

# HÍMES Tojások

## Játékszabály

*A mezőn színes tojásokat gyűjteni az egyik legszórakoztatóbb húsvéti móka. Főleg, ha közben felfedezzük a fűben rejtőző illatos virágokat, a kedves kis rovarokat, a friss gombákat! Ha pedig a nyuszik is feltűnnek a réten, bizonyosan ők lesznek a nap fénypontjai! Ebben a furfangos szettgyűjtögetős játékban mindezekkel találkozhatasz, és átélheted újra a hímes tojások keresésének élményét. Légy ügyes, hogy te gyűjtsd össze a legszebbeket!*

### A DOBOZ TARTALMA



144 kártya



6 játékossegédlet



6 korongjelölő



1 pontozótábla

### A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a játékban elsősorban színes tojások sorozataival gyűjthetsz pontokat. Azonban a különböző tojásszínek pontozási módja eltérő; minden tojaskártyán látható a rá vonatkozó szabály. Emellett gyűjthetsz különböző színű tojásokból is sorozatot.

Minden színből (és a vegyesből is) csupán egyetlen sorozat lehet előtted az asztalon, ezek kerülnek majd pontozásra a játék végén. A gomba/virág/rovar kártyáknak ugyan nincs pontértéke, de hozzásegíthetnek, hogy további lapokat és pontokat szerezz. A nyuszik pedig mintha eleve akadályoznának a játékban – ám ők közvetlenül is hozhatnak neked pontokat.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 **Keverjétek meg a nagy kártyapaklit,** majd vegyetek ki belőle lapokat véletlenszerűen, a játékosok számától függően, az alábbi táblázat szerint (az eltávolított lapokat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek azokat):

1 	2 	3 	4 	5 	6 
-24 	-18 	-18 	-12 	-15 	-18 

- 2 **Helyezétek a játéktér közepére a megmaradt kártyák pakliját, és csapatok fel mellé 5 kártyalapot.**



**Ha nyuszit húznátok,** azt tegyétek félre és húzzatok helyette új lapot,...

**...ha pedig a gomba/virág/rovar kártyákból** jönne egy harmadik, azzal tegyetek ugyanígy.

Tehát a kínálatban **alaphelyzetben 3 tojásnak és 2 egyéb lapnak** kell lennie. (A félretett lapokat keverjétek vissza a pakliba, amely ettől kezdve húzópakliként kezelendő).

- 3 **Mindenki válasszon egy színes korongjelölőt.** Tegyétek mindet a pontozótábla 0-s mezőjére, majd válasszatok kezdőjátékost, és máris indulhat a húsvéti tojásgyűjtés!

## A JÁTÉK MENETE

A körödben két fázist fogsz egymás után végrehajtani:

### 1. Kártyahúzás

– ez kötelező.

### 2. Kártyamanipulációk és szettgyűjtés

– ez nem kötelező.

Ezek után ellenőrizd, **hogy hány lap van a kezdedben:** ha 7 vagy annál kevesebb, itt befejezheted a köröd, így átadod a játéklehetőséget a tőled balra ülő, következő játékosnak.

**Legfeljebb 7 kártya maradhat a kezdedben a köröd végén!**



A következő oldalakon részletesen is átnézzük a lehetőségeket.

## 1. Kártyahúzás

A körödben először **húzz 3 kártyát egyesével!**  
a húzópakli tetejéről.



Ez ennél kevesebb is lehet akkor,  
**ha nyuszikártyát húzol.**

### Nyuszikártya hatása

Ilyen esetben állj meg  
a húzással, és a nyuszit képpel  
feléled helyezd magad elé.



Azonban **ha olyankor húzol nyuszikártyát, amikor már van előtted egy másik,** tedd a nyuszit az előzőre, és folytasd úgy a húzást (3 lapig), hogy a nyuszikártyát nem számolod bele.

*Ha eközben ismét nyuszit húzol, természetesen megint meg kell állnod, és az új nyuszit is le kell raknod magad elé külön, az előzőek mellé.*

### Nyuszikártya-párok pontozása

Miután befejezted a laphúzást, pontozd le a nyuszikártya-párokat.

Az egymásra kerülő lapokon add össze a napocskák számát és azt lépd le a pontozótáblán, majd tedd ezeket a kártyákat a dobópakliba.





Az a nyuszikártya, **amelynek nincs párja,** az asztalon marad, és most nem hoz pontot.


*Például, ha a nyuszikártya-pár összesen 2 napocskát mutat, 2 mezőt léphetsz a pontozótáblán:*




Amennyiben eközben a táblán áthaladsz **valamelyik jelölt mezőn,** megkapod a mezőnek megfelelő bónuszt:

**5**  Húzz egy kártyát a húzópakli tetejéről.

**10**  Cseréld le egy lapodat a kínálatban lévők egyikére (tojást csak tojással szerezhetsz).

**15**  Vegyél fel egy tetszőleges lapot a kínálatból (majd frissítsd a sort).

**20**  Tegyél le a kezedből egy lapot (ha tudsz) valamelyik megkezdett szetted sorába.

**!** *A bónuszok opcionálisak, és természetesen minden áthaladásra vonatkoznak.*

## 2. Kártyamanipulációk és szettgyűjtés

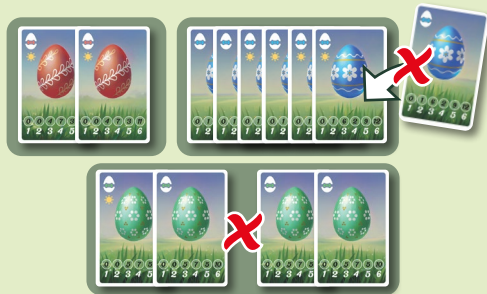
A második fázisban a kezekben lévő lapok felhasználásával mindenféle művelet végezhetsz, annyit és addig, amíg a lehető-segéid engedik, vagy szándékodban áll.

### Kártyamanipulációk

A manipulációs lehetőségeket a játékos-ségédlet kártya is mutatja, és az 5. oldalon részletesen is kitérünk rájuk.

### Szettgyűjtés

Lerakhatsz magad elé egy vagy több kártyaszettet, azaz azonos színű, vagy különböző színű tojáskártyákból összeállított sorozatokat. Egy megkezdett sorozatnak **legalább két kártyából kell állnia és sosem állhat hatnál többől**, továbbá egy adott színből és a vegyes sorozatból is **csak egy-egy szetted lehet**. A szettgyűjtés során a cél a minél magasabb érték **elérése**.



Az **egyszínű szettek** pontértékének alakulása leolvasható az adott színhez tartozó kártyákról: az alsó számsor a lapok számát, a felette levő az ennyi lapból álló szett értékét mutatja.



(Ez a szett 4 pontot ér.)

A **vegyes szettek** minden lapja 1 pontot ér.



1 pont / kártya

(Ez a szett 3 pontot ér.)

**!** A lerakott szettekről már nem vehetsz vissza lapokat, de még bővítheted őket a 4. sz. kártyamanipulációval (6. oldal).

Ha nem kívánsz (vagy nem tudsz) további manipulációkat végrehajtani a kezekben lévő lapok felhasználásával, **és 7 lapnál nincs több a kezekben**, akkor add át a lehetőséget a következő játékosnak.

Ha nem sikerül a hasznos kártyamanipulációkkal 7-re vagy az alá csökkentened a lapjaid számát, a **többletet dobod a dobópaklira**. A magad elé lerakott kártyaszettek természetesen nem számítanak bele a kézlimitbe.

## KÁRTYAMANIPULÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ahogy a játékossegédlet is mutatja, **hatféle manipulációs lehetőség van egy körben**; ebből bármennyit, bármilyen sorrendben elvégezhetsz, akár ugyanazt többször is.

**A manipulációkhoz felhasználhatod** a korábban szerzett lapokat, a kör elején felhúzottakat, és azokat is, amelyeket a manipulációk során vettél magadhoz.

A kártyamanipulációk nagy részéhez a gomba/virág/rovar kártyák bizonyos kombinációja szükséges, de ezen kombinációk **1(!) tagja helyettesíthető egy tetszőleges színű tojással**.



### 1 Két gomba eldobása



Fölvehetsz a kezedbe egy lapot a kínálatból. A kártyát azonnal pótolod a húzópakliból. *Ha nyuszikártya kerül elő, azt dobd el, és húzz újat helyette. Ha egy harmadik gomba/virág/rovar kártya kerül a kínálatba, azzal most nem kell foglalkoznod.*

### 2 Két virág eldobása



Húzhatsz egy új lapot a húzópakliból.

*Ha nyuszit húzol, és nincs az asztalon nyuszikártyád, tedd magad elé, ne húzz másik lapot.*

*Ha viszont már van egy nyuszikártya előtted, akkor a két nyuszi – a pontértékük lelépése után – kikerül a játékból, és egy újabb lapot húzhatsz a második nyuszi helyett.*

*Ha újfent sikerül nyuszit húznod, a húzást be kell fejezned, és az új nyuszit magad elé kell helyezned.*

(Az egyszemélyes játék két virág eldobásáért egy másik lehetőséget is kínál - ld. 7. oldal).

### 3 Két rovar eldobása



Egy kézben tartott lapodat kicserélheted egy lappal a kínálat sorából. Tojást csak tojaskártyával cserélhetsz, de bármilyen más lapot bármilyen lapért (tojásért is) felvehetsz.

*Itt tehát két lapot el kell dobnod magáért a cserelehetőségért, és egy harmadik lesz az, amelyik a konkrét csereajánlat.*

## 4 Gomba-virág-rovar hármas lapkombináció eldobása



Lethetsz 1(!) újabb, megfelelő színű tojást egy már előtted lévő sorozathoz.

*Ne felejtse el: egyszínű szettekből színenként 1-1, különböző színű szettekből legfeljebb 1 lehet előtted, továbbá egyetlen szettben sem lehet 2-nél kevesebb, vagy 6-nál több kártyalap.*

## 5 Kártyacsere



Egy tetszőleges színű tojást a kezedből lecsereélhetsz egy, a kínálatban lévő NEM tojáskártyára.

Ehhez a manipulációhoz tehát nincs szükség további kártya eldobására.

## 6 Kártya eldobása a kínálatból



Ha a kínálatban 3-nál kevesebb a tojáskártya, az egyéb lapokból eldobhatsz 1-et, hogy újat húzz helyette. Ha továbbra is tojásból van kevesebb, ezt újra megteheted – akár egy másik lap eldobásával –, de csak addig, amíg elő nem áll az alaphelyzet: 3 tojás- és 2 egyéb kártya.

**!** Ez a manipuláció nem kötelező, és az elvégzéséhez természetesen nincs szükség a kezedből származó kártyalapokra.

## A JÁTÉK VÉGE

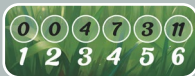
A játék azonnal véget ér, **ha valamelyik játékos körében elfogy a húzópakli.** A többi játékos már nem kerül sorra, így nekik lehetőségük sem lesz arra, hogy az esetlegesen a kezükben maradt szettek lerakják maguk elé.

**A játék végét kiváltó játékos** azonban még végigjátszhatja a körét a kártyamani-pulációkkal együtt.

## PONTOZÁS:

Az időközben létrejött nyusztalálkozóknak nyomán kialakult álláshoz a pontozótáblán még hozzájönnek a következő pontszámok:

**Az egyszínű szettek** a rájuk érvényes pontozás alapján 0-12 pontot érnek – a lapok száma szerint.



*Példa: 3 piros tojás 4 pontot, 5 viszont csak 3 pontot ad.*

**A különböző tojásokból álló szett** minden lapja 1 pontot ér (max. 6 pont).

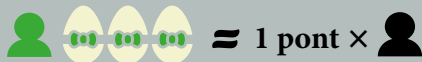


**= 1 pont / kártya**

A szettekben lerakott kártyákon **minden egyes napocska ikon** 1 pontot ér.

**1 pont /** 

**A játékoszínűnek megfelelő tojás-szettért** annyi további pont jár, ahány játékos (magadat is beleértve) lerakott ugyanilyen színű szettet (a vegyes sorozat nem számít).



**= 1 pont ×** 

**A pontokat lépjétek le a pontozósávon.**

Aki átlép az 50-es ponthatáron, fordítsa meg a korongját az „50” feliratos oldalára, és így lépje le a kiindulóponttól a további pontjait, amelyeket majd hozzá kell adni az 50 pontos részeredményéhez. **A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.**

**Döntetlen esetén az győz,** aki a leghosszabb sorozatot rakta le. Ha a leghosszabb sorozatból többeknek is van, akkor az győz, aki több ilyen sorozatot rakott le. Ha így is fennáll a döntetlen, akkor az dönt, hogy kinek maradt kevesebb lap a kezében.

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játékmód hasonló az alapváltozathoz. Az előkészületeknél meghatározott kártyakivétel (24 lap) mellett csupán két különbség van:

- A játékot te kezded a Kártyahúzás fázissal, majd minden további körben húzás előtt távolíts el 3 lapot a húzópakliból (megfordítás nélkül).
- A 2. sz. kártyamanipulációnál (2 virág eldobása) alternatív lehetőségként tetszőleges számú lapot eldobhatsz a kínálatból. Ezeket pótolod a húzópakliból.

## A KÁRTYÁK KEVERÉSE:

A HÍMES TOJÁSOK játékkártyáit mindig alaposan meg kell keverni, különben az egymás után felhúzott összeillő lapok elronthatják a játék egyensúlyát, így a játékelményt is.

**Ehhez a következőt javasoljuk:** tedd össze egyetlen pakliba a felhasznált kártyákat, majd helyezz le az asztalra **9 (3×3) kártyalapot, képpel felfelé.** Ezután a következőkben húzott lapokat helyezd egyenként a lerakott kártyalapokra, szintén képpel felfelé.

Egyetlen dologra kell csak ügyelned a lapok kirakásakor: **egyforma típusú kártya ne kerüljön egymásra közvetlenül.** A tojások esetében ez csak a színegyezés esetén tiltott. Végül hordd össze az így létrejött 9 paklit tetszőleges sorrendben, és akár még keverhetsz egyet rajta, ha úgy látod jónak.



## IMPRESSZUM:

### Játékterv:

Pierrot

### Grafika:

Pierrot és Gracza Balázs

### Játékszabály:

Pierrot, Gracza Balázs, Lapikás Judit

### Kiadó és forgalmazó:

Private Moon Studios

[www.privatemoonstudios.hu](http://www.privatemoonstudios.hu)



### Köszönet:

Marosi Viktória, Csapó Tamás,  
Lapikás Judit, Gracza Balázs,  
Kellermayer Sándor, Nagyidei Róbert,  
Csernyik Tibor, Gyöngyösi Gábor,  
Barkóczi Edit, Bagin Károly,  
Lukács Erzsébet, Pásztor Balázs,  
Nemes Balázs, Gál József.

Külön köszönet a tesztelőknek, akik nagyban hozzájárultak a játék formálódásához.