



# 4 MONKEYS



TONI SERRADESANFERM

## Összetevők:

- 4 pakli 40-40 alakzat kártyával
- 4 készlet 11-11 kombinációs (kombo) lapkával
- 4 Banánhéj lapka
- 1 időmérő, 4 játékos-segédlet és 1 szabálykönyv

**Megjegyzés:** Papír és ceruza szükséges lehet az egyes fordulóok végén, hogy feljegyezzétek a pontszámokat.



## A játék áttekintése

Ebben a játékban a játékosok majmokat alakítanak egy olyan kutatólaboratóriumban, ahol a tudósok azt próbálják meg kideríteni, hogy melyikük a legokosabb, hogy aztán azt úrutazásra küldjék a Marsra. Különböző színes alakzatokat vetítenek egy képernyőre, a majmoknak pedig az a dolguk, hogy minél gyorsabban megpróbálják újraalkotni az adott kombinációt úgy, hogy a saját táblájukon megnyomják a megfelelő kapcsolókat. Ha jól választottak, mogorót kapnak érte. Minden játék 3 fordulóból áll, melyek során a játékosok minél több pontot próbálnak meg szerezni. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes, és végül őt küldik a Marsra.

## Alakzat kártyák

Mind a 4 pakliban azonos kártyák vannak, és az alábbi különböző színekben található meg: sárga, zöld, piros és kék. A játékban négy alakzat szerepel: kör, háromszög, négyzet és ötszög. Mindegyik kártyán ezekből kettő szerepel; ezek lehetnek egyformák vagy különbözőek. Ha mind a kettő azonos, akkor az egyik egy aranszínű nyomógombon található.



## Kombinációs lapkák



A kombinációs (vagy kombo) lapkák mutatják azokat a kombinációkat, amiket újra kell alkotni az alakzat kártyákkal, valamint megmutatják azt a pontszámot, amit a pontozási fázisban a játékos kap. A lapkák mindkét oldala ugyanazt a kombinációt mutatja, de a narancsszínű oldal eggyel kevesebb pontot ér, mint a zöld oldal.

## Egy kör előkészítése

1. Minden játékos választ egy paklit. Ha kevesebb, mint 4 játékos játszik, a megmaradt paklit vagy paklikat tegyétek vissza a dobozba.

2. Mindegyik játékos megkeveri a lapjait, és az ő és a tőle jobbra ülő játékos közé teszi azokat képpel lefelé.
3. Minden játékosra egy kombo lapka készlet jut (kivéve 2 játékos esetén, amikor 3 készletet használunk).
4. Minden játékos kézbe veszi a kezdő kombo lapkát, aminek a neve "Kártyák újrahúzása kézbe", és maga elé teszi a 0 értékkel felfelé.
5. A játékos-segédleteket tartsátok kézközben.
6. A kombo készleteket egybe kell keverni, és az asztal közepére helyezni, a zöld oldalukkal felfelé. Ezt követően rendezzék őket kettővel több egymásra tornyozott kupacba, mint ahány játékos játszik.
7. Az egyik játékos beállítja az időmérőt 4 percre, és elindítja azt, miközben bekiáltja, hogy "Start!".

(Figyelem: A játék kezdete előtt a játékosoknak meg kell állapodni, hogy az időmérő látható helyen lesz-e a játék során, vagy a játékosok nem láthatják azt.)

8. Minden játékos felhúzza 5 kártyát a saját paklijából.

## A játékosok akciói

Az összes játékos egyszerre hajtja végre az akcióit, nem sorban - a leggyorsabb játékos valószínűleg a legtöbb pontot is megszerzi. A lehetséges akciók:

### A) Egy kombo lapka elvétele

Az összes kombo lapka feltünteteti az alakzatok vagy kártyák azon kombinációját, amik annak a lapkának a teljesítéséhez szükségesek. Ha a játékosnak a megfelelő alakzatok/ kártyák a kezében vannak, elveheti a lapkát a tornyról, és az említett kártyákat képpel lefelé maga elé teheti, a kombo lapka alá (blöffölni szabad, lásd később).



A kombo lapkát a zöld oldalával felfelé kell letenni. Ha a kombo lapka teljesítése után a játékosnak 5-nél kevesebb lapka van a kezében, a kézben tartott lapjait 5-re egészíti ki. Ha a játékos elvett egy kombo lapkát, nem teheti azt vissza, még akkor sem, ha később rájön, hogy tévesen vette azt el.

**Megjegyzés:** Mivel a kombo lapkák fogynak, egyes tornyok teljesen kifogyhatnak, és így kevesebb tornyból lehet majd választani.

**Megjegyzés:** Ha a játékosnak kifogy a saját paklija, elvehet kártyákat egy másik játékos paklijából is.

### B) Egy kombo lapka "elégetése"

Egy játékos bármikor "elégetheti" az egyik kombo lapkáját. Ahhoz, hogy ezt megtegye, a lapkát a narancs oldalával kell felfelé fordítani. Ezt követően azonnal húznia kell 3 kártyát. A már elégetett kombo lapkák (azaz amelyek már a narancs oldalukkal vannak felfelé) többször már nem égethetők el.



## Kártyák újrահázása kézbe lapka



Az a kombo lapka, amit minden játékos a játék elején kap, különleges, és kétféleképpen használható fel:

- a) Bármikor felhasználható arra, hogy egy játékos az összes lapját eldobja, és 5 új kártyát húzzon a paklijából.
- b) Bármikor felhasználható arra, hogy a játékos 3 további kártyát felhúzzon.

Mint a többi kombo lapkánál, ezt is le kell fordítani, amikor felhasználtuk, így ez is csak egyszer égethető el egy forduló alatt.

### C) Új kombo lapka felfedése

Egy játékos csak akkor fedhet fel egy új kombo lapkát, ha már megszerezte az összes, a tornyok tetején látható típusú kombo lapkát. Egy új kombo lapka felfedéséhez csak annyit kell tenni, hogy a játékos kiválaszt egy kombo lapka tornyot, és a legfelső lapkát leteszi a többi torony mellé, ezáltal felfedve az alatt lévő lapkát, és eggyel több lapkát elérhetővé téve az összes játékos számára. Ez addig ismételhető, amíg a tornyok tetején olyan kombo lapkák vannak, amiket a játékos már megszerzett.

### A forduló vége

A fordulónak azonnal vége van, amikor

- Az időjelző csenget, vagy

- Az egyik játékos bekiáltja, hogy "Stop!", mivel mind a 10 különböző kombo lapkát megszerezte (a Kártyák újrահázása kézbe és a Banánhéj lapkák nem számítanak).

Ha a Stop-ot kiáltó játékosról később kiderül, hogy nincs meg mind a 10 különböző kombo lapkája, levonunk 10 pontot a megszerzett pontjaiból, és a kört újra kell játszani az elejétől.

Amikor az időjelző csenget vagy valaki Stop-ot kiált, minden játékos azonnal abba kell, hogy hagyja az akcióját, és el kell dobni az összes kártyáját. Ezt követően kerül sor a pontozásra.

### Pontozási fázis

Amint a fordulónak vége, az alábbiakra kerül sor:

#### 1. lépés: Keresd meg az ismétlődő kombo-kat!

Minden játékosnak meg kell keresnie, hogy vannak-e ismétlődő kombo-i. Ha kettő vagy több kombo ismétlődik, akkor az azok alatt lévő összes kártyát el kell dobni, és az ismétlődő kombo lapkákat félre kell tenni.

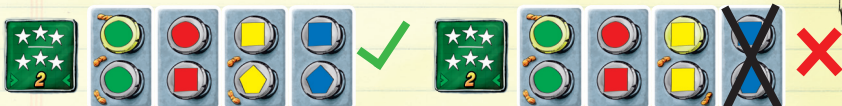
#### 2. lépés: Határozzátok meg, hogy ki a legokosabb majom!

Minden játékos összeadja a kombo lapkákon látható pontjait. A legokosabb majom az, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az a legokosabb majom, akinek több elégetett kombo lapkája van. Ha még így is döntetlen, akkor az összes döntetlen elért játékos a legokosabb majomnak számít.

#### 3. lépés: Ellenőriztétek le a legokosabb majom kombo lapkáit!

A legokosabb majom kombo lapkáit egyenként, a legkisebb értékűtől a legnagyobbig le kell ellenőrizni. Ha a legokosabb majom tekintetében döntetlen van, akkor a játékosok egyes kombo lapkáit felváltva kell leellenőrizni.

Ha kettő vagy több lapkának azonos értéke van, az a játékos dönti el, aki teljesítette őket, hogy milyen sorrendben kerüljenek a lapkák ellenőrzésre.



Egy kombo akkor van megfelelően teljesítve, ha az alábbi 2 feltételnek egyszerre megfelel:

- a kombo teljesítéséhez szükséges összes alakzat a lefordított kártyákon megtalálható
- a kombo nem lett volna teljesíthető az egyik kártya nélkül

Ha a kombo helyes, akkor a kártyákat a kombo lapka alatt hagyjuk képpel felfelé fordítva.

Ha a kombo helytelen (más szóval nem felel meg a fenti két feltételnek), akkor az alatta lévő kártyákat eldobjuk, a kombo lapkát félretesszük, és újra meghatározzuk, hogy ki a legokosabb majom (2. lépés). Amint a legokosabb majomhoz tartozó összes kombo ellenőrzése került, az elért pontszámokat rögzítjük.

**Figyelem:** Csak a legokosabb majom kombo-it ellenőrizzük, a többi játékos kombo-it NEM.

#### 4. lépés: Az eredmények rögzítése

Mindegyik játékos az alábbi pontokat kapja:

- a kombo lapkáin látható értékeket
- mínusz 2 pont minden félretett kombo lapkáért

### **Blöffölés**

A blöffölés megengedett. Ne feledjétek, hogy mivel csak a legokosabb majom kombo-it ellenőrizzük le, a játékosok bevállalhatják annak a kockázatát, hogy felvesznek néhány kombo lapkát, és alá tesznek néhány olyan kártyát, amelyek egyértelműen nem felelnek meg a kombo által támasztott követelményeknek. Addig, amíg a játékos nem válik a legokosabb majommá a pontozási fázisban, könnyen megúszhatja, hogy felfedezzék a csalást.

### **A játék vége**

A játékot három fordulón keresztül játszunk. A harmadik forduló végén a legmagasabb pontszámot elért játékos a győztes.

Döntetlen esetén az a győztes, aki az utolsó fordulóban a legtöbb pontot szerezte. Ha még így is döntetlen áll fenn, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

### **Kiegészítő szabály: Banánhéj**



A Banánhéj lapkákat olyan játékokban használhatjátok, ahol eltérő szintű játékosok játszanak, vagy azért, hogy fokozzátok a játékosok közti interakciókat. A játék előkészítésekor minden játékos kap egy Banánhéj lapkát együtt a Kártyák felhúzása kézbe lapkával, és mindkettőt maga elé teszi. A játék során a játékos felveheti a Banánhéj lapkáját rögtön az után, hogy elvett egy kombo lapkát, és átadhatja egy másik játékosnak. A Banánhéj 3 pontot levon a játékos végső pontjaiból a 4. lépés során.

## Játék 5 vagy több játékos számára

Kombinálhatjátok két játék összetevőit, hogy legfeljebb 8 játékkal játsszatok, az alábbi szabályváltoztatások segítségével:

5-6 játékos: A játékosok úgy üljenek, hogy senki nem ül azonos színű kártyával rendelkező játékos mellé egyik oldalra sem. Minden egyéb szabály változatlan.

7-8 játékos: Két játékeret kell kialakítani, egyet 4 játékosra, egy másikat pedig 3-4 játékosra, a teljes létszámtól függően. Bár a játékosok eltérő játéktéren játszanak, úgy kell, hogy üljenek, hogy senki nem ül azonos színű kártyával rendelkező játékos mellé egyik oldalra sem. Minden egyes forduló után a játékosok helyet kell, hogy cseréljenek, hogy a 4 legtöbb ponttal rendelkező játékos ugyanazon a játéktéren játsszon, míg a megmaradt 3 vagy 4 játékos a másikon.

Az alábbi szabályokat kell alkalmazni:  
Csak egy időmérőt használunk mindkét játéktérre.

Ha az egyik játékos "Stop!"-ot kiált, a játék azonnal véget ér mindkét területen.

A Banánhéj lapkákat csak az azonos játéktéren játszó játékosoknak lehet átadni.

Azok a játékosok, akiknek elfogyott a paklija, csak az azonos játéktéren játszóktól vehetnek el lapokat.

A kombo lapkákat mindenki csak a saját játékterről veheti el.

A pontozási fázis közös mindkét játéktér számára.

A játék 4 fordulón keresztül tart.

### Családi változat

Ha egy könnyedebb, engedékenyebb játékot akartok játszani, alkalmazzátok az alábbi szabálymódosítást a pontozási fázisban:

2. lépés: A legokosabb majom az a játékos, akinek a legtöbb kombo lapkája van. Döntetlen esetén az alábbi szabályok döntenek el, hogy ki a győztes, az alábbi sorrendben  
A legkevesebb elégetett kombo lapkával rendelkező játékos.

A legmagasabb értékű kombo lapkával rendelkező játékos, majd a második legmagasabb értékűvel rendelkező, stb.

Az a játékos, akinek több pontja van már.

Ha még mindig döntetlen, az összes játékos a legokosabb majomnak minősül.

4. lépés: Pontozás

+1 pont minden el nem égetett kombo lapkáért

+1 pont minden két elégetett kombo lapka után

-1 pont minden helytelen kombo lapkáért

+1 pont annak, aki a 4. lépés elején a legokosabb majomnak minősül

Állítsátok az időmérőt 5 percre!

Tervező: Toni Serradesanferm

Illusztrátor: Bascu. [www.bascu.com](http://www.bascu.com)

Magyar fordítás: drkiss

Köszönet az összes tesztelőnek. Külön köszönet Pol Corsnak.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

## Példa a pontozásra

Claire, Tom és Ian az első fordulót az alábbi kombo lapkával fejezték be:



**1. lépés:** Ian egy kombot megismételt, ezért félreteszi mind a két azonos kombo lapkát és eldobja az alattuk lévő kártyákat.



**2. lépés:** Claire-nek 7 pontja van, Tomnak 11. Ian 13 ponttal a legokosabb majom.

**3. lépés:** Ian kombo-it ellenőrizzük. Ez helyes. Azonban az ez alatt lévő kártyák ezek ezért egy ötszög hiányzik. A kombo lapkát félretesszük.

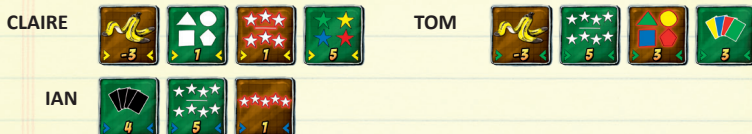
**2. lépés:** Ian 12 ponttal még mindig a legokosabb majom.

**3. lépés:** Folytatjuk Ian kombo-inak ellenőrzését. Ez alatt a lapka alatt ezek a kártyák vannak.

A kombo-t lehetett volna teljesíteni a második kártya nélkül is, tehát az helytelen. A kombo lapkát félretesszük.

**2. lépés:** Ezáltal Tom lett a legokosabb majom 11 ponttal.

**3. lépés:** Tom mindhárom kombo-ját leellenőrizzük, és kiderül, hogy mindegyik helyes. A többi kombo-t nem ellenőrizzük (még akkor sem, ha világosan látszik, hogy Claire egy 5 pontos kombo lapka alá csak egyetlen kártyát tett).



**4. lépés:** Mindegyik játékosnak felírjuk a pontjait.

Claire: 4 pont (7 kombo pont mínusz 3 pont a Banánhéj miatt)

Tom: 8 pont (11 kombo pont mínusz 3 pont a Banánhéj miatt)

Ian: 2 pont (10 kombo pont mínusz 8 pont az eldobott kombo lapkák miatt)

A játék a második forduló előkészületeivel folytatódik.