

DOPPELT SO CLEVER (Duplán okos húzás!)

Wolfgang Warsch okos játéka
 1-4 játékosnak, 8 éves kortól.



8+



1-4



30 perc

TARTALOM

-  1 pontozótömb
-  6 kocka
-  4 filctoll

TIPP Ezen játék jobb megértése érdekében az Egy okos húzás játéktól eltérő szabályokat szürke háttérrel kiemeltük.

ÁTTEKINTÉS

Válassz kétszer olyan körütekintően kockát a **Duplán okos húzásban!** Jelölj meg a kiválasztott kockának megfelelő színű területet a pontozólapodon, figyelj a láncpontozási lehetőségekre és gyűjtsd a pontokat! Azok a kockák is fontosak, amiket nem használsz fel, mert a kiválasztott kockáidnál alacsonyabb értékű kockákat a többi játékos felhasználhatja! A végén a legtöbb pontot szerző játékos nyer!

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy filctollat és egy pontozólapot. Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkapja a 6 kockát.



A JÁTÉK MENETE

A játék 4 játékos esetén 4 fordulóig, 3 játékosnál 5 fordulóig, 1 és 2 játékosnál 6 fordulóig tart.



Az akciók vagy a bónuszok, amit a játékosok megkapnak az adott forduló elején.

Az első négy forduló elején minden játékos kap egy bónuszt, ami a pontozótábla fordulósávján található.

AZ AKTÍV JÁTÉKOS



Az **aktív játékos** megkapja az összes kockát. Egyszerre dob mind a 6 kockával, és választ egy kockát, amit rátesz a 3 kocka mezőjének egyikére (**pontozólap**, bal felső sarok), anélkül hogy a dobott értéket megváltoztatná.



A választott kocka színével megegyező pontozóterületen meg kell jelölnie egy értékelő négyzetet a kocka értékétől függően (lásd pontozólap).



A **fehér kocka** dzsókér, **tetszőleges színű** kockaként fel lehet használni.



Ezután az aktív játékos beleteszi az **összes**, a választott kockánál **kisebb értéket** mutató kockát a dobozra nyomtatott **ezüst tálcába**. Ha az aktív játékos okosan a legkisebb értékű kockát választotta, akkor nem kell kockát tennie az ezüst tálcába. Az ezüst tálcán lévő kockákat az aktív játékos nem használhatja (kivételez **extra kockaakció**).



Ezután a **maradék kockákkal** az aktív játékos **másodszor is dob**. Újra választ egy kockát, amit egy szabad kockamezőre tesz, és behúz egy értékelő négyzetet a választott kockával megegyező színű értékelő területen. Ezután a választott kockánál kisebb értékű kockákat megint az ezüst tálcára kell tennie.

Ezt követően az aktív játékos **harmadjára** is dob a kockákkal, és a fentiek szerint végrehajtja az akciókat. Majd az **ÖSSZES maradék kockát**, amit nem tett a kocka mezőire, az ezüst tálcára kell tennie.

Figyelem:

Amennyiben a játékos az első vagy második dobásnál egy nagy értékű kockát választ, akkor előfordulhat, hogy a későbbi dobásra nem marad kocka. Ebben az esetben az aktív játékos kevesebb kört játszik. Természetesen ezt a helyzetet érdemes elkerülni.



PÉLDA AZ AKTÍV JÁTEKOS FORDULÓJÁRA

1. Eszti az aktív játékos, és mind a 6 kockával dob.



2. A rózsaszín 3-as kockát választja, és felteszi a pontozólapjának első szabad kockamezőjére. Ezután beírja a megfelelő értéket (3) a pontozólapjának a rózsaszín területére.



3. Eszti a 3-as értéknél kisebb összes kockát (1-es zöld) az ezüst tálcára teszi.



4. Ezután Eszti dob a maradék 4 kockával.



5. Kiválasztja a 4-es fehér kockát, és a pontozólapja első üres kockamezőjére teszi. Ezután a fehér kocka értékét (4-es) a pontozólapja rózsaszín területén jegyzi be rózsaszínként felhasználva azt.



6. Ezután Eszti a 4-esnél kisebb összes kockát az ezüst tálcára teszi.



7. Az utolsó dobására csak a sárga kocka maradt. Ezzel az egy kockával 3-ast dob, a sárga kockát az utolsó üres kockamezőjére teszi, majd a megfelelő értéket (3) a pontozólapja sárga területére írja be.



PASSZÍV JÁTEKOSOK

Miután az aktív játékos feltette a harmadik kockát is a pontozólapjára, vagy már nem maradt kockája dobni, mert minden kocka az ezüst tálcán van, a többi játékos (a passzív játékosok) következnek.

A passzív játékosok az ezüst tálcán lévő kockákat használhatják. Az ezüst tálcán lévő kockákból minden játékos választ egy kockát, és a választott kocka értékétől függően megjelölhet a saját pontozólapján a kocka színével megegyező területen egy értékelő négyzetet. Minden passzív játékos egyidejűleg választ, és ugyanazt a kockát akár több passzív játékos is választhatja. Miután minden passzív játékos választott, az aktív játékostól balra ülő játékos lesz az új aktív játékos, és magához veszi az összes kockát.

A fordulónak akkor van vége, ha az összes játékos volt egyszer aktív játékos.



PONTOZÓLAP

A pontozólapnak 5 színes területe van. Minden kockáért a játékos megjelöl egy négyzetet, vagy beír egy számot egy értékelő négyzetbe.

Három terület (**kék, zöld, rózsaszín**) bal oldalán egy nyíl van.

Ezek a területek balról jobbra, sorban haladva (kihagyás, ugrás nélkül) kell beírni/ kihúzni az értékelő négyzeteket.



A két területen, ahol nincs nyíl (ezüst és **sárga**), a megfelelő számot lehet bekarikázni, kiiktározni, mindegy, hogy hol van a területen.



FEHÉR KOCKA

A fehér kocka dzsóker, felhasználható ezüst, **sárga, zöld, vagy rózsaszín** kockaként, vagy lehet a **kék kockával** kombinálva, az összegüket felírni a **kék területre**.



EZÜST KOCKA

Az ezüst területre jegyezheti fel a játékos az ezüst kockát. Egyszerűen csak jelölje be a választott kocka értékét az ezüst területen. A megjelölt szám színe (**sárga, kék, zöld, rózsaszín**) szabadon választható.

Figyelem: A játékos bármilyen olyan kockát bejelölhet (szín- és számhelyesen) az ezüst területre, ami az ezüst kocka kiválasztása után átkerült az ezüst tálcára.

Az ezüst kocka kiválasztása előtt áttett kockákat nem lehet bejelölni, mert nem az ezüst kocka kiválasztása után kerültek át az ezüst tálcára.



Ha a játékos a fehér kockát választja az ezüst területre és emiatt áttetszi az ezüst kockát az ezüst tálcára, akkor az ezüst kockával bármilyen szint bejelölhet. Ugyanez fordítva is igaz: ha a fehér kocka kerül át az ezüst tálcára az ezüst kocka kiválasztása miatt, akkor a fehér kockát bármilyen színűként használhatja.

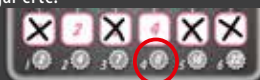
Példa: Benedek az ezüst 3-ast választja. Ezzel bejelöli a **zöld 3-ast** az ezüst területen. Ezután áttetszi a **kék 1-est** és a **fehér 2-est** az ezüst tálcára. Ezért most bejelöli a **kék 1-est** az ezüst területen és a **fehér 2-esért úgy dönt, hogy a zöld 2-est jelöli meg**.

Ha a játékos nem tud megjelölni egy számot az ezüst kockát használva (mert az már megvan jelölve), akkor nem választhatja ezt a kockát (és így azokat sem, amiket áttenne az ezüst tálcára a kockaválasztás miatt).

Ha az ezüst kockát egy passzív játékos választja, vagy plusz kockaakcióként az aktív játékos, akkor a megfelelő számot bármilyen színben megjelölheti az ezüst területen. Azonban pluszban más kockákat nem kap az ezüst tálcáról, nem jelölhet meg plusz számokat az ezüst területen.

A játékosok az egyes sorokba tett jelölések száma alapján kapnak pontokat. Az ezüst terület alján látható szürke csillagok mutatják, hogy mennyi pont jár (fehér szám a csillagban) minden sornál a sorban összesen megjelölt számért. Például, ha egy sorban 4 jelölés van, akkor 11 pont jár érte.

A 4 sor pontértéknek az összege az ezüst területért járó pont.



SÁRGA KOCKA

A sárga kockával a játékos a sárga területen karikázhatja be, vagy ikszelheti be a megfelelő számot. Ha egy szám már be van karikázva, csak akkor lehet majd "X"-el megjelölni. ➡➡

Figyelem: A bónuszok akkor aktiválódnak, ha egy sor vagy oszlop (a nyilaknak megfelelően) teljesen be van karikázva! Az áthúzás (X-elés) nem feltétele a bónusznak.

A játékos az alapján kap pontot a játék végén a sárga területért, hogy mennyi szám van "X"-elve. A sárga terület tetején lévő sárga csillagokban látható, hogy mennyi pont jár (a fekete szám a csillagban) sárga területen lévő "X"-ért. A csak bekarikázott számok nem számítanak ebbe bele.



KÉK KOCKA

Ha a játékos a kék kockát használja, akkor a fehér kocka értékét hozzá kell adnia a kék kockához (mindegy, hogy hol van a fehér kocka). Az összeget kell beírni a kék területre. A játékosnak a bal szélső mezőben kell kezdenie, és mező átugrása nélkül kell haladnia jobbra. Minden mezőbe az előző mezőbe írt számnál kisebbet vagy azzal egyenlőt lehet beírni.

Fordítva ugyanígy kell, ha a játékos a fehér kockát kék dzsókerként használja — akkor hozzá kell adnia a kék kocka aktuális értékét a fehér kockához.

Mindegy, hogy a második kocka hol található épp: egy játékos kockamezőjén, az ezüst tálcán vagy a dobott kockák közt, és mindegy, hogy az aktív vagy a passzív játékos választja. A játékos nem dönthet úgy, hogy csak az egyik kocka értékét írja be a kék területre. Ha az aktív játékos a kék kockát választja az egyik körben, és a fehérét egy másik körben, akkor 2 mezőt is kitölthet egy körben a kék területen.

Az utolsóként kitöltött mező fölötti kék csillagba írt fehér szám adja meg mennyi pont jár ezért a területért a játék végén.



ZÖLD KOCKA

Ha a játékos a zöld kockát használja, akkor meg kell szoroznia a zöld kocka értékét az aktuális zöld mező szorzójával. Az így kapott eredményt kell beírni az aktuális zöld mezőbe. A bal szélső mezőben kell kezdeni a kitöltést, és mező átugrása nélkül kell haladnia jobbra. Amint egy mezőpár mindkét fele ki lett töltve, ki kell számolni, hogy mennyi pont jár a játékosnak. A kiszámolás során, a második mezőbe írt számot kell kivonni az első mezőbe írt számból. Ennek az eredményét kell beírni a fölöttük lévő zöld csillagba. Ez lehet negatív szám (pontérték) is. Emiatt érdemes egy nagyobb számot írni az első mezőbe, és egy ennél kisebbet a másodikba.

Figyelem: Ha a játék végén egy második mező üres marad, akkor nulla pont jár érte. A játékos az adott bónuszt azonnal megkapja, amint egy számot beírt egy bónuszos mezőbe.

Példa: Benedek a zöld 5-öt választja, és beír $5 \times 2 = 10$ -et az első mezőbe. Egy későbbi fordulóban a zöld 1-et választja, és $1 \times 2 = 2$ -t ír be. Ezután rögtön beír 8-at ($10 - 2 = 8$) a fölöttük lévő zöld csillagba.

A játék végén a játékosok a zöld csillagokba írt számok összegét kapják meg ezért a területért.



RÓZSASZÍN KOCKA

Ha a játékos a rózsaszín kockát használja, akkor a rózsaszín területre kell írnia a számokat. A bal szélső mezőben kell kezdeni a kitöltést, és mező átugrása nélkül kell haladnia jobbra. Minden mezőbe a rózsaszín kocka értékét kell beírnia. A leírt számra nincs semmilyen korlátozás. Bármilyen dobásértéket be lehet írni a mezőbe. Azonban a bónusz csak akkor jár, ha a beírt szám nagyobb vagy egyenlő a mezőn jelzettnél. Ha nem az, akkor a játékos nem kapja meg az adott mező alatti bónuszt.

A játék végén a rózsaszín sorba írt számokat össze kell adni, ennyi pont jár a területért.



SPECIÁLIS ESET Ha a passzív játékos egyik kockát sem tudja választani az ezüst tálcából, akkor használhatja az aktív játékos egyik kockáját. Megteheti azt is, hogy elpasszolja a kocka felhasználást az ezüst tálcáról. Azt azonban nem teheti meg, hogy passzol, majd használja az aktív játékos egy kockáját.

Ha az aktív játékos nem tudja, vagy nem akarja egyik kockát sem felhasználni a dobásból, akkor egyszerűen nem jelöl egyik területen sem. Ez ettől még beleszámít a három dobásba!

BÓNUSZOK A játékosok bónuszokat szerezhetnek, amik a sorok/oszlopok végén (ezüst, sárga) vagy közvetlen bizonyos mezők alatt (kék, zöld, rózsaszín) láthatóak.



Amint egy számot megjelölt vagy leírt a játékos egy ?- bónuszú mezőn, megkapja az adott bónuszt. Ez után a játékosnak azonnal vagy le kell írnia egy számot egy választása szerinti színes terület egyik mezőjére (1-6-ot a zöld és rózsaszín, 2-12-t a kékre) vagy bejelölhet egyet (ezüst és sárga – de a sárgán csak már karikázott mezőt), vagy karikázhat egy számot (sárga). A bónuszt nem lehet eltenni későbbre, azonnal fel kell használni.

A negyedik forduló kezdetén minden játékos szabadon választhat egy szintet ?-ért.

A bónuszok aktiválódnak akkor is, ha a játékos egy utolsó jelölést tesz egy oszlopba az ezüst területen, vagy ha az utolsó számot karikázza be egy sorban vagy oszlopban a sárga területen. A szélén megadott bónuszt azonnal fel kell használnia. Ha a játékos az utolsó mezőt karikázza az akciósoron (lásd Akciók), akkor azonnal megkapja az ábrázolt bónuszt.

Bónuszösszegző:

Bónusz egyedi mezőn = Azonnal be kell váltani, ahogy a mező ki lett töltve. Bónusz egy sor vagy oszlop végén = Csak akkor váltható be, ha a sor/oszlop összes mezője be lett jelölve vagy karikázva (sárga).



A rókafejek pontot érnek a játék végén. Minden megszerzett rókafeje annyi pontot ér, amennyit a játékos legkevesebb pontot hozó területe adott. Például, ha a játékos legkisebb értékű területe a **zöld**, ami 8 pontot ér, akkor a játékosnak minden rókafeje 8 pontot ér.

Figyelem: Ha a játékosnak van 0 pontot érő területe, akkor a rókafeje 0 pontot ér!

AKCIÓK

A játék során 3 féle akció szerezhető. A bónuszokkal ellentétben ezek nem csak azonnal megszerzésükkor használhatóak fel, hanem félre lehet tenni egy későbbi körre vagy fordulóra.

Ha a játékos egy akciót szerez, akkor be kell karikáznia a következő mezőt a megfelelő sorban. Amint felhasználta egy akciót, azonnal meg kell jelölni az első, elérhető bekarikázott mezőt.

A játékos annyi akciót hajthat végre egy adott körben, amennyi akciója csak van.

Bónuszok		
	43	
	36	
	21	
	8	
	21	
	0	



Újradobás akció:

Ezt csak az aktív játékos használhatja. Ha szeretné, újradobhatja a most dobott összes kockáját (azaz a pontozólapján vagy az ezüst tálcán lévőket nem), ha elkölt egy akciót erre. Ha használja az akciót, akkor az összes dobott kockát újra kell dobni (azaz nem tehet félre néhányat, és csak a többi dobja újra).



Vissza akció:

Ezt csak az aktív játékos használhatja. Ezzel az akcióval egy, már az ezüst tálcára tett kockát lehet visszavenni, és a következő dobásnál használni. Ha a kockadobás már megtörtént, akkor nem használható az akció (azaz a dobás előtt kell dönteni).



Extra kocka akció:

Ezzel az akcióval egy plusz kocka választható. Ezt az akciót csak a forduló végén lehet használni (aktív játékosként miután már mindhárom kockát kiválasztotta, vagy passzív játékosként, miután már választott kockát az ezüst tálcáról). Ezzel az akcióval a játékos a 6 kocka bármelyikét kiválaszthatja, beleértve azokat a kockákat is, amiket az aktív játékos kiválasztott, illetve azt a kockát, amit az adott játékos már használt a körében. Egy fordulóban egy játékos akár több extra kocka akciót is választhat, azonban egy fordulóban egy kockát csak egyszer használhat fel a játékos ily módon.

Példa: Eszti kiválasztotta a kockáját és rátette a pontozótáblájára. Mivel van két akciója, úgy dönt, mindkettőt felhasználja. Első akciónak a fehér kockát választja, és felhasználja a **sárga területen** 4-esként. A második extra akcióként a **fehér kockát** már nem választhatja. Azonban a **kék kocka** jó választásnak tűnik, ezért behúzza a **kék területen** a 7-es négyzetet (**kék 3 + fehér 4 = 7**).

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak vége, ha az utolsó aktív játékos is végrehajtotta a körét az utolsó fordulóban, és minden passzív játékos kiválasztotta az utolsó kockáját ebben a fordulóban. Mindenki elköltheti a megmaradt extra kocka akciót. A megmaradt újradobás akciók elvesznek.



Ezután minden játékos összeszámolja a színes területein szerzett pontjait. A legalacsonyabb értékű terület adja a rókafeje értékét, mindenki a saját területe alapján pontozza a rókafejeket. A területeken szerzett pontokat összesíteni kell, és a játékot a legtöbb pontot gyűjtött játékos nyeri. Holtverseny esetén, közülük a legértékesebb területet birtokló játékos a győztes. Ha ebben is holtverseny lenne, akkor több győztes van.

SZÓLÓ JÁTÉK

Az egyszemélyes játékban a cél a minél magasabb pont elérése. A szabályok alapvetően megegyeznek a többszemélyes játékmóddal. Az egyszemélyes játék 6 fordulóig tart. A játékos aktív játékosként kezd, és ezután egy passzív kör következik, mielőtt egy újabb aktív kört hajt végre. Így felváltva pontosan 6 aktív és 6 passzív kört hajt végre. Passzív körben a játékos dob mind a 6 kockával, és a három legalacsonyabb értékű kockát kell az ezüst tálcába tennie. Döntetlen esetén az ezüst tálcához közelebb landoló kockát kell az ezüst tálcába tenni.

Figyelem: Ahogy a többjátékos szabályban, egyszemélyes játékban sem lehet az újradobás akciót használni passzív játékosként.

A játékos az alábbi táblázat alapján meghatározhatja, hogy mennyire okos az eredménye alapján:



Szint	Pont
★★★★★	Duplán okos húzás!
★★★★★	Pont = IQ!
★★★★☆	Wow, ez igen!
★★★★☆	Ez nem szerencse!
★★★☆☆	Na ezt nézzétek!
★★★☆☆	Igen, igen okos!
★★☆☆☆	Sokat edzettél!
★☆☆☆☆	Örülhetsz!
★☆☆☆☆	A helyes úton.
★☆☆☆☆	Tudsz jobbat.
☆☆☆☆☆	Ez őóóó, nem elég.



Kiadja és forgalomba hozza:
ComPaYa - Ha kell egy játék!
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu
Minden jog fenntartva!

Szerző: Wolfgang Warsch
Kivitel: Leon Schiffer
Szerkesztő: Thorsten Gimmmler
Magyar fordítás: Dunda

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

