

Lumis

DER PFAD DES FEUERS

Egy fantasztikus csapatjáték 4 játékos részére
vagy egy párbaj 2 játékosnak 10 éves kortól



Játék ötlet és a játék célja

A játék célja a tűz folyamatos útjának létrehozása. Az egyik csapat megpróbálja összekötni a tábla két piros oldalát, míg a másik csapat a sárga oldalakat. Amelyik csapatnak először sikerül összekötni a saját színének a két oldalát az nyer. Két játékos esetén egyedül játszanak egymás ellen.

Játék összetevők



Megjegyzés: ez a szabály a 4 játékosal történő játékot írja le. A két fős játék eltérései a szabály végén találhatóak.

A játék előkészítése

- A **játéktáblát** helyezzük az asztal közepére.
- A semleges **toronyköveket** tegyük a tábla mellé.
- Az egy csapatban játszó játékosok egymással szemben üljenek, így felváltva egyszer egy piros, egyszer egy sárga játékos következik egy körben.
- Az egyik csapat megkapja a piros **tűzjelölőket** és a két piros **Húzókárttyát**. A másik csapat megkapja a sárgákat. Mindkét csapatból az egyik játékos maga elé teszi a Húzókárttyákat. A sárga csapat az "1" és a "3" értékekkel, míg a piros a "4" és "2" értékekkel kezd.
- Mindkét csapat a saját kártya paklijával játszik és külön hoznak létre dobó paklit is. Minden játékos kap 5 kártyát a saját paklijából.
- A sárga csapat egyes játékos a kezd a játékot, majd az óramutató járásának megfelelően folytatódik a kör.



Játék menet

A játékos a következő négy akció közül egyet kell, hogy végrehajtson a köre során:

- **Kártya húzás**
- **Kártya átadása a másik csapattagnak**
- **Toronykö lerakása**
- **A csapat két tornyának összekötése**

1. akció: Kártya húzás

Mindkét csapatnak van két darab két oldalas Húzókárttyája. Az első kártya egyik oldalán "1", a másik oldalán "4", míg a másik kártya egyik oldalán "2" a másik oldalán "3" található.

A játékos a körében választ egyet a capata két Húzókárttya közül és annyi kártyát húzz a paklijukból, ahányas szám látszik azon a kártyán. Ezután az adott Húzókárttyát megfordítja, hogy most az alsó szám látszódjon.

Fontos: sosem lehet egy játékos kezében több **15 lapnál**. Ez azt jelenti, hogy például, ha egy játékosnak 13 kártya van a kezében és csak a "3" vagy a "4" számú Húzókárttyák vannak képpel felfelé, akkor a játékos nem választhatja a Kártya húzás akciót.

Kérésre, a játékosnak meg kell mutatnia, hogy hány kártya van a kezében.

Megjegyzés: ha a húzópakli elfogy, akkor a dobott kártyákat megkeverve új húzópaklit kell készíteni.



2. akció: Kártya átadása a másik csapattagnak

A játékos választ egy Húzókárttyát és az azon lévő szám alapján átad annyi kártyalapot a csapattársának. Ezután az adott Húzókárttyát megfordítja.

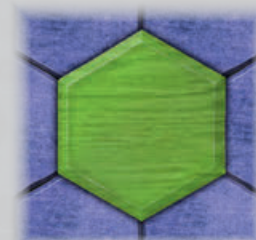
Megjegyzés: a 15 lapos kéz limit itt is érvényes, tehát nem adható át kártya, ha a játékosnak több lap lenne a kezében, mint 15.

3. akció: Egy toronykö lerakása

Toronyköveket csak a (A) nagy hatszögletű mezőkre (=Toronymező) vagy a (B) saját piros vagy sárga Mezőhatárra lehet lerakni.

(A) - Toronykö lerakása Toronymezőre:

Toronykö lerakásához a játékosnak ki kell játszania a kezéből egy vagy több kártyát. Az összes kijátszott kártyának olyan színűnek kell lennie, mint a Toronymező színe. A torony állhat egy vagy több köből. A játékosnak annyi a toronymező színével megegyező számú kártyát kell kijátszania, ahány követ le szeretne tenni. Végül egy **tűzjelölőt** kell rátennie a saját színében, ami jelzi, hogy az ő csapata kontrollálja az adott tornyot.



Példa: A zöld toronymező üres. A sárga csapat játékosa eldob egy zöld lapot és letehet egy toronykövet, majd rá a sárga tűzjelölőt.

Megjegyzés: A toronyköveket mindig úgy kell lehelyezni, hogy a mezők színei láthatóak maradjanak.

Egy játékos átveheti a másik csapat tornya felett az ellenőrzést. Ennek érdekében legalább egy toronykövet kell ráépítenie. Ki kell játszania annyi lapot a toronymező színében, amilyen magas lesz a torony. Ezután ráteheti a saját tűzjelölőjét, a másik csapat tűzjelölője visszakerül a csapathoz.

Példa: A piros csapat játékosa kijátszik két zöld kártyát a toronymező színében. Ezután a sárga tűzjelölő visszakerül a sárga csapathoz, egy toronykő rákerül a toronyra és felkerül a piros tűzjelölő.

Saját tornyot **nem** lehet továbbépíteni.

Tipp: A felül építés elkerülése érdekében torony építésekor elve 2 vagy 3 magásra érdemes építeni egy új tornyot.

Fontos: Ha egy torony már össze van kötve egy másik toronnyal, akkor az már védett és azt már nem lehet továbbépíteni. (lásd 4. akció)

(B) - Toronykő lerakása a mezőhatárra:

A játék megnyeréséhez a csapatoknak szükséges egy folytonos tűzjelölő kapcsolatot kiépíteni a szemkötti oldalal a saját színében (határmezőtől határmezőig). A határmezőre való építéshez a játékos bármilyen színű lapot kijátszhat. A másik csapat nem veheti át az ellenőrzést (nem építhet rá) a határmezőn lévő toronykőre. Éppen ezért a határmezőre épített toronynak nem szükséges magasabbnak lennie egy szintnél.

Példa: Egy piros játékos eldob egy bármilyen színű lapot és a határmezőre rak egy tornyot, majd rá egy piros tűzjelölőt.

4. akció: A csapat két tornyának összekötése

Egy játékos összekötheti két saját tornyát, ha a kettő közötti mezőknek megfelelő színű és számú lapot kijátszik. Ezután minden mezőre lerak egy tűzjelölőt.

Példa: A piros játékos összeköt két piros tornyot. Ennek érdekében kijátszik két világoskék, egy zöld és egy lila lapot.

Fontos: Csak a két torony közti teljes út lefedése engedélyezett. Nem teljes út lefedése nem lehetséges.

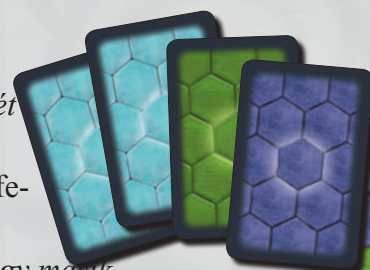
Megjegyzés: A tűzjelölők a játék végéig a táblán maradnak, azokat levenni vagy másik színnel lecserélni nem szabad.

Meglévő kapcsolat használata: egy kapcsolat befejezéséhez a játékosok használhatják a már táblán lévő tűzjelölőket (egy előző torony összeköttetésből).

Példa: A piros csapatnak előzőleg már összekötötte a bal oldali tornyokat, így elég egy lila kártyát kijátszani, hogy a jobb oldali tornyot is összekössék.

Akadály mező

A tábla közepén lévő mező egy akadály a játékosoknak. Ez a játéktól elzárt terület, erre nem lehet építeni és sehogyan sem használni.

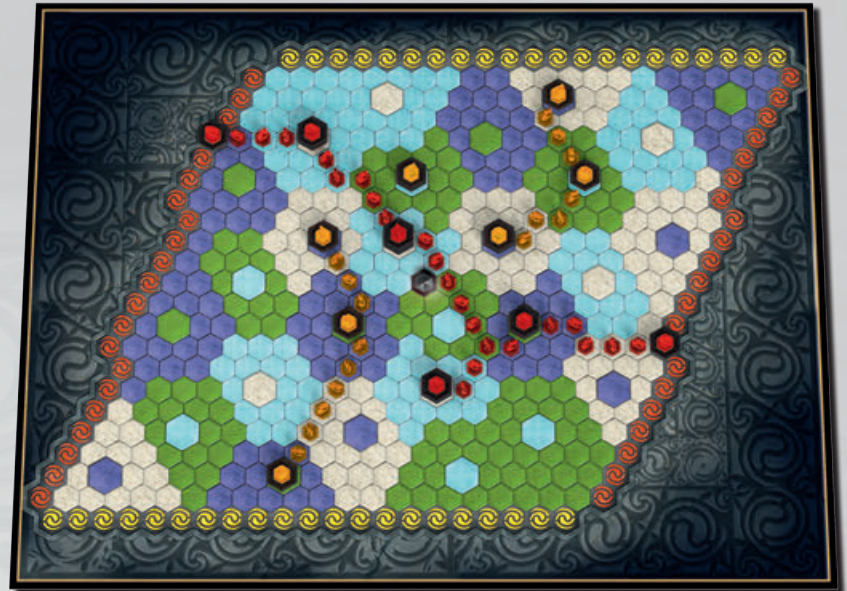


Játék vége

A játéknak vége, amikor az egyik csapatnak sikerül folytonosan összekötni a saját színű tűzjelzőikkel a két szemben lévő határon lévő tornyukat.

Ez a csapat nyer.

Példa: A piros csapatnak sikerült összekötnie a szemben lévő határon lévő tornyaikat a tűzjelzőikkel és saját tornyaikkal.



Egyéb szabályok

Hallgatni arany: a csapatok játékosai nem beszélhetik meg egymással a lépéseiket. A játék különösen érdekes beszélgetés, mutogatás vagy egyéb kommunikáció nélkül. Azonban, ha a csapatok szeretnének a játék során megbeszélni lépéseiket, akkor ebben a játék elején kell megállapodni.

Nincs elég torony: Néha előfordulhat, hogy nincs elég toronykő a játék befejeztéig. Ilyenkor el lehet távolítani azokból az egynél magasabb tornyokból, amelyek már össze vannak kötve tűzkövekkel, mivel ezeknél már nem lényeges, hogy milyen magasak.

Nincs elég tűzjelölő: Amennyiben valamelyik csapat tűzjelölője fogy el, akkor azonnal a másik csapat nyer.

Megjegyzés: a fenti két eset csak nagyon ritka esetben fordul elő.

Szabály módosítás 2 játékos esetén

Minden szabály érvényes mint a 4 játékos esetén csak a 2. akció (Kártya átadása másik csapattagnak) nem választható.

Autor und Verlag danken allen
Testspielern und Regellesern.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke

Illustration: Claus Stephan, Martin Hoffmann

Grafik: Mirko Suzuki

Fordítás: wellagent, 2018

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 692179

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN THE NETHERLANDS



Der Autor: Stephen Glenn, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Frau, seinen beiden Kindern und 3 Hunden in Virginia Beach, USA. Der frühere Highschool-Lehrer bringt heute autistischen Erwachsenen bei, ihren Alltag selbstständig zu bewerkstelligen. Aus seiner großen Leidenschaft für Gesellschaftsspiele war sein erstes Spiel *Ballon Cup* entstanden, das auch im Kosmos Verlag erschienen ist. Danach folgten viele weitere Spiele. Mit *Lumis* legt er nun ein faszinierend leichtes und zugleich tiefsinniges Spielerlebnis vor.

Der Autor dankt besonders Brad Fuller, Evan Derrick, Matthan Heiselt, Floyd Sherrod und der TAGS Game Group.