



CLEVER HOCH DREI

(Triplán okos húzás!)



8+



1-4



30 perc

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

TARTALOM



1 pontozótömb



6 kocka



4 filctoll



TIPP Az 'Egy okos húzás!'-t ismerőknek: az 'Egy okos húzás!' játéktól eltérő szabályokat világosszürkével jelezzük a lap szélén az adott helyen.

JÁTEKÖTLET

A játékosok megpróbálnak minél több pontot szerezni saját pontozólapjukon, a kockák ügyes felhasználásával az öt színterületen. Okosan válasszátok ki a kockákat, hogy még legyen elég lehetőségek a következő dobásoknál is. Fontos az is, hogy ne tévezzétek szem elől a többi játékos kockáit. Akinek a legtöbb pontja lesz egy adott számú forduló után, az nyer.



ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy filctollat és egy pontozólapot. Véletlenszerűen válasszatok egy kezdő-játékost, 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.

Minden forduló elején minden játékos áthúzza az aktuális forduló számát a lapja fordulósávján.

Az első négy forduló elején minden játékos megkapja a pontozótábla fordulósávján látható bónuszt (részletesebben lásd a bónuszokat a 9. oldalon).

fordulószám



fordulóbónusz

játékosszám

Az aktív játékos

Az az aktív játékos, aki előtt a kockák vannak. Egyszerre dob mind a 6 kockával, és választ egy kockát, amit rátesz a 3 kockamezőből a legfelsőre, anélkül hogy a dobott értéket megváltoztatná. Ez után a választott kocka színével megegyező pontozóterületen a kocka értékétől függően meg kell jelölnie egy értékelő négyzetet vagy beírni egy számot. Az egyes területek mezőit, tulajdonságait a 4. oldaltól kezdve részletezzük, a színes területek részben.

Megjegyzés: A fehér kocka dzsóker, tetszőleges színű kockaként fel lehet használni.

kockamezők



Ezután az aktív játékosnak az összes, a választott kockánál kisebb értéket mutató kockát bele kell tennie a dobozra nyomtatott ezüst tálcába.

Megjegyzés: Az azonos értékű kockák nem kerülnek át az ezüst tálcára. Ha a játékos a legkisebb értékű kockát választja, akkor ebből a dobásból nem tesz kockát az ezüst tálcára.



Az ezüst tálcán lévő kockákat az aktív játékos nem használhatja már ebben a fordulóban (kivéve az extra kockaakció, lásd a 11. oldalon).

Ezután a maradék kockákkal az aktív játékos másodszor is dob. Újra választ egy kockát, amit a második kockamezőre tesz, és behúz egy értékelő négyzetet, vagy beír egy számot 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 még egyszer végrehajtja az akciókat. Majd az ÖSSZES megmaradt kockát, amit nem tett a kockamezőire, 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, mert minden megmaradt kocka az ezüst tálcára kerül. Ebben az esetben az aktív játékos nem tud dobni, és kevesebb kört játszik. Természetesen ezt a helyzetet érdemes elkerülni.

Az aktív játékos a dobásaihoz használhat plusz akciókat is, amiket a 10. oldalon fejtünk ki részletesen.

Speciális eset Ha az aktív játékos nem tud, vagy nem akar kockát felhasználni a dobásából, akkor nem tesz le kockát, és a dobását elbukta. Ez a kockamező üresen marad a pontozólapján.

Példa

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



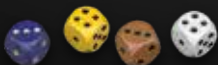
2. A rózsaszín kockát választja, és a legfelső kockamezőjére teszi, valamint beírja a pontozólapja rózsaszín területére a pontértéket.



3. Reni a dobásából minden 3-nál kisebb értékű kockát az ezüst tálcára tesz.



4. Reni a megmaradt 4 kockával dobja a második dobását.



5. A dzsóker fehér 4-est választja, és a második kockamezőre teszi. Úgy dönt, hogy ezt a pontértéket is a rózsaszín területre jegyzi be.



6. A dobás minden 4-nél kisebb értékű kockáját az ezüst tálcára teszi.



7. A harmadik dobására már csak a sárga kocka maradt. Dob vele egy 3-ast, leteszi az utolsó kockamezőjére, és beikszel egy mezőt a sárga területen.



A passzív játékos

Miután az aktív játékos feltette a harmadik kockát is a pontozólapjára (vagy már nem maradt kockája), felkínálja a játékostársainak **az ezüst tálcá** kockáit.

Az ezüst tálcán lévő kockákból minden játékos választhat egy kockát, és passzív játékosként megjelölhet a saját pontozólapján a kocka színével megegyező területen egy értékelő négyzetet (vagy beírja az értékét). Minden passzív játékos egyidejűleg választ. A kockák maradnak az ezüst tálcán. Ez azt jelenti, ugyanazt a kockát **akár több játékos is választhatja**.



Miután minden passzív játékos választott egy kockát, feljegyezte azt, és használta az akciókat, ha kellett, az aktív játékos összeszedi az összes kockát, és az óramutató járása szerint következő játékosnak adja a kockákat. Ő lesz az új aktív játékos, és végrehajtja a fentebb leírt lépéseket.

Amint minden játékos volt egyszer aktív játékos, a forduló véget ér, és egy új forduló kezdődik.

Speciális eset

Ha egy passzív játékos nem tud egyetlen kockát sem felhasználni az ezüst tálcáról, akkor használhatja az aktív játékos kockamezőin lévő egyik kockát. Ha a passzív játékosnak van lehetősége az ezüst tálcán látható valamelyik kocka használatára, de azt nem használja fel, akkor nem használhatja az aktív játékos kockáit.

SZÍNES TERÜLETEK

Amikor a játékos választ egy kockát, akkor megjelöl egy négyzetet, vagy beír egy számot egy értékelő négyzetbe.

A sárga, a türkiz és a barna területen ott vannak a számok előre nyomtatva 1-től 6-ig. Ezek a területeken be kell ikszelni az adott mezőt.

A kék és a rózsaszín területen egy számot kell írni a mezőbe.

Minden kiválasztott kockáért egy mezőt lehet beikszelni, vagy egy számot lehet beírni a mezőbe (kivéve a türkiz).

Alapvetően minden mezőt csak egyszer lehet használni. Egyetlen mezőt sem lehet többször beikszelni, és nem lehet egy már beírt számot felülírni.



A sárga terület



Ikszelős

Ha a játékos a sárga kockát választja, akkor az adott számnak megfelelő 3 mező egyikét kell beikszelnie.

Az **aktív játékos** az első dobásból csak a legfelső sorban ikszelhet, a 2. dobásból csak a középső sorban, és a 3. dobásból csak a legalsó sorban.

(Aktív játékosként fehér és szürke mezőket is ikszelhetsz.)

Ezt egyértelműsítendő, a kockamező mezőit, és a sárga terület sorait is római I-II-III számokkal jelöltük meg.

A **passzív játékos** csak a 6 szürke négyzet egyikét jelölheti meg. Természetesen a kocka értéke meg kell egyezzen a mező értékével.

Bónusz

A sárga területen a bónuszok mindig 2 mező között vannak. Amint a játékos közvetlen a bónusz fölötti, és alatti mezőt is beikszelte, azonnal megkapja az adott bónuszt.

Pontozás

A játék végén számoljátok meg, hogy az egyes sorokban mennyi mezőt ikszeltetek be ezen a területen. Minden sorért a bejelölt mezők számának megfelelő pont jár, amit a sárga terület tetején ábrázolunk.

Példa: Az első dobásodból a sárga 2-est választod, és az első sor 2-esét ikszeled be.



Példa: Az ezüst tálcáról a sárga 2-est választod, és beikszeled a szürke háttérű 2-est.



Példa: A felső sorban 3 mezőt jelöltél be. Ezért 12 pontot kapsz. A középső és az alsó sorban 2-2 mezőt jelöltél be. Ezekért 6-6 pont jár. Így összesen 24 pontot szereztél a sárga területen.



A türkiz terület

Ikszelős

Ha a játékos a türkiz kockát választja, akkor az adott számnak megfelelő 5 mező egyikét kell beikszelnie.

Az **aktív játékos**, ha van már a kockamezőin másikkal ugyanilyen értékű kockája, beikszelhet egy-egy másik mezőt is az adott oszlopban **minden ilyen kockáért**.

A **passzív játékos** az ezüst tálcán lévő minden ilyen értékű kockáért beikszelhet egy-egy másik mezőt az oszlopban.

Ezen a területen a játékosok akár 3 mezőt is beikszelhetnek egyszerre (a passzív játékos kivételével esetben még többet is).

Bónusz

Amint a játékos bejelölte az összes türkiz hátterű mezőt egy sorban vagy oszlopban, megkapja a sor végén, vagy az oszlop alján látható bónuszt.

Pontozás

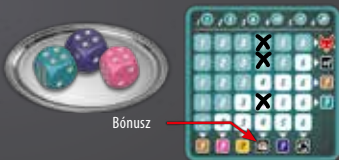
A játék végén számoljátok meg, hogy az egyes sorokban mennyi mezőt ikszeltetek be ezen a területen. Minden sorért a bejelölt mezők számának megfelelő pont jár, amit a türkiz terület tetejéről lehet leolvasni.



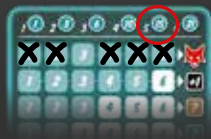
Példa: Az első kockamezőre egy sárga 3-ast tettél, a második dobásból a türkiz 3-ast választod. Ezért összesen 2 db 3-as mezőt ikszelhetsz.



Példa: Az ezüst tálcán egy türkiz, egy rózsaszín és egy kék 4-es van. Ha egy passzív játékos a türkiz 4-est választja, akkor 3 db 4-es mezőt jelölhet be.



Példa: A felső sorban 5 mezőt beikszeltél, ezért 15 pont jár. Ugyanígy számold meg a másik négy sorban is.



A kék terület



Beírás

A kék területen nem bejelölni kell a mezőket, mint a sárga vagy a türkiz területen, hanem számot kell írni az üres mezőkbe. A középen látható 7-es mezőtől kell kezdeni a beírást, és egyesével kell haladni mindkét irányba.

Ha kék kockát választ a játékos, akkor először mindig hozzá kell adni a fehér kocka értékét. Ez fordítva is igaz: ha a fehér kockát akarja a játékos a kék területen használni, akkor először hozzá kell adnia a kék kocka értékét.



Ezt követően lehet beírni a **következő üres mezőbe** a középsőtől balra vagy jobbra. **Balra** haladva mindig pontosan **1-gyel kisebb értéket** kell beírni a következő mezőbe, **jobbra** haladva pedig mindig pontosan **1-gyel nagyobb értéket**. A középen látható 7-es érték a kezdőmező.

A játékosnak lehetősége van az adott sorozatot „újrakezdeni”: azaz az épp következő üres mezőbe (bal és jobb oldalon is) 7-es érték is kerülhet. A 7-es beírása után aztán megint 1-gyel nagyobb vagy 1-gyel kisebb számot írhat be az oldalnak megfelelően.

Bónusz

Amint szám kerül egy bónuszos mezőbe, a játékos megkapja az adott bónuszt.



Pontozás

A játék végén mindkét oldalon meg kell nézni a legszélső kitöltött mezőt: a fölötte megadott pontszámot kapja érte a játékos. Ezen felül 4-4 pont jár minden beírt 4, vagy kisebb, illetve 10, vagy nagyobb számért.



Példa: A fenti ábrán látható amit elértél a játék végén. A bal oldalért 9 pontot, a jobb oldalért 13 pontot kapsz. Valamint jár 4-4 pont jár minden beírt 10-es, és 11-es értékért, így összesen 30 pontot (13+9+4+4) kapsz a kék területért.



A barna terület

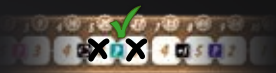


Ikszelés

Ha a játékos a barna kockát választja, akkor az adott számnak megfelelő egyik mezőt kell beikszelni. Jobbra tartás van, azaz mindig az utoljára beikszelt mezőtől jobbra látható valamelyik mezőt lehet csak ikszelni. A bal szélső mezőhöz legközelebb kell kezdeni az ikszelést, és innen kell jobbra haladni. Nem kell egyesével mindent bejelölni, lehet mezőket kihagyni. Azonban az egyszerű átgugrott mezőt a későbbiekben már nincs lehetőség beikszelni.

Bónusz

A barna területen a bónuszok mindig 2 mező közt vannak. A bónuszt akkor kapja meg a játékos, amikor mindkét szomszédos mezőt beikszeli. Ha átgugrott mezőket, akkor az adott bónuszokat nem lehet megszerezni.



Pontozás

A játék végén az alapján jár pont, hogy mennyi mezőt jelölt be a játékos ezen a területen. A barna terület fölött látszik, hogy mennyi pont jár az adott mennyiségű mező bejelöléséért. A maximális pontot csak úgy lehet megszerezni, ha a játékos nem hagy ki mezőket a kitöltés során.

A rózsaszín terület



Beírás

A rózsaszín területen a kockán látható számot kell beírni a mezőbe. A bal szélső üres mezőn kell kezdeni, és egyesével haladni jobbra. Nem lehet kihagyni mezőket.

A rózsaszín kocka választásakor mindig el kell dönteni, hogy az adott bónuszt szeretné a játékos, vagy több pontot.

Bónusz

Ha a bónusz mellett dönt a játékos, akkor felezze meg a kocka dobásértékét (lefelé kerekítve), és az így kapott számot írja be a mezőbe. Ezt követően megkapja a mező alatti bónuszt.

Ha több pontot szeretne inkább a játékos, akkor szorozza meg a mező fölötti szorzóval (rózsaszín csillagban látható) a kocka dobásértékét, és ezt az értéket írja be a mezőbe. **Ebben az esetben nem jár a bónusz, és azonnal húzza át azt a játékos.**



Megjegyzés: Az első mezőn nincs döntési lehetőség: ide mindig a dobott érték felét kell beírni.

Pontozás

A játék végén a rózsaszín területre írt számokat össze kell adni. Ez az összeg lesz a területért járó pontérték.

A fehér kocka



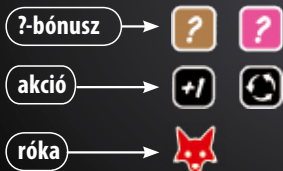
A fehér kocka dzsóker szín. Használható sárgaként, türkizként, barnaként vagy rózsaszínként. A másik lehetőség, hogy a kék kockával kombináljátok (lásd A kék terület részben).

BÓNUSZ

A pontozólapra különböző bónuszok vannak rajzolva.

Az egyes színterületek bónuszainak aktiválásáról az adott terület leírásánál olvashattok részletesen.

3 típusa van a bónuszoknak.



?-Bónusz



Amikor egy ?-bónuszt aktivál a játékos, **azonnal fel kell használnia**.

A legtöbb ?-bónusznak meghatározott színe van. Ha egy ?-bónuszt használ a játékos, akkor választ egy számot 1-től 6-ig. Ezt követően bejelöl egy ennek megfelelő négyzetet az adott színű területen, vagy beírja a számot. A ?-bónuszt pontosan úgy kell használni, mintha a játékos dobta volna a választott számot. A színek szokásos szabályai érvényben maradnak.

A fekete ?-bónusz  esetén a szám mellett a szint is szabadon választhatja meg a játékos.

Minden játékos kap egy fekete ?-bónuszt a 4. forduló kezdetén.



Akciók

Az akciók ugyanúgy aktiválódnak, mint a ?-bónuszok. Azonban az akciókat **nem kell rögtön felhasználni**. Ha a játékos teljesíti egy akció feltételeit, akkor karikázza be a megfelelő akciósor következő üres mezőjét, ezzel jelezve, hogy aktiválta az adott akciót. Az akciómezőket sorban, egyesével kell aktiválni, mezőkihagyás nélkül.



Minden sor végén van egy másik bónusz, amit akkor kap meg a játékos, ha az adott sor utolsó mezőjét is aktiválta.

Minden ily módon aktivált akciót a játékos később egyszer használhat. Amikor a játékos felhasználja az akciót, akkor ikszelje be az adott mezőt.



A játékos a körében egyesével bármennyi aktivált akciót felhasználhat, akár ugyanolyat is.

A 3 akciófajta:

1. Újradobás



Csak az aktív játékos használhatja ezt az akciót. Amikor ezt az akciót használja, akkor a most dobott **összes kockájával** újra kell dobnia. A kockamezőjén, illetve az ezüst tálcán található kockákkal nem dobhat.

2. Dzsóker szám



Ezt az akciót az aktív és a passzív játékos is használhatja arra, hogy egy kiválasztott kockát úgy használjon, mintha más szám lenne rajta. Ha a felhasznált akciómező egy adott számot ábrázol, akkor a játékosnak ezt a számot kell használnia. Ha az akciómezőben egy „?” látható, akkor szabadon választhatja meg a számot. Nem kell balról jobbra haladva sorban felhasználni az akciómezőket, azaz bármelyik már aktivált mezőt használhatja a játékos az alapján, melyik ad épp nagyobb előnyt neki.



Fontos: Ne változtassátok meg a kockaértékét! Csak tegyetek úgy, mintha másik szám lenne rajta, azt írástok fel/jelöljétek a lapra, de minden más kérdésben a kocka dobott értéke a mérvadó. Például, hogy melyik kockák kerülnek az ezüst tálcára, vagy ha egy másik játékos használná az adott kockát, akkor is az eredeti értéket kell használni.

3. Extra kocka akció



A játékos a köre végén használhatja ezt az akciót, hogy egy plusz kockát kiválasszon. Aktív játékosként ezt az akciót az utolsó (általában a harmadik) dobás után lehet használni, passzív játékosként pedig miután választott az ezüst tálcáról egy kockát. A 6 kocka bármelyikét választhatja a játékos. Választhat olyat, amit már egyszer használt a normál körében, vagy amihez akkor nem férne hozzá. Azonban minden kockát csak egyszer lehet plusz kockaként kiválasztani. A játékos kombinálhatja ezt az akciót a dzsókerszám akcióval is.

Figyelem: Beíráskor figyelni kell a kocka aktuális helyzetére is. Egy sárga kockát a kockamező középső mezőjéről csak a sárga terület középső sorába lehet beírni, és az ezüst tálcáról elvett sárga kockát csak szürke hátterű mezőbe lehet beírni.

Róka



A róka a játék során semmi előnyt nem ad. A játék végén ad extra pontokat. Minden aktivált róka annyi pontot ad, amennyit a színes területeid közül a legkisebb pontértékű.

Példa: 3 rókát aktiváltál. A legkisebb értékű terület (a barna) 14 pontot ad. Ezért a rókáidért $(3 \times 14 =)$ 42 pontot kapsz.

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.

Minden játékos elköltheti a megmaradt extra kocka akcióit, és ha kell a dzsókerszám akcióit. A megmaradt újradobás akciók elvesznek.

Ezután válasszatok egy játékost, aki a lapja hátulján feljegyzi az egyes játékosok pontjait minden színes területen.

Valamint az egyes játékosok legalacsonyabb értékű területét szorozza meg az adott játékos által szerzett rókafejek számával, és ezt is írja be a megfelelő mezőbe. 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 a győzelmen is meg kell osztaniuk.

	34				
	44				
	30				
	14				
	24				
	42				
Σ					

SZÓLÓ JÁTÉK

Ha épp nincs játéktársad, akkor a „TRIPLÁN OKOS HÚZÁS” játékot egyedül is lehet játszani. 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. A másik 3 kockát kell a kockamezőkre tenni. Az ezüst tálcához legközelebbi kocka kerül az első kockamezőre, és így tovább)

Figyelem: Passzív játékosként — szokás szerint — nem lehet az újradobás akciót használni.

Példa: Passzív játékosként dobtál a kockákkal, és ezt a 3 kockát tetted az ezüst tálcára. A kék 1-es és a rózsaszín 2-es, mint legkisebbek, a sárga 3-as pedig mert közelebb van az ezüst tálcához, mint a másik kettő 3-as értékű kocka.



Mennyire vagy „okos”?

SZINT	PONT
★★★★★ Triplán okos	> 450
★★★★☆ Szép ÉS okos!!	420-449
★★★★☆ Hello Mr. Hawking!	390-419
★★★★☆ Eléred a csillagokat	360-389
★★★★☆ Igen, igen okos!	330-359
★★★★☆ Csodagyerek	300-329
★★★☆☆ Emelkedik	270-299
★★★☆☆ Ez valami trükk	240-269
★★★☆☆ Van még mit javítani	210-239
★★★☆☆ Ez csak balszerencse	180-209
★★★☆☆ Beszéljünk valami másról...	< 179

Szerző: Wolfgang Warsch
Szerkesztő: Georg Wild
Kialakítás: Leon Schiffer
Fordítás: Dunda
Graphic & 3D: designstudio1.de

Minden jog fenntartva!

Kiadja, és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

