, az óramutató járásával egyező irányba haladva választhatnak az elérhető **bónuszkártyák** közül.

Példa:

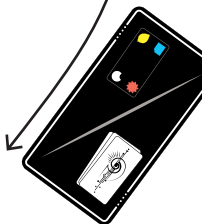


Az előző példa folytatása...

Andi a ■ 9-essel vitte az ütést, ezért mindhárom ■ kártyát begyűjti a játéktérről, és maga elé helyezi ezeket egy képpel lefelé fordított kupacba. Jani nem ■ kártyát játszott ki, ezért a lapját visszaveszi, és képpel felfelé maga elé teszi. Ez melléütésnek számít. Balázs és Gabi ebben a körben nem gyűjtöttek be sem ütést, sem melléütést.



Andi



Bónuszkártya

Mivel Andi egy 7-es értékű kártyát is begyűjtött az ütésével, a ⚡ szimbólum miatt választhat egy bónuszkártyát, és végrehajthatja annak hatását (lásd a 10. oldalon).

Bónuszkártyák

A bónuszkártyákat nem kötelező felhasználni.

↓ **Azonnal
felhasználható**

→ **A forduló végi pontozásnál
használható fel**

Egyoldalas bónuszkártyák



↓ Visszaveheted az egyik melléütésed a kezedbe. Akár felhasználtad ezt a *bónuszkártyát*, akár nem, tedd félre a forduló végéig.



→ Átalakíthatod az egyik ütésed melléütéssé vagy fordítva. Ha egy legalább két lapból álló ütést melléütéssé alakítasz, eldöntheted, hogy a kiválasztott ütésben lévő lapok közül melyiket teszed képpel felfelé a kupac tetejére. Ezt a kártyát kell majd figyelembe vened melléütésként a forduló végi pontozásnál.



→ Ez a kártya egy ütésnek **vagy** egy érték és szín nélküli melléütésnek számít.



→ A forduló végén minden ütésedért kapsz 1 ★-ot. Az egyes ütésekhez tartozó kártyák darabszáma nem számít.

Kétoldalas bónuszkártyák



→ Ez a 4 oldal **melléütésnek** számít. Válassz egyet a kártyán látható két szimbólum közül.



→ Ez az oldal egy **páratlan** értékű melléütésnek számít (válassz egyet a kártyán látható értékek közül).



→ Ez az oldal egy **páros** értékű melléütésnek számít (válassz egyet a kártyán látható értékek közül).



→ Ez az oldal egy általad választott értékű (1–12) melléütésnek számít. Nem kapsz bónuszkártyát, ha 7-est választasz.



→ Ezzel a *bónuszkártyával* 1-gyel csökkentheted vagy növelheted az egyik melléütésed értékét a forduló végi pontozáskor (a melléütés értéke minimum 1, maximum 12 lehet).

Egy forduló vége

A forduló akkor ér véget, ha egy ütés begyűjtése után az egyik játékosnak már nem maradt kártya a kezében. Ilyenkor az sem számít, hogy a *tartalépkajlikában* vannak még lapok.

Ha a két fenti feltétel nem teljesül, akkor új kört kell kezdenetek. Az új kört az ütést vivő játékos kezdi.

Forduló végi pontozás

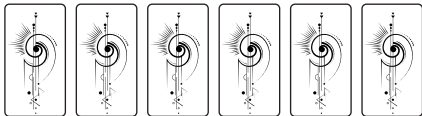
A kezetekben és a *tartalépkajlikban* maradt lapok nem érnek pontot. A begyűjtött ütéseitekért és melléütéseitekért ★-okat kaptok az alábbiak szerint:

- Minden ütés 1 ★-ot ér.
- Minden párért (1 ütés + 1 melléütés):
 - ◆ 3 ★ jár vagy
 - ◆ 5 ★, ha az ütések és melléütések száma egyenlő.

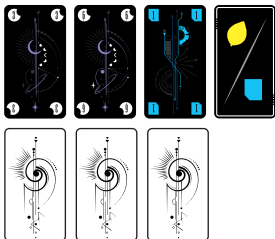


További ★-okat kaphattok a *célkártyákon* szereplő feltételek teljesítéséért.

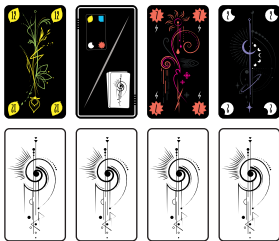
Példa: Számoljátok össze az ütésekért és melléütésekért járó ★-jaitokat.



Baláznak 6 ütése és 1 melléütése van. 6 ★-ot kap az ütéseiért és 3 ★-ot az 1 párja miatt. **Összesen: 9 ★.**



Andinak 3 ütése és 4 melléütése van. 3 ★-ot kap az ütéseiért és 9 ★-ot a 3 párja miatt.
Összesen: 12 ★.

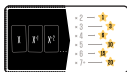


Janinak 4 ütése és 4 melléütése van. 4 ★-ot kap az ütéseiért és 20 ★-ot a 4 párja miatt.
Összesen: 24 ★.

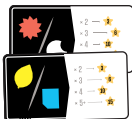
Az eddig megszerzett pontjaitokhoz adjátok hozzá a célkártyák kiértékeléséért járó ★-okat (lásd a következő oldalon).

A célkártyák kiértékelése

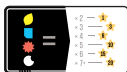
A célkártyák kiértékelése során csak a **melléütségek** érnek ★-ot.



Győzelmi pontokat kaptok a leghosszabb számsorotokért (a lapok értéke nem számít). A melléütségek begyűjtésének sorrendje és a lapok színe nem számít. **Példa:** Ha az egyik játékos melléütsésként begyűjtötte a ■ 7-es, ☾ 3-as, ■ 6-os, ★ 2-es és ☾ 8-as lapokat, akkor a leghosszabb számsora a 6-7-8.



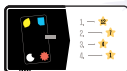
Minden játékos válasszon egyet a célkártyán látható két szín közül. A kiválasztott színnel azonos színű melléütséseitek után a kártyán látható győzelmi pontokat kapjátok. A melléütségek értéke nem számít.



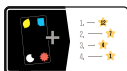
Győzelmi pontokat kaptok a legtöbb azonos színű melléütsétekért. Döntetlen esetén csak egy színt pontozzatok. **Példa:** Ha az egyik játékos melléütsésként begyűjtötte a ■ 7-es, ☾ 3-as, ■ 6-os, ★ 2-es és ■ 9-es lapokat, akkor 3 ★-ot kap a ■ melléütséseiért.



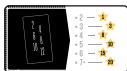
Győzelmi pontokat kaptok a különböző színű melléütséseitekért. **Példa:** Ha az egyik játékos melléütsésként begyűjtötte a ■ 7-es, ☾ 3-as, ■ 6-os, ★ 2-es és ☾ 7-es lapokat, akkor 3 különböző színű melléütséze van.



A **legkevesebb** melléütéssel (de legalább eggyel) rendelkező játékos kap 12 ★-ot, a második legkevesebbel rendelkező 7 ★-ot és így tovább. A kártyák színe nem számít. Döntetlen esetén játékosok ugyanannyi ★-ot kapnak.

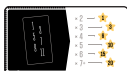


A **legtöbb** melléütéssel (de legalább eggyel) rendelkező játékos kap 12 ★-ot, a második legtöbbszel rendelkező 7 ★-ot és így tovább. A kártyák színe nem számít. Döntetlen esetén játékosok ugyanannyi ★-ot kapnak.



Győzelmi pontokat kaptok a **páros** értékű melléütéseitekért.

Példa: Ha az egyik játékos melléütésként begyűjtötte a ■ 7-es, ☾ 3-as, ■ 6-os, ■ 2-es és ☾ 7-es lapokat, akkor 2 páros értékű melléütése van.



Győzelmi pontokat kaptok a **páratlan** értékű melléütéseitekért.

Példa: Ha az egyik játékos melléütésként begyűjtötte a ■ 7-es, ☾ 3-as, ■ 6-os, ■ 2-es és ☾ 7-es lapokat, akkor 3 páratlan értékű melléütése van.

A JÁTÉK VÉGE

Miután lejátszottatok a játékoszámmal azonos mennyiségű (3 vagy 4) fordulót, a játék véget ér.

Az új fordulót az előző forduló kezdőjátékosától balra ülő játékos kezdi.

Az a játékos lesz a győztes, aki a forduló végi pontozások során a legtöbb ★-ot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

TERVEZŐ

Taylor REINER

KIADÓ

Sit Down!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com • sitdown-games.com

GYÁRTÁSVEZETŐ

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFIKUS

Marie OOMS

PROJEKTMENEDZSER

Didier DELHEZ

A Tricky Twist egy Sit Down! fejlesztésű Megalopole játék ©Megalopole (2025). Minden jog fenntartva! Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére! Fulladásveszély! A képeken látható tartozékok színe és mérete eltérhet a dobozban találhatóétól. A játék elemeinek sokszorosítása a Megalopole írásos engedélye nélkül szigorúan tilos!