

# ELEMENTS

fordította: **Beorn** (2018)  
lektorálta: **Hipszki László**  
nem hivatalos és nem  
szó szerinti fordítás!

Egy kétszemélyes elementáris kártyajáték, 8 éves kortól, a SAIEN Teamtől.

## JÁTÉKKONCEPCIÓ

Az **Elements** egy kártyajáték a fa, tűz, föld, fém és víz elemekkel, valamint a yin és yang szimbólumokkal. Pár kártya segítségével és az igazán rövid szabályok betartásával próbálsz meg magasabb kártya összértéket elérni, mint ellenfeled. De vigyázz! Ez az összeg nem lehet magasabb, mint a tábla közepén fekvő lapok összértéke.

További információkat találsz az egyes elemek kölcsönhatásairól, valamint a yin és a yang kapcsolatáról az interneten. Javasoljuk, próbáld ki a „Five Elements Wu Xing” keresőkifejezéssel.

## JÁTÉKÖSSZETEVŐK

16 kártya az alábbiak szerint részletezve:



2 db 1-es  
(fa)



2 db 2-es  
(tűz)



2 db 3-as  
(föld)



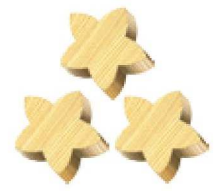
2 db 4-es  
(fém)



2 db 5-ös  
(víz)



6 db 6-os  
(yin / yang)



12 db pontjelző

## A JÁTÉK CÉLJA ÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék több **fordulón** keresztül fog tartani. Minden forduló végén az egyikőtök 1 vagy 2 pontjelzőt kap. Aki elsőként összegyűjt **6 pontjelzőt**, megnyeri a játékot.

Minden forduló elején **keverd össze** képpel lefelé **mind a 16 kártyát**, majd ossz mindkettőtöknek **6-6** lapot, amit vegyetek a **kezetekbe**. A **4** megmaradt kártyát **tedd félre** anélkül, hogy megnéznéd őket. Ezekre nem lesz szükségetek ebben a fordulóban.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy ki lesz közületek az 1. forduló **kezdőjátékosa**. A további fordulóknak minden esetben az lesz az új kezdőjátékos, aki az előző fordulóban pontot szerzett.

## JÁTÉKSZABÁLYOK

Mindig az aktuális kezdőjátékossal kezdve, felváltva követitek egymást. Amikor épp rajtad van a sor, az alábbi akciók közül **egy**et kell kiválasztanod:

- A) **egy kártya kijátszása**
- B) **egy kártya elvétele**
- C) **egy 6-os eldobása**
- D) **kopogás**
- E) **a forduló feladása**

Nem hajthatsz végre egynél több akciót, amikor épp rajtad van a sor, azaz például, nem játszhat ki egy kártyát, és nem kopoghatsz egymás után.

### A) Egy kártya kijátszása

*Ezt az akciót végrehajtva csökkentheted a kártyáid összegét, és ezzel együtt növelheted a limitet.*

Válassz ki **1 kártyát** a kezedből, és **tedd az asztal közepére**. Ha már vannak ott kártyák, helyezd el kicsit elcsúsztatva úgy, hogy látszódnak az alatta lévő lapok értékei. Ezután hangosan jelentsd be az új **limitet**, ami nem más, mint a középre tett kártyák értékeinek összege.

A kártyákat az asztal közepére úgy kell egymásra (némi elcsúsztatva) elhelyezni, hogy az **összes értéke**, és a **lejátszásuk sorrendje** világosan követhető legyen. Ezt a sorrendet nem változtathatod meg a játék során.

### B) Egy kártya elvétele

*Ez az akció pont ellentétes a kártya kijátszásával: egyszerre növeli a nálad lévő kártyáid összegét, és egyúttal csökkenti a limitet.*

Vedd el az asztal **közepére tett** kártyák kupacának **legfelső** lapját, és fektesd képpel felfelé magad elé. Ezután hangosan jelentsd be az új **limitet**, a középre tett kártyák értékeinek új összegét.

Minden **előtted fekvő kártya értéke hozzáadódik a kezedben** (rejtve) **lévő kártyáid értékéhez!** Győződj meg róla, hogy ellenfeled minden előtted fekvő kártyát jól lásson (az elrendezésük ez esetben nem fontos).

Az előtted fekvő kártyák az adott forduló végéig ott maradnak, ezeket már **nem játszhatod** ki, és **nem dobhatod** el.

### C) Egy 6-os eldobása

Ezt az akciót végrehajtva csökkentheted a kártyáid összegét anélkül, hogy a limiten változtatnál.

**Dobj el egy 6-os kártyát a kezedből** a dobott lapok közé úgy, hogy megmutatod a lapot ellenfelednek. Ez a 6-os nem lesz már játékban a forduló további részében, nem lesz része a közepre tett lapoknak, és nem fog egyik játékos előtt sem feküdni.

Fontos: ezzel az akcióval **nem** dobhatsz el a kezedből **1-5** értékkel rendelkező kártyákat, **csak** és kizárólag **egy 6-ost**.

### D) Kopogás

Ezt az akciót kiválasztva befejezed az aktuális fordulót, és ezzel is döntöd, hogy melyik játékos kap 2 pontjelzőt.

Ahhoz, hogy kopoghass, meg kell felelned egy **követelménynek**: a kártyáid összege (a kezekben és az előtted fekvő lapok értékének összege) **nem lehet nagyobb**, mint az aktuális **limit** (az asztal közepén fekvő kártyák értékeinek összege). Csak akkor kopoghatsz tehát, ha a kártyáid összege **alacsonyabb az aktuális limitnél, vagy egyenlő**.

Amikor kopogsz, meg kell mutatnod ellenfelednek a **kezekben** lévő lapjaidat. Ekkor ellenfelednek ellenőriznie kell, hogy megfeleltél-e a követelménynek. Ha úgy kopogtál, hogy a kártyáid összege **magasabb, mint az aktuális limit**, akkor elveszítetted ezt a fordulót, és **ellenfeled kapja a 2 pontjelzőt**.

Ha jól kopogtál, az ellenfelednek is meg kell mutatnia neked a kezében lévő lapjait. Ha az **ő** kártyáinak összege **magasabb**, mint az aktuális limit, megnyered ezt a fordulót, és **kapsz 2 pontjelzőt**.

Ha ekkor **mindketten** megfeleltek a követelménynek, azaz egyikőtöknek sem magasabb a kártyáinak összege, mint az aktuális limit, akkor **az fog nyerni** közülük, akinek az **összege magasabb**. Ez a játékos **kapja a 2 pontjelzőt**.

De vigyázz! Ha **mindkettőtök** kártyáinak **összege egyenlő**, akkor épp úgy **elveszítetted ezt a fordulót**, mintha befuccsoltál volna, és **ellenfeled kapja a 2 pontjelzőt**.

### E) A forduló feladása

Ezt az akciót választva **szintén véget vethetsz az aktuális fordulónak, de csak 1 pontjelzőt ér**.

Hangosan be kell jelentened, hogy feladod az aktuális fordulót. Ezzel ellenfeled automatikusan 1 pontjelzőt kap.

Mivel ez is egy akciónak számít, így csak akkor adhatod fel a fordulót, amikor épp te vagy soron.

## EGY ÚJ FORDULÓ KEZDETE

Aki az előző fordulóban pontot szerzett, az lesz az új kezdő-játékos. Figyelj oda, hogy mind a 16 lapot megkeverjétek, még a félretett és eldobott kártyákat is!

## KÉSZÍTŐK

Tervezte: Team SAIEN • Illusztrációk és grafikák: Dennis Lohausen  
Doboz és szabálykönyv: Hans-Georg Schneider • Megvalósítás: Thygra Spiele  
Angol fordítás: Benjamin Schönheiter  
A játékot a Team SAIEN és a Pegasus Spiele készítette. © 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg, Németország. Minden jog fenntartva.  
A játékszabály, a játékelemek, vagy az illusztrációk újrayomtatása és közzététele tilos a Pegasus Spiele engedélye nélkül.

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



pegasusspiele

ellenfeled kezében lévő lapok

ellenfeled előtt fekvő lapok

= 12

limit

kezekben lévő lapok

előtted fekvő lapok

= 13

Például: az aktuális limit 13 (6+3+4). A kezekben lévő kártyák összege 7 (6+1), az előtted fekvő kártyák összege 6 (3+1+2), azaz a kártyáid összege 13. Nem több, hanem pontosan annyi, mint az aktuális limit (a követelmény teljesítve), így kopogsz, és megmutatod ellenfelednek a lapjaidat.

Az ellenfeled előtt fekvő kártyák összege 6 (4+2), a kezében is egy 6-os van, azaz a kártyáinak összege 12. Mindketten megfeleltek a követelménynek, de a te összeged nagyobb, ezért te kapod a 2 pontjelzőt.

Ha a 6-osod helyett csak 5-ösöd lett volna, akkor mindkettőtök kártyáinak összege 12 lenne. Ez esetben te veszítetted volna, mivel te kopogtál.

### Egyéb szabályok

Csak olyan akciót választhatsz, amit ténylegesen végre is tudsz hajtani. Például nem választhatod az „egy kártya elvétele” akciót, ha épp nincs egy kártya sem az asztal közepén.

A forduló nem ér véget, ha már nincs kártya a kezekben. Továbbra is elvehetsz egy kártyát, kopoghatsz, vagy feladhatod a fordulót.

Ritkán bár, de előfordulhat, hogy nincs egy kártya sem a kezekben, és az asztal közepén sem. Ekkor csak kopoghatsz, vagy feladhatod a fordulót. Ha nem felelsz meg a követelménynek, akkor fel kell adnod a fordulót.

## A JÁTÉK VÉGE

Aki előbb összegyűjt 6 pontjelzőt, nyer.

Ha akarjátok, hagyjátok figyelmen kívül a pontjelzőket, és játsszatok akárhány fordulót. Ilyenkor nincs feladás akció.

賽 saien



Pegasus Spiele