

# Pixel

Készen állsz egy kis stratégiai szórakozásra? Akkor mozgass egy csúszkát, helyezz a kettő keresztmetszetébe egy korongot és próbálj meg győzni! Ám a dolog nem annyira egyszerű, mint ahogy elsőre tűnik: egyszerre csak egy csúszkát mozgathatsz. Vajon hány lépésből kötsz össze három korongot és válsz győztessé?

## Tartalom

- játéktábla
- 95 korong (30 kék, 30 narancs, 20 sárga, 15 rózsaszín)

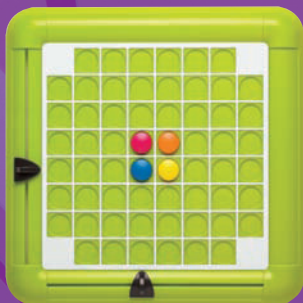
## A játék célja

Legyél te az első játékos, aki összeköti három korongját. Ez lehet átlósan, vízszintesen vagy akár függőlegesen is. Két vagy három játékosnál négy korongot kell összekötni.

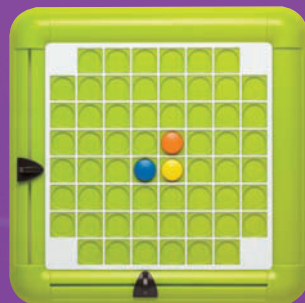
## Előkészületek

- 1 Először válassz egy színt. Két játékos esetén használjátok a kék és a narancs színt. Ha hárman vagytok, használjátok a kék, a narancs és a sárga színt. Négy játékos esetén minden színt használunk.
- 2 Minden játékos elhelyezi egyik korongját a tábla középső négy mezőjének egyikére.

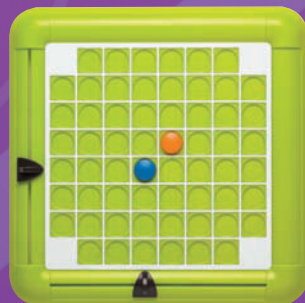
Megjegyzés: Két játékos esetén a korongokat egymástól átlós irányban kell elhelyeznünk.



4 JÁTÉKOS FELÁLLÍTÁS



3 JÁTÉKOS FELÁLLÍTÁS



2 JÁTÉKOS FELÁLLÍTÁS

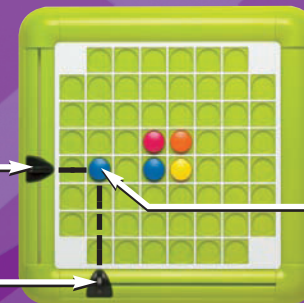
- 3 Válasszatok egy kezdőjátékost. Helyezzétek a csúszkát olyan állásba, hogy a kezdőjátékos korongjára mutassanak.



A kék kezd.

## Hogyan játszuk a Pixelt

- 1 Az 1. játékos mozgatja az EGYIK csúszkát, mellyel egy új keresztmetszetet jelöl ki a táblán. Ezután az 1. játékos lehelyezi arra a mezőre az egyik korongját.

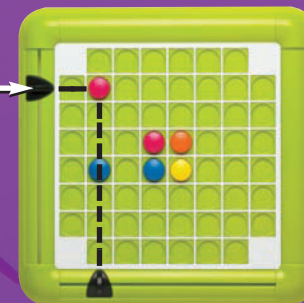


Ebben a körben ezt a csúszkát nem mozgattuk.

A kék lehelyez egy korongot az újonnan létrejött keresztmetszetre.

Ebben a körben a kék ezt a csúszkát mozgatta.

- 2 A 2. játékos mozgatja az egyik csúszkát, majd lehelyezi egyik korongját az újonnan létrejött keresztmetszetre.



A rózsaszín volt a második és ezt a csúszkát mozgatta.

A játékos minden körben elhatározza, hogy melyik csúszkát mozgatja. A csúszkákat úgy kell mozgatni, hogy végül egy üres mezőre mutassanak. Ha már lehelyeztünk egy korongot, nem mozgathatjuk újra.



## A játék győztese

4 FŐS JÁTÉK



**A RÓZSASZÍN NYERT!**

Ha a saját színedből összekötsz **három** korongot – függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan -, te nyersz!

## Döntetlen

4 FŐS JÁTÉK

Ha senki sem tudott három korongot összekötni, az a játékos győz, aki a legtöbbszor tudott 2-t összekötni!

2 VAGY 3 FŐS JÁTÉK



**A KÉK NYERT!**

Ha a saját színedből összekötsz **négy** korongot – függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan -, te nyersz!

2 VAGY 3 FŐS JÁTÉK

Ha senki sem tudott négy korongot összekötni, az a játékos győz, aki a legtöbbszor tudott 3-t összekötni!

## STRATÉGIAI TIPPEK

- ▶ Figyelj az ellenfeleid pozícióira. Így meg tudod akadályozni, hogy az ellenfeled egy adott mezőre lehelyezhesse korongját. Ezt úgy teheted meg, hogy olyan pozícióba állítod a csúszkát, hogy ellenfeled egy mozdulattal ne tudja azt a megfelelő helyre mozgatni.
- ▶ Ha több mint két fő játszik, mindig az utánad következő játékosra kell koncentrálnod.
- ▶ Próbáld a korongjaidat úgy lehelyezni, hogy a sor mindkét végére le tudj helyezni egy újabbat a győzelemhez. Ezzel megduplázhatsz azokat a sorokat, melyre ellenfeleidnek figyelnie kell.

# Pixel™

▶ **The cross-action strategy game!**



© 2008 Productief bv, Postbus 22022, 3003 DA, Rotterdam, Hollandia  
© 2007 Educational Insights, Inc., Rancho Dominguez, USA. Minden jog fenntartva. Conforms tot ASTM F 963. Készült Kínában. Ariel Laden játéka.

[www.productief.nl](http://www.productief.nl)

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt  
megbízásából: **X-ta**  
Lektorálta: **Artax**



Productief bv