

A sakkal és a dámmal ellentétben A Lézer Játéka: Khet 2.0 alapfelállításánál a bábuk szétszóródnak a táblán. A számtalan különböző kiindulási alakzat izgalmas és élvezetes játékot biztosít. Az itt bemutatott három alapkonfiguráció alapos tesztelésen esett át. Rengeteg lehetőséget kínálnak az ügyes stratégiai műveletekre (és nem olyan bonyolultak, mint ahogy tűnik). Azt tanácsoljuk, hogy először a KLASSZIKUS felállással játsszatok. Azután, ha már gyakorlottabbak lesztek, próbáljátok ki a DINASZTIÁT és az IMHOTEPET az újabb stratégiai lehetőségeikért. Ha már ennél is gyakorlottabbá váltok, használjátok saját kreativitásotokat új felállások létrehozásához!

Kiinduló Felállások

JÁTÉKELEMEK:



SZFINX



SZKARABEUSZ



FÁRAÓ



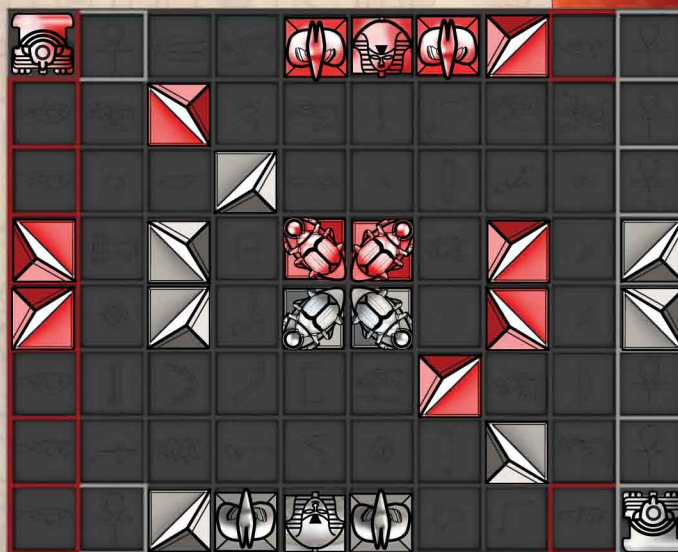
ANUBISZ



PIRAMIS

Ezt a felállást használjátok, ha először játszatok a Khettel.

KLASSZIKUS



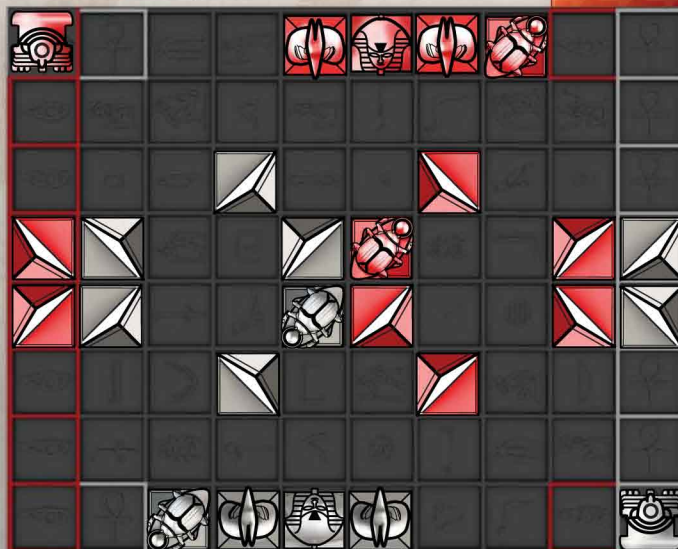
Egy olyan felállás, melyben a támadás és a védelem egyensúlyban van, ám ez hamar változhat.

DINASZTIA



A KLASSZIKUS felállítás változata, mely új védelmi lehetőségeket tár fel.

IMHOTEP



Szeretnél hallani a környezetekben lévő Khet bajnokságokról, megnéznéd a legújabb kiegészítőket, új felállásokat, stratégiákat tanulni és osztanál meg, vagy szeretnél tudni a legújabb Khet hírekről? Iratkozz fel a következő, Khettel foglalkozó weboldalak valamelyikére:

A Khet facebook csoportja



Khet UK Rajongói Klub:
<http://www.khetplayers.org.uk>

Khet a twitteren
http://twitter.com/khet_lasergame



Khet Google Csoport:
<http://groups.google.com/group/khet>

A Khet PC-s verziója
www.peakgamestudios.com



A Khet oldala a boardgamegeek-en:
<http://boardgamegeek.com/game/16991>

A játék szabályai

A Khet 2.0-t szórakoztató és könnyű megtanulni, mert minden elem ugyanúgy mozog. A játék célja, hogy lézerfényed a játéktéren lévő tükrös elemekre irányítva megvilágítsd ellenfeled fáraóját. A szabályokat percek alatt megtanulhatod!



FÁRAÓ



SZKARABEUSZ



ANUBISZ



PIRAMIS

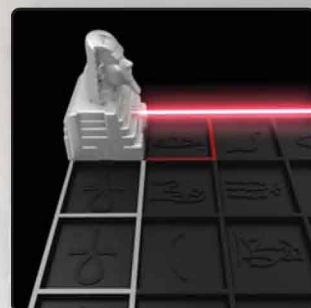
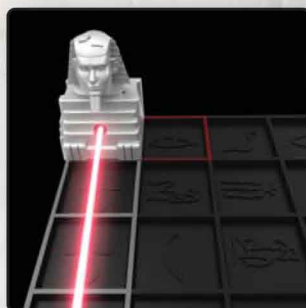


SZFINX

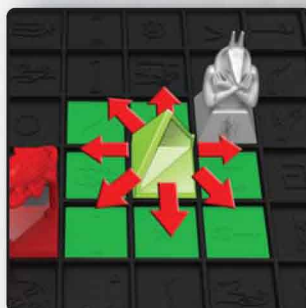
1 Helyezd a táblára elemeidet a szabályfüzet hátsó oldalán látható három kezdőpozíció valamelyikének megfelelően. A KLASSZIKUS konfigurációval kezdjétek. Ha jobban megismered a játékot, kitalálhatod saját kezdőpozíciódat, hogy új lehetőségeket és kihívásokat hozz létre.

2 Az ezüst mozog először. A játékosok felváltva kerülnek sorra, és csak saját bábuikat mozgathatják. A Fáraókat beleértve minden figurát mozgathatunk.

3 Mindkét játékosnak van egy Szfinxe, mely lézert bocsát ki. Ez nem tartozik a játékelemek közé, így nem lehet a tábláról levenni. Mindig a számára fenntartott sarkokban helyezkedik el. A játékos saját körében elforgathatja a Szfinxet, hogy az általa kibocsátott lézer az első sorra vagy az első oszlopra mutasson. A Szfinx lehetséges elforgatása egy figura mozgatása HELYETT történik a következő szabályok szerint. Ha egy játékos úgy dönt, elforgatja a Szfinxet, azelőtt kell elforgatnia, mielőtt a fejét megnyomná, és a lézert kilőné.



4 Ha a játékos úgy dönt, hogy NEM forgatja el Szfinxét: köre abból áll, hogy elmozgatja egyik bábuját bármilyen irányba (akár átlósan is) vagy elforgatja egyik bábuját egy negyed fordulattal (90 fokkal) bármilyen irányba anélkül, hogy a helyét megváltoztatná. Egy elem nem mozgatható és forgatható el ugyanabban a körben, vagy nem forgatható el több mint egy negyed fordulattal ugyanazon a körön belül.



VAGY



5 Egyik piros elem sem mozoghat olyan mezőre, melyen ezüst hurkos kereszt látható, beleértve a Szkarabeuszt is. Egyik ezüst elem sem mozoghat olyan mezőre, melyen a piros Hórusz szeme látható, beleértve a Szkarabeuszt is. Ezek a mezők a tábla széleinél találhatóak.

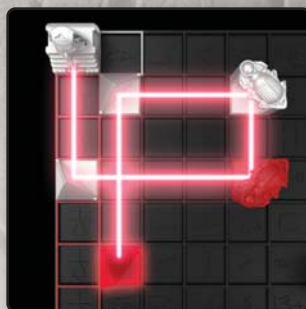
6 A Szkarabeusz kivételével egyik elem sem léphet olyan mezőre, melyen már egy másik, bármilyen színű figura áll.



7 A Szkarabeusz átmozoghat egy szomszédos mezőre, amelyen egy bármilyen színű Piramis vagy Anubisz áll; a Piramis vagy az Anubisz ezután átkerül arra a mezőre, amelyikről a Szkarabeusz kiindult. Más szóval a Szkarabeusz helyét cseréli egy szomszédos Piramissal vagy Anubisszal, de Fáraóval vagy egy másik Szkarabeusszal nem teheti meg. Egyik elem sem fordulhat el a csere folyamán.

8

Ha a játékos a Szfinx elforgatásával vagy egy figura mozgásával befejezte a lépését, megnyomja a Szfinx fejét, mellyel a játémezőre lézert bocsát ki. Ha egy játékos a mozgása után elvette kezét a mozgatott figuráról, a mozgást már nem lehet visszavonni, a lézert ki kell lőni. A játékosok nem próbálhatják ki a lézert lépésük befejezése előtt, hogy megnézzék, hová fog érkezni a lézersugár! (Amikor a lézersugár egy tükörre vetődik, az mindig 90 fokban fog tükröződni jobbra vagy balra, ahogy az ábrán is látható. A sugár mindig az oszlopok és sorok mentén halad; amennyiben a figurákat pontosan helyeztük el mezőiken, a lézersugár sosem fog furcsa szögekben eltérni.)



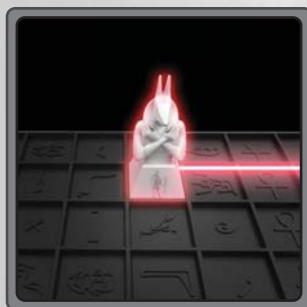
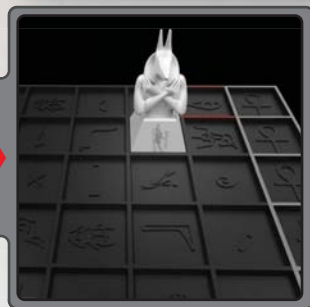
9

Ha a lézersugár a Piramis tükör nélküli oldalára érkezik, azt az elemet el kell távolítanunk a tábláról.

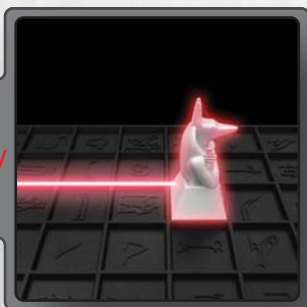


10

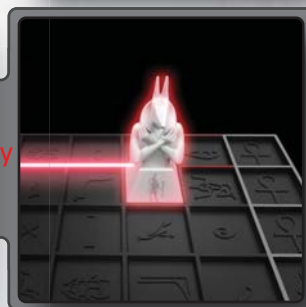
Ha a lézersugár egy Anubisz elülső oldalára érkezik, az Anubisz nem távolítható el a tábláról és az adott kör véget ér – ez a figura az elülső oldalán sebezhetetlen. Ha a lézersugár az oldalán vagy hátul talál el egy Anubiszot, a figurát eltávolítjuk a tábláról.



vagy



vagy

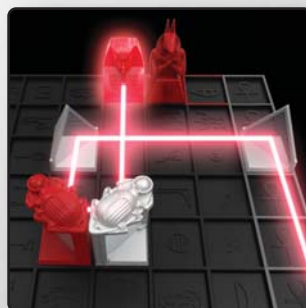


11

A lézert minden játékos körében csak egyszer löjük ki, a kör végén. A kör akkor is véget ér, ha egyik figurát sem találták el.

12

A játék akkor ér véget, ha a sugár megvilágít egy Fáraót. A játékot az nyeri, akinek nem találták el a Fáraóját. Annak a játékosnak, aki a saját Fáraóját találja el, nincs szerencséje.

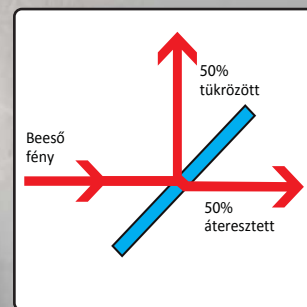
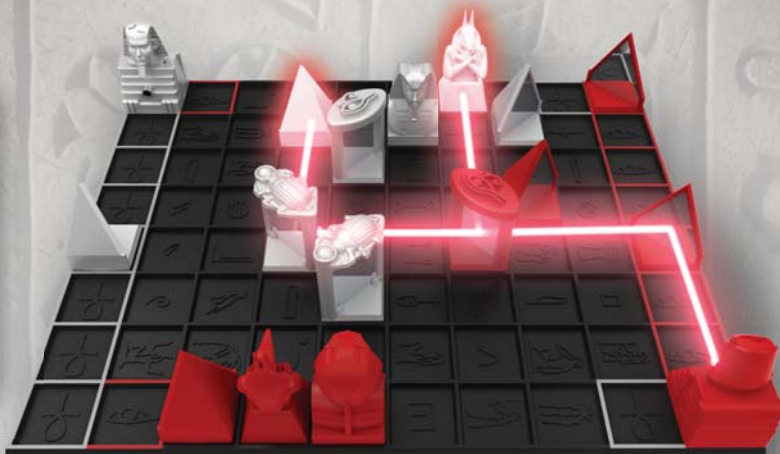


13

Ha egy játék során harmadszorra alakul ki ugyanaz a helyzet a táblán, vagyis egy adott szín ugyanazon figurái ugyanazokat a mezőket foglalják el ugyanolyan pozícióban, a következő lépést végrehajtó játékos döntetlen végeredményt jelenthet be.

A Hórusz szeme kiegészítő kapható a boltokban vagy online a www.khet.com weboldalon

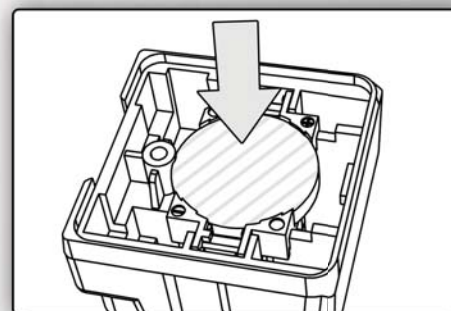
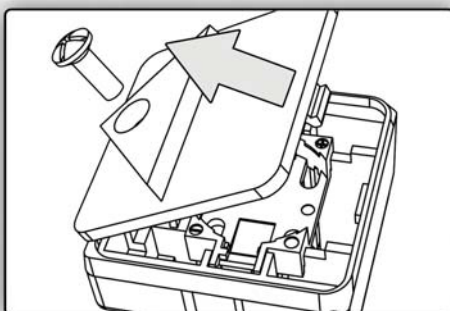
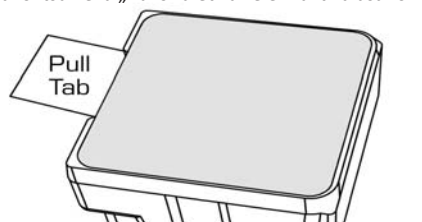
Most, hogy kiszórakoztatók magatokat a Khet egyetlen lézersugarával, szeretnétek emelni a tétet és hármat irányítani? Minden Hórusz szeme játékelem kettéosztja a lézersugarat! A Hórusz szemére eső sugár fele tükröződik, másik fele pedig áthalad rajta, dupla stratégiáért és izgalomért. Ha mindkét figurával játszotok, a sugár kétszer is szétválhat, egy gombnyomással három sugarat létrehozva a játékmezőn!



1) Hogyan tegyék be/távolítsák el az elemeket

A Khetet két normál CR2032-es gombelem működteti. Az elemek közvetlenül a Szfinx figurák alsó, eltávolítható borítása alatt találhatóak. Az elemek behelyezéséhez/eltávolításához fordítsuk a Szfinxet fejjel lefelé és távolítsuk el a csavart, majd a műanyag borítást.

Az új Khet 2.0 játékot elemekkel együtt szállítjuk.
Távolítsuk el a „húzó fület” az elem aktiválásához.



2) Az elemek kezelése és figyelmeztetések:

Csak az ajánlott vagy az azzal egyenértékű (volt és méret) elemeket használjunk a játékhoz.

Az elem + oldalának az eltávolítható műanyag borítás felé kell néznie.

A kifogyott elemeket távolítsuk el a játékból.

Az elem behelyezésénél figyeljünk a polarításokra és ne zárjuk rövidre az áramkört.

A Játékmester Társasjátékbolt megbízásából fordította és szerkesztette: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**

Innovation Toys, LLC
Covington, LA 70433
www.khet.com

Tartsa meg a csomagolást a fontos információkért.

Szerzői jogok © 2005-2010 Minden jog fenntartva.
MADE IN CHINA

