

CHIMERA & MORE SZABÁLYKÖNYV



RALPH H.
ANDERSON

A JÁTÉK CÉLJA

A Chimera az olyan hagyományos kínai típusú kártyajátékok alapján készült, mint a Big Two vagy a Fight The Landlord. A modern kártyajátékok közül ide tartozik a Tichu, Haggis vagy a Chimera.

A 3 fős Chimérában mindegyik játékos arra törekszik, hogy licitálás által ő legyen a kezdőjátékos, vagyis a Chimera. A másik két játékos csapatot formál ellene, ők a Vadászok, céljuk, hogy megakadályozzák a Chimérát abban, hogy elsőnek játssza ki az összes lapját.

A játékosok pontokért küzdenek, és az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze, miután egy vagy több játékos elérte a célként felállított ponthatárt.

A Chimérát alapesetben 400 pontig játsszuk, habár rövidebb vagy hosszabb játékot is lehet választani.

Az 5 játékosra tervezett Chimera nagyon hasonlít a 3 játékos számára készült Chimérára. A fő különbség, hogy több a kártya, és némi változtatás van a licitrendszerben. Ezen kívül, továbbra is az egyik játékos lesz a kezdő, de most választhat egy segítőt (Pi Ya). A maradék 3 játékos lesz a Vadász, akiknek továbbra is az a feladatuk, hogy meggátolják a Chimérát abban, hogy ő játssza ki elsőnek az összes lapját.

Minden feketével írt információ a 3 vagy 5 fős Chimérára vonatkozik.

A kék színnel információk csak az 5 fős játékra vonatkoznak.

TARTOZÉKOK

A Chimérát 54 lapos kártyával játsszuk:

4 kártya minden számból: 1-től 12-ig, plusz a H jelzésű lapok.

Az 5 fős Chimérát 90 lappal játsszuk:

6 kártya minden számból: 0-12-ig, plusz a H jelzésű lapok.

A 2-es kártya a Szerencsevarangy, ami 10 pontot ér.

A 11-es kártya a Bőségmacska, ami 5 pontot ér.

A Vadászok többet érnek, mint a számozott kártyák, de mivel nincs számozásuk, sorozatokban nem használhatóak.

A kártyák színeinek nincs jelentőségük a játékban, csupán a lapok jobb megjegyezhetőségét segítik.

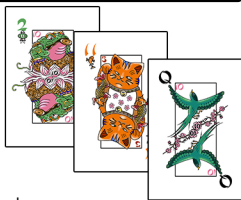
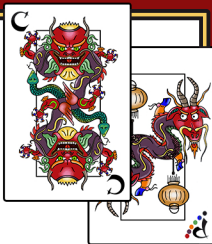
1 PI YA kártya, ami többet ér, mint az összes többi lap,

kivéve a Chimera kártyát, valamint jokerként is használható a számozott lapok helyett sorozatokban.

1 Chimera kártya, ami többet ér, mint az összes többi lap.

4 Hírnökmadár, Q jellel (Qingniao) jelölve, amik speciális képességgel bírnak.

A Qingniao egy kék vagy zöld madár volt, ami gyakran megjelent a kínai mitológiában, népszerű történetekben, költészetben és vallásban. A Qingniaókat afféle hírnököknek vagy Nyugati Xi Wangmu anyakirálynő szolgálojának tartották.



ELŐKÉSZÜLETEK ÉS A LAPOK SZÉTO SZTÁSA

Készítsétek elő a paklit:

- bármelyik játékos keverhet és oszthat,
- az osztó megkeveri a lapokat és odatartja egy másik játékosnak, hogy emelje le a pakli felét. Az emelés legalább 15 lapból álljon.
- Az emelt köteget az osztó az asztalra helyezi és a pakli alsó felének legfelső lapját felfordítva felcsapja az asztalon lévő kötegre, majd ráhelyezi a pakli alsó felét, így jön létre az új pakli.

A kártyák széto sztása

- Az osztó tegye a **4 Hírnökmadarat** a Chiméra barlangjába az asztal közepére. Ezek a kártyák egyformák mindkét oldalukon, hogy könnyű legyen megtalálni őket.

- Tegyetek 3 lapot a Chiméra barlangjába
- Tegyetek még 3 lapot a Chiméra barlangjába.

- A maradék lapokat osszátok szét a játékosok között:
3 játékos esetén mindenki 17 kártyát kap
5 játékos esetén mindenki 16 kártyát kap



A LICITÁLÁS

Miután megnézték a lapjaikat, a játékosok licitálással döntenek el, ki lesz a **Chiméra**. A **Chiméra** kezdi a játékot, és a célja, hogy elsőként szabaduljon meg a lapjaitól. Ezen kívül bónusz-pontokat is szerezhet. A többi játékos, a **Vadászok**, úgy szerezhetnek pontot, ha előbb játsszák ki az összes lapjukat, mint a **Chiméra**.

- Az a játékos kezdi a licit, akihez az osztás során a képpel felfelé fordított lap került.
- Az óramutató járásának megfelelően a játékosok passzolhatnak vagy **licitálhatnak**.

3 játékos esetén a lehetséges **bemondások: 20, 30, 40, passz**

5 játékos esetén a lehetséges **bemondások: 30, 50, 70, passz**

- A játékos dönthet úgy, hogy kijátszik 0-3 lapot az asztalra. (lásd: Szövetségek)
- A **licitet** bármelyik **licittel** el lehet kezdeni, akár a legmagasabb értékkel is.
- Minden **licitnek** magasabbnak kell lennie az előzőnél.
- Passzolás után is vissza lehet szállni a licitbe.
- A licitnek akkor van vége, ha valamelyik játékos a maximális értéket (**40 vagy 70**) mondja be, vagy egymás után mindenki passzol és a kör visszajut az utoljára licitáló játékoshoz.

- Ha minden játékos passzolt, mielőtt akár egy licit is elhangzott volna, az elsőként passzoló játékos lesz a **Chiméra** automatikus **20-as vagy 30-as licittel**.

Ebben az esetben a **Chiméra**, ha sikerül elsőként kijátszania az összes lapját, megtriplázza a pontjait és nem kap büntetést, ha nem sikerül. Továbbá, egyetlen kártyát sem adnak tovább és a **Chimérának nem lehet partnere, viszont megnézi mind a kettő hármás kártyalapokucapot a Chiméra barlangjában, majd egyet választ a két kupac közül, a másikat eldobja**.

- Az a játékos, aki megnyerte a licit, lesz a **Chiméra**, és a licitjét feljegyezzük a pontozólapra.

A SZÖVETSÉGEK

3 játékos esetén: Chiméra a Vadászok ellen

Ekkor a **Chiméra** egymaga játszik a **2 Vadász** ellen. A **Chiméra** nem ad át lapot és nem dob el egy lapot sem.

Kártyaátadás a Vadászok között

A két Vadász egyszerre és képpel lefelé fordítva átad egymásnak lapokat:

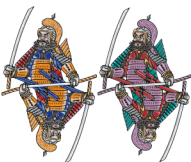
0 lapot 20-as licit esetén

1 lapot 30-as licit esetén

2 lapot 40-es licit esetén



Ki a vadász?
És ki a vad?



5 játékos esetén: Chiméra és a Pi Ya a Vadászok ellen

- A **licitálás** és a kártyák átadása másképp zajlik. A **licitjük** részeként minden játékos kiválaszthat 0-3 lapot, amit képpel felfelé kirak az asztalra. Ezek a kártyák kettős célt szolgálnak. Segítenek a majdani **Chimérának** partnert választani, illetve át lehet adni őket a partnernek, mielőtt a kijátszás megkezdődne

- Az első licitálással kezdve, minden játékos kirakhat maga elé max. 3 lapot képpel felfelé. Ezután a licitálás úgy megy, mint a 3 fős játékban, míg ki nem derül, ki lesz a **Chiméra**. Ezután minden játékosnak van még egy lehetősége kirakni maga elé max. 3 lapot, ha eddig nem tette volna meg.

- Ha egy játékos a legmagasabb licittel kezd, hogy ő legyen a **Chiméra**, akkor ez az egyetlen lehetőség a 3 lap kirakására.

- Amint minden játékos kirakta a 3 lapot (ha akarta), a **Chiméra** társat választ, a **Pi Ya**-t, és a maradék játékosok lesznek a **Vadászok**.

*Ha minden játékos licit nélkül passzol, az első passzoló játékos lesz a **Chiméra**, 30-as licittel és a **Chiméra** megtriplázza a kapott pontjait, ha elsőként megy ki, és ellenkező esetben sem kap büntetést. Továbbá, egyetlenegy kártyát sem adnak tovább és a **Chiméra** nem választhat partnert. A **Chiméra** azonban megnézheti mindkét 3-as lapkupacot, és az egyiket kiválaszthatja, a másikat eldobja.*

- A **Chiméra** azt is választhatja, hogy egyedül játszik. Ebben az esetben a maradék 4 játékos mind **Vadász** lesz. Ekkor a **Chiméra** nem játszik ki egyetlen felfelé fordított lapot sem, de a többiek továbbadnak lapokat egymásnak, mint rendszeren.

Lapok továbbadása 5 játékos esetén

- Legalább annyi lapot kell továbbadni, mint ahány lapot az adott játékos kiterített maga elé képpel felfelé.

- A **Chiméra** és a **Pi Ya** pontosan egyforma számú lapot ad át egymásnak, és a maradékot kézbe veszik.

- A **Vadászok** szintén egyforma számú lapot adnak át egymásnak, és akinek több kiterített lapja van, az dönti el, hány lapot adnak át egymásnak. A maradékot kézbe veszik.

A CHIMÉRA BARLANGJA

- A Chiméra felveszi a barlangban lévő 3 lefelé fordított lapot a kezébe. Így a Chimérának 20 lapja lesz.

- A Chiméra megnézi mindkét 3-as kupacot a barlangban (de nem keverheti össze őket), majd eldönti, melyiket tartja meg, a másikat átadja a Pi Ya-nak. Így mindkettejüknek 19 lapja lesz.

-Mindegyik Vadász és a Pi Ya elveszi az egyik Hírnökmadarat. Így a Vadászoknak 17, a Pi Ya-nak 20 lapja lesz.

KIJÁTSZÁS



A játékosok célja, hogy elsőként játsszák ki az összes lapjukat.

A Chiméra kezdi a játékot: kijátszik egy vagy több lapot a szabályoknak megfelelő kombinációban (ld. 10-12. oldal). Ezt vezetőűtésnek hívjuk.

Az óramutató szerint a többi játékos ezt vagy felülütheti, vagy passzol.

- Minden további ütésnek azonos kombinációjúnak, de magasabb értékűnek kell lennie, mint az előző. Az értékek sorrendje: 1-12, **Vadász, Pi Ya, Chiméra**. **Az 5 fős játékban a legkisebb érték 0.**

Pi. Ha a vezetőűtés egy szimpla 3-as, akkor arra csak egy olyan szimpla lappal lehet válaszolni, aminek az értéke több mint 3. Ha az vezetőűtés egy pár, arra csak egy olyan párral lehet válaszolni, aminek az értéke magasabb a kezdőűtésénél.

Kivétel: A játékosok bármikor kijátszhatják a CSAPDÁT vagy a CHIMÉRA REPÜLÉSÉT a szükséges kombináció helyett.

3-fős CSAPDA: 4 egyforma lap

5-fős CSAPDA: 5 egyforma vagy 6 egyforma lap – Q lapok nem használhatóak

- Ha valaki kijátszott egy Csapdát, csak magasabb értékű Csapdával, vagy a Chiméra Repülésével lehet megütni. A Chiméra repülése a legmagasabb értékű kombináció.

- A Csapdák és a Chiméra Repülése nem játszható ki soron kívül a 3 fős játékban

- A Csapdák és a Chiméra repülése bármikor kijátszható az 5 fős játékban. De a Csapda nem játszható ki Hírnökmadárra, amit azért játszottak ki, hogy megváltoztassák az ütest.

- A játékosok bármikor passzolhatnak, akkor is, ha tudnának ütni, és bármikor visszajöhetnek a játékba, amíg valaki meg nem nyeri a kört.

- A játék addig folyik, amíg minden játékos nem passzol, és a kör vissza nem ér ahhoz a játékoshoz, aki utoljára tett lapot.

- Az a játékos, aki utoljára tett le lapot, mielőtt mindenki más passzolt volna, megnyeri az összes kijátszott lapot. A megnyert lapokat képpel lefelé kell elhelyezni a nyertes játékos elé, mint Kincset majd ő játssza ki a következő kezdőűtest.

-A Kincs lapokat (Szerencsevarangyok, bőségmaccskák és Hírnökmadarak) a kör végén számoljuk meg.

AKIJÁTSZÁS VÉGE

3 fős játék

- A leosztásnak vége, amint egy játékos kijátssza az utolsó lapját.
- Ez a játékos elviszi az ebben a körben kijátszott összes lapot.
- A leosztást pontozzuk. A kézben maradó lapok nem számítanak.

5 fős játék

Ha a **Pi Ya** vagy a **Vadászok** valamelyike játszotta ki elsőként az utolsó lapját:

- Ez a játékos elviszi az ebben a körben kijátszott összes lapot.
- A **Chiméra** elveszíti a tétjét.
- A leosztást pontozzuk. A kézben maradó lapok nem számítanak.

Ha a **Chiméra** játszotta ki elsőként az utolsó lapját:

- A **Chiméra** megnyeri a tétjét.
- A kijátszás folytatódik a következő játékosal (óramutató járása szerint)
- Ha mindenki passzol, a **Chiméra** megtartja az ütést, és a játék folytatódik a következő játékosal (óramutató járása szerint), aki vezetőütést rak. Egyéb esetben a játék normál módon folytatódik.
- A normál leosztás addig tart, míg az utolsó játékos is ki nem játszotta az utolsó lapját.
- Ez az utolsó játékos kapja az összes lapot, amit az utolsó körben kijátszottak.
- A leosztást pontozzuk. A kézben maradó lapok nem számítanak.

PONTOZÁS

Ha a **Chiméra** játszotta ki elsőnek a lapjait:

A **Chiméra** kétszer annyi pontot kap, mint amennyi a licit volt, és a **Pi Ya** a licit értékét kapja pontban. Kivéve: ha licit úgy alakult ki, hogy minden játékos passzolt, akkor a **Chiméra** a licit háromszorosát kapja pontértékben, a **Pi Ya** nem kap semmit.

A **Chiméra** bónuszpontokat is kap az alábbiak szerint:

25 pont minden **Csapdáért**, amit bármely játékos kijátszott

25 pont minden **Chiméra Repüléséért**, amit bármely játékos kijátszott

25 pont, ha egy vagy több **Vadász** egyetlen lapot sem játszott ki a leosztás alatt

5 fős játékban nem jár pont a lapot ki nem játszó **Vadászokért**

Ha a **Pi Ya** megy ki másodikkal a **Chiméra** mögött, akkor a **Pi Ya** ismételten megkapja a tét értékét pontban. *Más szóval: ebben az esetben a Pi Ya ugyanannyi pontot kap, mint a Chiméra (bónuszok nélkül).*

A többi játékos az megszerzett Kincskártyákat pontozza.

Ha a **Pi Ya**, vagy a **Vadászok** valamelyike játszotta ki elsőnek a lapjait:

Minden **Vadász** 20 (vagy 30) pontot kap, mert sikerrel védekezett a **Chiméra** ellen.

A **Chiméra** elveszít annyi pontot, amennyi a tét volt, és nem kap bónuszpontokat.

Minden játékos lepontozza a megszerzett Kincskártyákat.

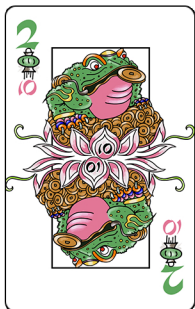
A **Pi Ya** nem kap pontot a tét után.



Ne feledd, hogy a ki nem játszott Kincskártyák nem számítanak a pontozásnál.

Csak az ütések során megszerzett Kincskártyák számítanak.

KINCSKÁRTYÁK ÖSSZEFOGLALÓJA

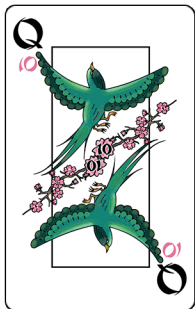
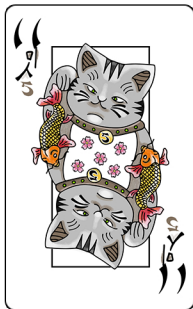


Szerencsevarangy:

Minden 2-es számértékű lap.
Darabonként 10 pontot érnek
(összesen 60-at). Az elnyerhető 10
pont megjelenik a kártya közepén
lévő lótoszvirágban és a lap
számértéke alatt is a két sarokban.

Bőségmacska:

Minden 11-es számértékű lap.
Darabonként 5 pontot érnek
(összesen 30-at). Az elnyerhető 5
pont megjelenik a macska nyakán
lévő medálon és a lap számértéke
alatt is a két sarokban.



Hírnökmadár:

Minden Q-val jelölt lap. Darabonként
10 pontot érnek (összesen 40-et).
Az elnyerhető 10 pont megjelenik a
kártya közepén lévő cseresznye-
virágon és a lapok jele (Q) alatt is a
két sarokban.

PÉLDÁK A PONTOZÁSRA

3 fős játék

A tét 20 és a Chiméra ment ki először. 1 Csapdát játszottak ki, és az egyik Vadász egyetlen lapot sem játszott ki:

A **Chiméra** pontjai:

40 (a 20-as tét duplája) +

25 (az 1 db **Csapdáért** járó bónusz) +

25 (bónusz, mert az egyik **Vadász** nem játszott ki lapot). Összesen 90 pont. Továbbá minden játékos pontozza az elvitt **Kincskártyáit**.

A tét 40 és az egyik Vadász ment ki először, valamint 1 Chiméra Repülését játszottak ki:

A **Chiméra** -40 pontot kap (mivel nem nyerte meg a tétet) és nem kap bónuszpontot sem.

A **Vadászok** egyenként 20 pontot kapnak (mivel sikerrel védekeztek a **Chiméra** ellen)

Minden játékos pontozza az elvitt **Kincskártyáit**.



5 fős játék

A tét 50 és Chiméra ment ki először, a Pi Ya másodiknak. 2 Csapdát játszottak ki és két Vadász nem játszott ki egy lapot sem:

A **Chiméra** pontjai:

100 (az 50-es tét duplája) +

50 (a 2 db **Csapdáért** járó bónusz) +

NINCS BÓNUSZ a lapokat ki nem játszó Vadászokért. Összesen 150 pont.

A **Pi Ya** 50 pontot kap, mert a **Chiméra** ment ki elsőnek, és még 50-et, mert ő ment ki másodiknak.

Továbbá minden játékos pontozza az elvitt **Kincskártyáit**.

A tét 70 és az egyik Vadász, vagy a Pi Ya ment ki először, valamint 1 Chiméra Repülését játszottak ki:

A **Chiméra** -70 pontot kap (mivel nem nyerte meg a tétet) és nem kap bónuszpontot sem.

A **Pi Ya** nem kap pontot a tétért.

A **Vadászok** egyenként 30 pontot kapnak (mivel sikerrel védekeztek a **Chiméra** ellen)

Minden játékos pontozza az elvitt **Kincskártyáit**.

AGYŐZTES

A leosztások addig folytatódnak, amíg legalább 1 játékos nem ér el 400 vagy több pontot. A legtöbb pontot elérő játékos nyer.

Döntetlen esetén a játék folytatódik, amíg 1 győztes nem lesz, akinek egyedül a legmagasabb a pontja. *Ez azt jelenti, hogy akár a döntetlenben részt nem vevő játékos is nyerhet!*

Igény esetén a játékosok dönthetnek, hogy hosszabb vagy rövidebb játékot játszanak úgy, hogy növelik vagy csökkentik az elérendő ponthatárt. Javasolt ponthatárok: 300, 400 vagy 500 pont.



TERVEZŐI MEGJEGYZÉSEK

A Chimera alapötletét a nagy népszerűségnek örvendő, kínai kártyás szerencsejáték, a Dou Di Zhu (azaz Úsd a házigazdát) és a Big Two, valamint a Tichu adta. Ez utóbbi egy népszerű európai kártyajáték, ami szintén az előbb említett kínai játékokon alapul.

A játék grafikája a kínai mitológián és szimbolizmusán alapul. A Chimera és a Pi Ya kártyajátékokban keverednek a népszerű kínai mitológiai teremtmények és a nyugati világ mesebeli szörnyei. A Szerencse varangyok és a Jólét macskái ismerősek lehetnek azok számára, akik valamelyest jártasak a kínai egészség és jólét szimbólumaiban. A Vadászok és a Qingniao hírnökmaradarak közvetlenül a kínai történelemből és legendákból érkeztek.

Azt a kihívást fogalmaztam meg magamnak, hogy készítek egy 3 fővel játszható kártyajátékot, majd később ennek az 5 fős változatát, ami rendelkezik a 4 fővel, párban játszható Tichu mély stratégiájával. Remélem, hogy élvezetes lett a végeredmény!

Külön köszönet a már 20 éve meglévő játékos csoportomnak, beleértve a következőket: Mike Fitzgerald, Zev Schlasinger, Mark Delano, Alan Stern, Andrew Emerick, Steve Rugh, John Perkins, Donna McFee és annak a sok-sok barátának Alan Moon The Gathering of Friends összejöveteleiről. Valamint Frank és Dan DiLorenzónak, és mindazoknak, akik nagy szeretettel vannak a játék iránt.



A KOMBINÁCIÓK

Általános megjegyzések

- A színek nem számítanak. Csak az unalmasság elkerülése végett kerültek be a játékba és azért, hogy könnyebb legyen megjegyezni, milyen lapok mentek már ki.
- A Chimera Vadász lapok (H-val jelzettek) olyan magas értékűnek tekintendők, mint bármelyik 0-12 értékű lap. Azonban, mivel tényleges értékük nincs, nem használhatók sorozatokban.
- A Pi Ya és a Chimera lapok együtt alkotják a Chimére Repülése kombinációt, amivel bármilyen ütést el lehet vinni. Erre a célra csak együtt játszhatóak ki.
- A Csapda és a Chimera Repülése NEM JÁTSZHATÓ KI soron kívül.
- A Csapda és a Chimera Repülése KIJÁTSZHATÓ soron kívül is.
- A Q-val (Hírnökmadár) jelzett lapok jokerként használhatók a 0-12-es lapok helyett, akár szóló lapként is. Szintén használhatók 4, 5 és 6 egyforma lapként is.
- A Hírnökmadár arra is használható, hogy egy tetszőleges játékosnak átadjuk a vezetőütés kijátszásának jogát. A Hírnökmadarat kijátszó játékos berakja a lapot a Kincskártyái közé.

SZÓLÓ LAPOK

A kártyák, a legkisebbtől a legnagyobbig: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, Vadász, Pi Ya, Chimera

PÁR

Két azonos számértékű lap

Felhasználható lapok: 0-tól 12-ig, plusz a Vadászok. A 9-9 pár magasabb értékű, mint a 4-4 pár. A V-V pár a legmagasabb értékű pár.

PÁROK SOROZATA

2 vagy több pár, egymást követő számértékkel.

Ez változás a 3 fős Chimera játékban!

Felhasználható lapok: 0-12-ig. A Vadász, a Pi Ya és a Chimera nem használható.

TERC

3 lap azonos számértékkel

Felhasználható lapok: 0-tól 12-ig, plusz a Vadászok. A 11-11-11 terc magasabb értékű, mint a 7-7-7 terc. A V-V-V a legmagasabb értékű terc.

TERC SOROZAT

2 vagy több terc, egymást követő számértékkel

Felhasználható lapok: 0-12-ig. A Vadász, a Pi Ya és a Chimera nem használható.

TERC EGY KAPCSOLT LAPPAL

Terc egy bármilyen különálló szóló lappal.

Az értékét a terc értéke dönti el. A 7-7-7-5 magasabb értékű, mint az 5-5-5-12.

TERC EGY KAPCSOLT PÁRRAL

Egy terc és egy pár együtt.

Az értékét a terc értéke dönti el. A 9-9-9-11-11 magasabb értékű, mint az 5-5-5-12-12

A Pi Ya és a Chimera nem használható kapcsoló párként

TERCEK SOROZATA KAPCSOLT SZÓLÓ LAPPAL

2 vagy több terc, egymást követő számértékkel, plusz mindegyikhez külön egy-egy szóló lap.

Csak a terceknek kell sorozatot alkotniuk.

A kapcsoló lapoknak különbözniük kell a tercektől és egymástól is.

Vadász-terc nem használható, de szóló Vadász, Pi Ya vagy Chimera kapcsolható a tercekhez, de a Pi Ya és a Chimera nem használható egyszerre.



TERCEK SOROZATA KAPCSOLT PÁR(OKK)AL

Minden terchez kapcsolni kell egy párt
Csak a terceknek kell sorozatot alkotniuk

A kapcsolt pároknak eltérő értékűnek kell lenniük. A Vadászokat lehet párként használni, de tercként nem. A Pi Ya-t és a Chimérát nem lehet használni.

4, 5 VAGY 6 EGYFORMA

4, 5 vagy 6 egyforma értékű lap. MEGJEGYZÉS: az 5 vagy 6 egyforma lapot csak Hírmőkmadarak segítségével lehet létrehozni, mivel a Q használata nélkül az 5, 6 valóban egyforma lap Csapdának számít.

A használható lapok: 0-12-ig, plusz a Vadászok, amik többet érnek a 12-nél. Példa: a 8-8-8-8 magasabb értékű, mint a 3-3-3-3, ugyanez érvényes az 5 vagy 6 egyforma lapra is. A Vadászok a legmagasabb értékűek ezekben a kombinációban.

ÖTÖS VAGY HOSSZABB SOROZAT

Legalább 5 egymást követő értékű kártya, 0-12-ig.

A sorozat 5-13 kártyából állhat. A Vadászok és a Chiméra nem használható ebben a sorozatban.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG: A Pi Ya-t lehet jokerként használni egy kártya helyett, pl. 8-9-10-Pi Ya-2 vagy 8-9-10-11-Pi Ya

NÉGY EGYFORMA KAPCSOLT KÁRTYÁKKAL

4 egyforma lap 2 szülő kártyával, amiknek különböző az értéke

A 4 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet 4 egyformaként használni. A Vadászok, a Chiméra és a Pi Ya is használható kapcsolt lapként, de a Pi Ya és a Chiméra együtt nem.

NÉGY EGYFORMA KAPCSOLT PÁROKKAL

4 egyforma lap 2 kapcsolt párral, amiknek különböző az értéke

A 4 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet használni akár 4 egyformaként, akár csatolt párként.

ÖT EGYFORMA KAPCSOLT KÁRTYÁKKAL

5 egyforma lap 2 szülő kártyával, amiknek különböző az értéke

Az 5 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet 5 egyformaként használni.

A Vadászok, a Chiméra és a Pi Ya is használható kapcsolt lapként, de a Pi Ya és a Chiméra együtt nem.

ÖT EGYFORMA KAPCSOLT PÁROKKAL

5 egyforma lap 2 kapcsolt párral, amiknek különböző az értéke

Az 5 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet akár 5 egyformaként, akár kapcsolt párként használni.

HAT EGYFORMA KAPCSOLT KÁRTYÁKKAL

6 egyforma lap 2 szülő kártyával, amiknek különböző az értéke

A 6 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet 6 egyformaként használni.

A Vadászok, a Chiméra és a Pi Ya is használható kapcsolt lapként, de a Pi Ya és a Chiméra együtt nem.

HAT EGYFORMA KAPCSOLT PÁROKKAL

6 egyforma lap 2 kapcsolt párral, amiknek különböző az értéke

A 6 egyforma határozza meg a kombináció értékét. A Vadászokat lehet akár 6 egyformaként, akár kapcsolt párként használni.

A 4, 5 6 egyforma kártya kapcsolt kártyákkal vagy párokkal nem számítanak Csapdának, és ütni lehet őket Csapdával vagy a Chiméra Repülésével.



A KOMBINÁCIÓK

CSAPDA 3 játékos esetén: 4 egyforma lap.

CSAPDA 5 játékos esetén: 5 vagy 6 egyforma lap. 5 játékos esetén a 4 egyforma lap NEM csapda.

Hírnökmadarak nem használhatóak.

A Csapdákat bármilyen kombinációra ki lehet játszani, kivéve a Chiméra repülését. A Csapdákat magasabb értékű Csapdákkal lehet ütni, vagy olyan Csapdával, ami több lapból áll. Példa: a V-V-V-V-V üti a 12-12-12-12-t, de a 12-12-12-12-12 üti a V-V-V-V-t



A CHIMÉRA REPÜLÉSE

A Chimera és a Pi Ya együttes kijátszása.

A Chiméra Repülése minden más kombinációt üt.

A Csapdák és a Chiméra Repülése NEM JÁTSZHATÓ KI körön kívül.

Az 5 fős játékban a Csapdák és a Chiméra Repülése is KIJÁTSZHATÓ körön kívül.

HÍRNÖKMADARAK

A Q kártyák arra is használhatóak, hogy átadjuk a vezetőűtés jogát bármely más játékosnak. A Q lapot kijátszó játékos berakja a kártyát a Kincskártyái közé.

A Q kártyákat lehet csatolt kártyaként használni

A Q kártyákat jokerként lehet használni bármely kombinációban, mint számmal rendelkező kártyát.

A Q kártyákat nem lehet Vadászként, Pi Ya-ként vagy Chiméraként használni

A Q kártyákat lehet párként, illetve 3 vagy 4 egyformaként használni

A Q kártyákat lehet sorozatban használni, hogy valamely számmal rendelkező kártyát helyettesítsen. Lehet a sorozat elején, közepén vagy végén is használni. A sorozat csak a 0-12 kártyákból állhat

A Q kártyákat nem lehet Csapdaként használni. (bővebben ld. fentebb a Csapdákrol szóló részben)

A Q kártyák egyenként 10 pontot érnek a végső pontozásban.

A Q kártyát hozzá lehet adni a Chiméra Repülése kombinációhoz

Magyar fordítás H.Tünde, RaveAir, Lektorálás és szerkesztés: Artax
Megvásárolható: www.jatekmester.com

