

BOLDOG MOCSIK

TARTOZÉKOK

70 számozott kártya
0–9 értékben, 7 színben



Gyártástechnikai okokból
a kártyák hátlapján az angol cím szerepel.

1 értékkártya

+ az előlapon, = a hátlapon



1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A célod az, hogy neked legyen a legkevesebb pontod a játék végén. Szabadulj meg a kártyáidtól, amilyen gyorsan csak tudsz, hogy minden fordulóban a lehető legkevesebb pontot szerezd. De ne feledd, nem rendezheted át a kártyák sorrendjét a kezekben!

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 7 kártyát. Ne rendezzétek át a kártyákat! A kártyáknak a kiosztott sorrendben kell maradniuk.
- 2 Tegyétek az értékkártyát az asztal közepére a + oldalával felfelé.
- 3 Az értékkártya alá tegyetek a pakliból 2 véletlenszerű kártyát egymás mellé, képpel felfelé. Ezek a kártyák alkotják a középső párt.
- 4 A megmaradt kártyákból alkossatok paklit, és tegyétek azt képpel lefelé a középső pár alá.



A középső pár egy kétférvű számot alkot (a példában ez a 68-as): a bal oldali kártya a tízes helyi értéket, a jobb oldali kártya pedig az egyes helyi értéket jelzi.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék egy vagy több fordulóból áll. Amikor az egyik játékos kijátssza az utolsó kártyáját, és ezzel kiváltja a forduló végét, a többi játékos összeadja a megmaradt kártyái értékét. Ezek a büntetőpontok. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos eléri vagy meghaladja a 30 pontot.

A játékosok az óramutató járása szerint hajtják végre a körüket. Az kezd, aki legutóbb evett mocsit (vagy bármilyen más japán ételt).

A körökben az alábbi két akcióból hajtj végre egyet:

Húzz egy kártyát

VAGY

Játssz ki egy párt

Húzz egy kártyát

Az alábbiak közül húzhatsz fel egyet:

- 1 A középső pár egyik kártyáját.



- 2 A pakli legfelső kártyáját.



- 3 Az egyik tartalékkártyát, ha van (lásd a „Tartalékkártyák” bekezdést).



A felhúzott kártyát
bárhová teheted a kezekben.

Játssz ki egy párt

Válassz ki a kezedből 2 szomszédos kártyát anélkül, hogy megváltoztatnád a sorrendjüket (a bal oldali a tízes, a jobb oldali az egyes helyi értékű szám), és tedd azokat a középső párra.



Ha párt játszol ki, az alábbi követelményeknek kell megfelelned:

ÉRTÉK

Ha az értékkártya + oldala látszik, akkor a pároddal alkotott számnak **nagyobbnak kell lennie** a középső párnál.

Ha az értékkártya = oldala látszik, akkor a pároddal alkotott számnak **kisebbsnek kell lennie** a középső párnál.



SZÍN

Ha a középső pár kártyái azonos színűek, akkor a te párod kártyáinak is azonos színűnek kell lenniük (nem kell megegyezniük a középső pár színével). Az érték- és a színkövetelmények egyszerre érvényesülnek.

Példa: Ebben az esetben a pároddnak **kisebbsnek kell lennie 95-nél, ÉS azonos színű kártyákból kell állnia.**



BOLDOG MOCSIK

Ha olyan párt játszol ki, ami két egyforma számból áll, akkor figyelmen kívül hagyhatod az értékre és színre vonatkozó követelményeket. A pár kijátszásakor ezt egy „Boldog mocsik!” felkiáltással jelezd a többi játékosnak. A boldog mocsik segíthetnek, ha egyébként elakadnál.



KÁRTYAHATÁSOK

Bizonyos kártyák kijátszásakor különleges kártyahatások is aktiválódnak. 4 különböző hatás van a játékban:



➔ KÖTELEZŐ HATÁSOK

- + Fordítsd át az értékkártyát.
- ➡ Válassz ki egy játékos (magadat is választhatod), aki felhúzz egy kártyát (lásd „Húzz egy kártyát”).

➔ VÁLASZTHATÓ HATÁSOK

(A kártya kijátszásakor eldöntheted, hogy végrehajtod-e a hatást.)

- ➡ Minden játékos egyszerre adjon tovább egy kártyát a kezéből a tőle balra ülő játékosnak. A kapott kártyát bárhová teheted a kezekben.

- ➡ Vegyél ki egy kártyát a kezedből, és tedd magad elé, képpel lefelé. Ez mostantól tartalékkártyának számít (lásd „Tartalékkártyák”).

MEGJEGYZÉSEK

- A Ha kártyahúzásnál az utolsó kártyát veszed el a középső pár egyik oldaláról, akkor töltsd fel a helyét a pakli legfelső lapjával.
 - B Ha a középső párból veszel el kártyát, és ezzel felfedsz egy hatást, nem történik semmi (a hatások csak akkor érvényesülnek, amikor kijátsszod a kártyát).
 - C Ha kijátsszod egy középső párt, és mindkét kártyán van hatás, hajtj végre mindkettőt, **tetszőleges sorrendben.**
- Különleges eset:* Ha a két kijátszott kártya közül az egyik hatása a **➡** és úgy döntesz, hogy ezt hajtod végre először, megteheted, hogy az aktuálisan kijátszott középső pár másik lapját húzod fel, és így is érvényesítheted annak a kártyának a hatását is.
- D A **➡** hatást nem hajthatod végre, ha nincs a kezekben kártya. Minden játékosnak tovább kell adnia egy kártyát, ha végrehajtod ezt a hatást.
 - E Akár az utolsó kártyádtól is megszabadulhatsz a **➡** hatással.



A FORDULÓ VÉGE

Ha az egyik játékosnak a köre végén nincs kártya a kezében, akkor a forduló azonnal véget ér. A többi játékos adja össze a megmaradt kártyái értékét. A pontokat jegyezzétek fel.



Példa: Vikinek 3 kártyája maradt a forduló végén. Összeadja az értéküket: $3 + 7 + 2 = 12$.

Viki	Ákos	Misi
12	4	0

Ha a forduló végén maradtak kártyák a kezében, válassz ki egyet, és tedd le magad elé, képpel lefelé. Ez mostantól tartalékkártya. A többi kártyát dobd el.

TARTALÉKKÁRTYÁK:

A tartalékkártyáidat tedd magad elé, képpel lefelé. A játék során bármikor átnézheted az itt lévő kártyákat, ezek alkotják a saját paklidat.

Kétféleképpen tudsz magad elé letenni egy tartalékkártyát:

- 1 A **körödben** végrehajtod a ikon hatását.
- 2 A **forduló végén** választasz egyet a kezében maradt kártyák közül.

MEGJEGYZÉS

Bármennyi tartalékkártya lehet előtted. A tartalékkártyák értékét ne add össze a forduló végén.

ELŐKÉSZÜLETEK A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA:

Ne változtassátok meg az értékártyát.

Keverjétek meg a kártyákat (kivéve a tartalékkártyákat), és kövessétek az előkészületek lépéseit. Ezután kezdjétek egy új fordulót, amiben az előző forduló nyertesétől balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos eléri vagy meghaladja a 30 pontot, a játék véget ér. A **legkevesebb pontot gyűjtő játékos a győztes!** Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Viki	Ákos	Misi
12	4	0
0	16	5
19	0	23
31	20	28



PÉLDA



1 Az értékártya = oldala látszik és a középső pár értéke 68. Viki kijátssza az 57-est, és úgy dönt, hogy húz egy kártyát.



2 Ákos következik. A középső pár (57) mindkét kártyája sárga, így a színkövetelményre is figyelnie kell. Nincs olyan párja, ami azonos színű lapokból áll és kisebb 57-nél, így muszáj a „Húzz egy kártyát” akciót választania.



3 Misi két pár közül választhat, hogy mit játsszon ki a sárga 57-esre: a lila 46-ost vagy a 11-es boldog mocsikat. A 46-ost választja, mert ez csökkenti a kezében tartott pontok értékét. A boldog mocsikat megtartja későbbre.

JÁTÉKOSGÉDLET

KÖR ÁTTEKINTÉSE

KÁRTYAHÚZÁS

Húzd fel a középső pár egyik kártyáját, a pakli legfelső lapját vagy húzz a tartalékkártyáid közül.

VAGY

PÁR KIJÁTSZÁSA

Játssz ki a kezedből 2 szomszédos kártyát, a követelmények betartásával.



KÖVETELMÉNYEK

ÉRTÉK

Olyan párt játssz ki, ami az értékártya állásának megfelelően nagyobb vagy kisebb értékű a középső párnál.

- Mindig érvényben van -

SZÍN

2 azonos színű kártyát játssz ki.

- Akkor van érvényben, ha a középső pár kártyái azonos színűek -

Ha boldog mocsikat játszol ki, mindkét követelményt figyelmen kívül hagyhatod.

HATÁSOK

KÖTELEZŐ



Fordítsd át az értékártyát.



Válassz ki egy játékost (magadat is választhatod), aki húz egy kártyát.

VÁLASZTHATÓ



Minden játékos adjon egy kártyát a kezéből a tőle balra ülő játékosnak. A kapott kártyát bárhová tehető a kezében.



Vegyd ki egy kártyát a kezedből, és tedd magad elé, képpel lefelé, tartalékkártyának.

Fordulók között

Ha maradtak a kezében kártyák, egyet tegyél magad elé képpel lefelé, ez tartalékkártya lesz.

A tartalékkártyákat a fordulók között is tartsd meg.

A játék vége

Amikor egy játékos eléri vagy meghaladja a 30 pontot, a játék véget ér. A legkevesebb ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

Johan Benvenuto és Romaric Galonnier játéka
Grafikai tervezés és az imádnivaló mocsik: Amélie Maréchal
Játékszabály: Allison Machepey



A ColorADD egy univerzális, diszkriminációmentes nyelv, ami lehetővé teszi a színvakok és színtévesztők számára a színek azonosítását.



www.coloradd.net

