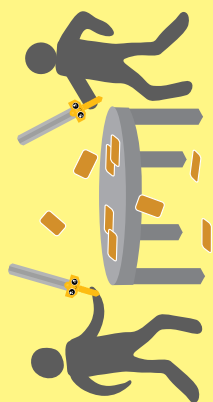


3-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE  
TARTOZÉKOK:  
2 DB ÖSSZEÁLLÍTÁST IGÉNYLŐ KARD  
(2 DB PENGE, 2 DB MARKOLAT,  
4 DB KERESZTCSAP)  
2 DB TARTALEK KERESZTCSAP  
72 DB KÁRTYA



HÉI NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD  
ARRA, HOGY MEGTANULJ EGY JÁTÉKOT.  
INKÁBB NÉZD MEG ANGOL NYELVŰ  
SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓNKAT:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/FAKESWORDSGAME/HOW

ÁTTEKINTÉS

Ez itt a világ első kardozós kártyajátéka, amelyben a játékosok kártyákon vitatkoznak, és vitákat szivacs-kardokkal rendezik le... ahogyan az a felnőtteknél szokás.

3 ugyanolyan kártya együtt egy szettet alkot.  
A játék győztese az lesz, aki elsőként gyűjt össze 3 szettet.

A játék során a soron lévő játékosnak kupacokra kell osztania egy adag kártyát. Ezután minden játékos megvizsgálja a kupacokat, hogy felmérje, melyik kupac kártyával kerül közelebb a szettek összegyűjtéséhez.

Miután mindenki eldöntötte magában, hogy melyik kupacot szeretné, háromig fogtok számolni, majd egyszerre mindenki rámutat arra a kupacra, amelyiket szeretné megszerezni.

Ha senki más nem mutatott arra a kupacra, amelyikre rámutattál, megkapod a kártyákat! Ám ha valaki más is rámutatott, meg kell vívnod vele a kártyákért ÚGY, hogy betartjátok a kupac kártyáin olvasható szabályokat!

A játék addig folytatódik, míg valaki össze nem gyűjt 3 db, 3 ugyanolyan színű kártyából álló szettet – ő lesz a győztes!

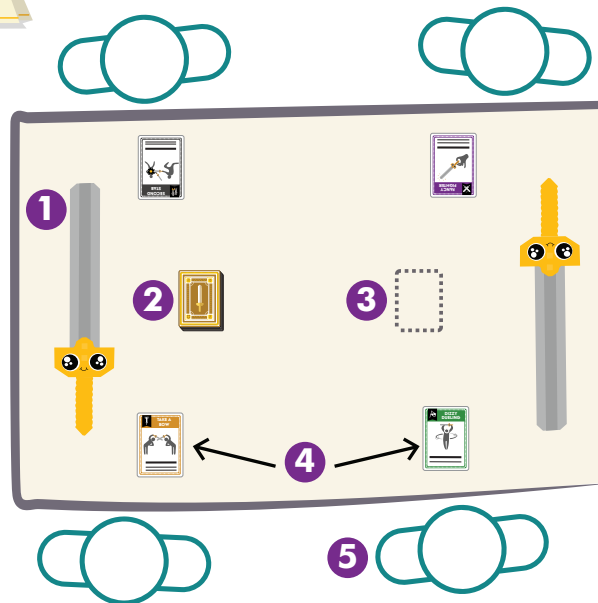


ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a **kardokat** az asztalra.
- 2 Keverjétek meg a pakli **kártyát**, és tegyétek **képpel lefelé** az asztalra. Ez lesz a **húzópakli**.
- 3 Hagyjatok egy kis helyet a **dobópakli** számára.
- 4 Osszatok 1-1 kártyát **képpel felfelé** minden játékosnak. (Ezzel minden játékos máris megkezdte egy szett gyűjtését.)

A játék során minden megszerzett kártyát képpel felfelé tartsatok magatok előtt, hogy **JÓL LÁTHATÓ** legyen minden játékos számára.

- 5 Válasszatok kezdőjátékost.



EGY KÖRÖD MENETE

Amikor rád kerül a sor, te vagy a **párbajmester**:

- 1 Húzz 2-vel több lapot, mint amennyien játszótok, és terítsd ki őket **képpel felfelé** az asztal közepére.

(Például 3 játékos esetén 5 kártyát, 4 játékos esetén 6 kártyát stb.)

- 2 Rendezd a kártyákat képpel felfelé fordított **kupacokba**. A kupacok száma a játékosok számától függ:

JÁTÉKOSOK	3 VAGY 4	5	6
KUPACOK	3	4	5

Néhány kupac több kártyát is tartalmazni fog. Ezzel nincs semmi baj – **a kupacoknak nem kell azonos számú kártyából állniuk**, de minden kupacnak legalább 1 kártyából kell állnia. Ezt figyelembe véve te (a párbajmester) úgy osztod kupacokba a kártyákat, ahogy csak szeretnéd. Megteheted például, hogy egyik kupacba csak 1 kártyát teszel, egy másik kupacba több ugyanolyan színű kártyát teszel, vagy épp teljesen különbözőket stb.

A kupacok alkotása komoly stratégiai döntésekkel jár. Érdekes legalább egy olyan kupacot alkotnod, ami számodra tökéletes, de a többieknek nem jó, illetve alkothatsz olyan kupacot is, amelyért tudod, hogy több játékos is meg akar majd vívni.

PÉLDÁUL ÍGY!



VAGY ÍGY!



A kupacokat helyezd el az asztalon úgy, hogy minden kártya jól látható legyen, és minden játékos elérjen minden kupacot.

- 3 Most, hogy te (a párbajmester) kupacokba rendezted a felhúzott kártyákat, minden játékosnak (beleértve téged is), választania kell egy kupacot. Ne feledd – egy szett 3 ugyanolyan színű kártyából áll, így lehetőleg olyan kupacot válassz magadnak, amellyel befejezhetsz egy szettet, és amellyel akár ezen felül még új szettet is indíthatsz.

A kupac kiválasztásához csak rá kell mutatnod. Ám most jön a fordulat – a párbajmester háromig fog számolni, és háromra mindenki egyszerre fog rámutatni a kupacra, amit szeretne megszerezni!

A PÁRBAJMESTER SZEREPE

Mielőtt háromig számolnál (hogy aztán mindenki rámutasson egy-egy kupacra), beszélgetést indíthatsz arról, hogy vajon ki melyik kupacot fogja választani, vagy épp melyik kupac az, amely győzelemhez juttatna egy adott játékost.

Mindenki megoszthatja, hogy melyik kupacra tervez mutatni, de senki nem köteles igazat mondani.

A kupacokban lévő kártyákat a beszélgetés közben is akárhányszor átrendezheted, egészen a számolásig.

Amikor te (a párbajmester) készen állsz, hogy kupacot válassz, emeld a mutatóujjadat a levegőbe. Miután mindenki ugyanígy tett, (ezzel jelezve, hogy készen áll,) számolj háromig:

Egy... Kettő... Háá-rom!

Ekkor egyszerre mindenki rámutat egy kupacra.

MELYIK KÁRTYÁKAT SZERZEM MEG?

Ha te vagy az egyetlen, aki a kupacra mutat:

Azonnal elveheted a kupac összes kártyáját. Tedd azokat **képpel felfelé** magad elé.

Ha egy kupacra senki sem mutat:

Tegyétek a kupac összes kártyáját **képpel felfelé** a **dobópakliba**.

Ha többen is ugyanarra a kupacra mutattok:

Párbajoznotok kell, hogy kiderüljön, ki kapja a kártyákat!



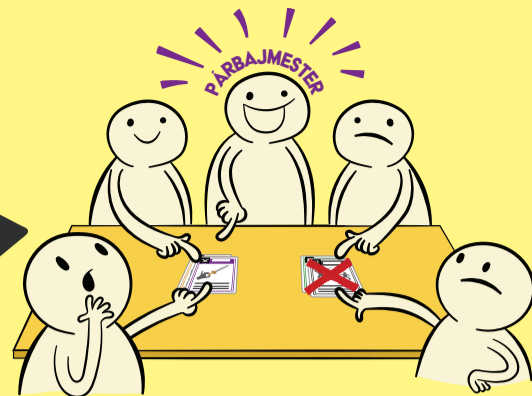
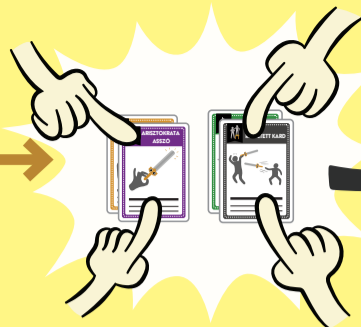
# PÁRBAJ

Ha több mint 1 játékos is ugyanarra a kupacra mutat, a játékosoknak párbajt kell vívniuk a kártyákért!

Ha 3 vagy több játékos mutatott ugyanarra a kupacra, a párbajmester dönti el, hogy melyik két játékos vív meg a kártyákért. (Ha ő is erre a kupacra mutatott, saját magát is választhatja.)

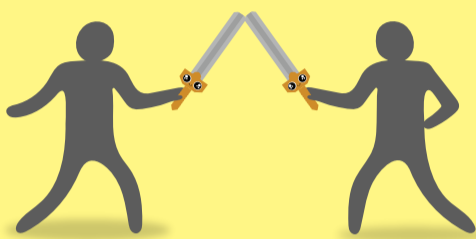
Ha több kupacra is több játékos mutat (például 2 játékos mutat egy kupacra, 2 másik játékos pedig egy másik kupacra mutat), a párbajmester dönt, hogy melyik párbajt kell megvívni.

Minden körben csak 1 párbajt vívhattok! Minden a kupacot, amelyre több játékos mutatott, de a párbajmester nem választotta ki párbajra, a dobópakliba kell tenni.



## FELKÉSZÜLÉS A PÁRBAJRA

A párbajt vívó játékosok álljanak fel, és helyezkedjenek olyan távol egymástól, hogy csak a kardjaik hegye érintkezzen.

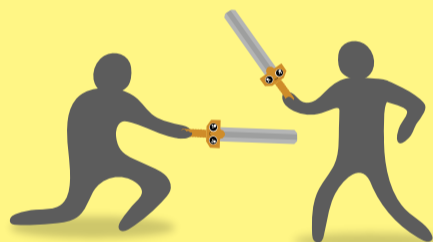


Ha mindkét játékos készen áll, a párbajmester háromig számol:

**Egy... Kettő... Háá-rom!**

Ahogy kimondta, hogy „rom”, a játékosok megkezdhetik a párbajt.

Ha a párbajmester részt vesz a párbajban, jelöljön ki egy másik játékost párbajmesternek.



## A PÁRBAJ SZABÁLYAI

A párbaj szabályait azok (és **csak** azok) a kártyák határozzák meg, amelyek abban a kupacban vannak, amelyért a játékosok párbajt vívnak. **MINDKÉT FÉLNEK** be kell tartania az **ÖSSZES** szabályt, amely ezeken a kártyákon fel van tüntetve (hacsak a kártyák másként nem rendelkeznek).

A kártyák között négyféle szín van, amely meghatározza, hogy a kártya milyen módon van hatással a párbajra:

<b>Lila kártyák</b>	Mindkét játékosra hatással vannak, a teljes párbaj során.
<b>Zöld kártyák</b>	Mindkét játékosra hatással vannak, <b>de csak</b> a párbaj kezdetén (a számolást követően). Azon párbajokat, amelyeket a felek kard nélkül kezdik, a mutatóujjaik összeérintésével kezdik meg.
<b>Sárga kártyák</b>	Mindkét játékosra hatással vannak, de csak <b>azokban a pillanatokban</b> , amikor a kardjukkal megérintenek valamit (a másik kardot, egy testrészt, falat stb.)
<b>Fekete kártyák</b>	Csak az alacsonyabbik játékosra van hatással. (Aki ezzel egy előnyhöz jut!)

Ezt a táblázatot nem kell megjegyeznetek – minden kártyára rá van írva, hogyan működik.

Ha egy kupacban ugyanaz a szabály többször is szerepel, akkor is csak egyszer érvényesül.

## A PÁRBAJ VÉGE

Egy párbaj **kétféleképpen** érhet véget:

### 1. Találat

Ha ellenfeled eltalálja kardjával a felsőttestedet, **azonnal** elveszíted a párbajt.

A felsőttested a nyakad, a vállaid és a derekad által határolt terület, **elől és hátul**. A karjaid **nem** számítanak bele.



Ha a karoddal szándékosan véded ki egy csapást, elveszíted a párbajt. Javasoljuk, hogy tedd csipőre a szabad kezdet.

### 2. Szabályszegés

Ha a párbaj során bármikor megszeged valamelyik kártya szabályát, **azonnal** elveszíted a párbajt. (A szabályokat a párbajmester és minden játékos ellenőrzi, aki nem vesz részt a párbajban.)

Ha a két játékos egyszerre szerez találatot, újra kell kezdeniük a párbajt.

Ha a játékosok nem tudnak megegyezni azzal kapcsolatban, hogy ki talált előbb, a párbajmester dönt. Ugyanígy a szabályok megszegésével kapcsolatos kérdésekről is a párbajmester dönt.

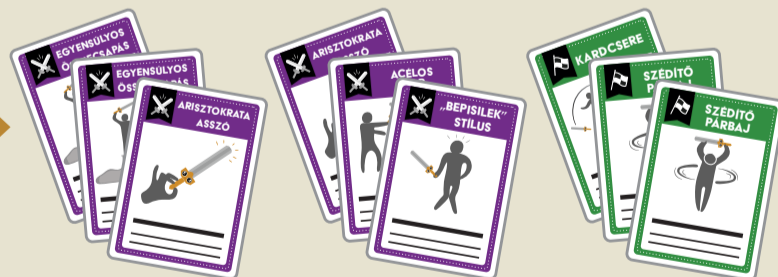
A párbaj győztese megkapja a kupacban lévő kártyákat, és maga elé teszi **képpel felfelé**. A párbaj vesztese nem kap semmit.

## A KÖRÖD VÉGE

Miután minden kupacot megszereztetek és/vagy eldobtatok, a köröd véget ér. A tőled balra ülő játékos lesz az új párbajmester, aki meg is kezdheti körét a kártyák húzásával és azok kupacokba rendezésével.

## SZETTEK GYŰJTÉSE

Ha 3 ugyanolyan színű kártya gyűlik össze előtted, azok egy szettet alkotnak. A kártyák nevei nem számítanak – egyedül a színük. Egy színből akár több szettet is összegyűjthetsz. (Tehát ha egy színből összegyűjtesz 3 kártyát, az egy szettet alkot. Ha ezután egy negyedik kártyát is megszerzel ebben a színben, az már egy következő szett első kártyája.)



## A JÁTÉK GYŐZTESE

Amint egy játékos összegyűjt 3 szettet, győz.

### DÖNTETLEN HELYZETEK

Ha két játékos egyszerre győzne, a két játékos egy **mindent eldöntő párbajt** vív.

Ha három vagy több játékos győzne egyszerre, összeszámolják megszerzett kártyáikat, és a két legtöbb kártyát gyűjtött játékos vívja meg a **mindent eldöntő párbajt**. (Ha legalább három játékosnak egyformán legtöbb kártyája van, akkor közülük a két legalacsonyabb játékos vívja meg a párbajt.)

A **mindent eldöntő párbajt** vívó játékosok egybekeverik az összes megszerzett kártyájukat, majd felcsapnak 2 kártyát. A **mindent eldöntő párbaj** szabályait ez a 2 kártya határozza meg.

### HA ELFOGY A HÚZÓPAKLI

Ha a húzópakli elfogyott, keverjétek meg a dobópaklit, majd alkossatok belőle új húzópaklit, és folytassátok a játékot.