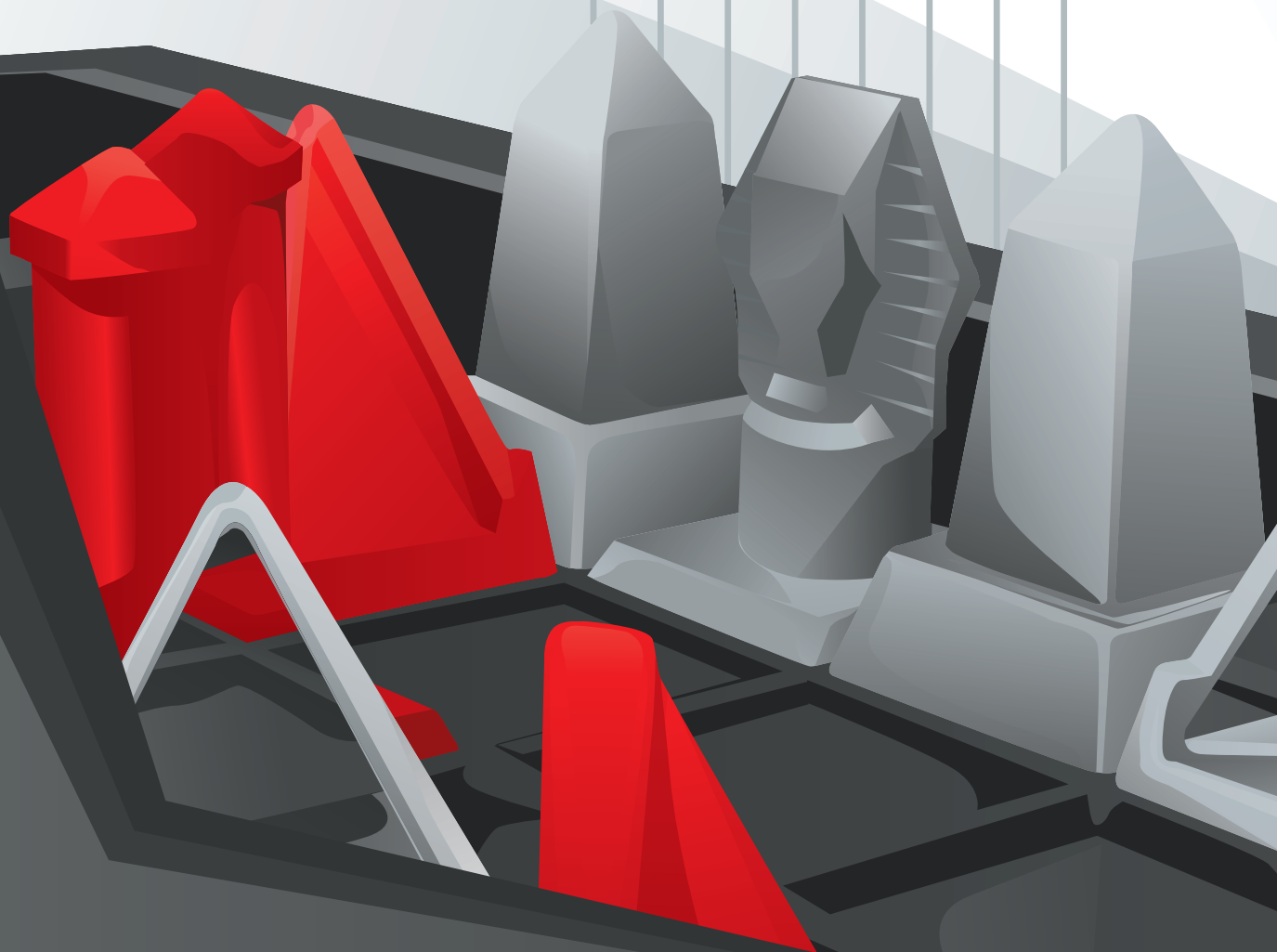




Khet™

Stratégia a fény sebességével

Játékszabályok



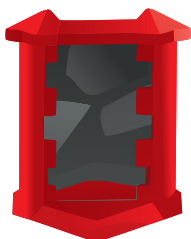
Játékszabályok

A Khet szórakoztató játék és könnyen megtanulható, mivel minden elem ugyanolyan módon mozog. A játék célja, hogy eltaláld az ellenfeled fáraóját a lézersugaraddal a játéktábla tükrös elemein keresztül. Percek alatt megtanulhatod a játék menetét.

Elemek



Fáraó



Djed



Obeliszk

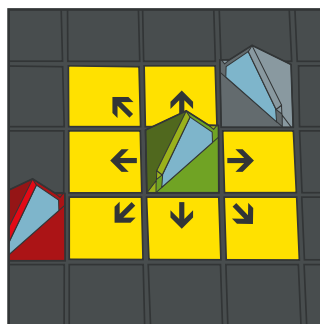


Piramis

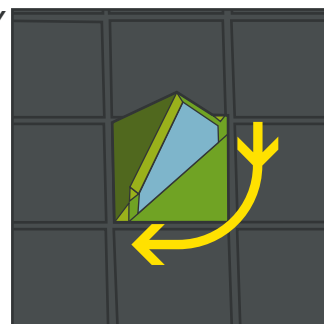
1 A dobozban az elemek egy lehetséges kezdőpozíció szerint vannak összeállítva. Ahogy jobban megismerkedsz a játékkal, kialakíthatod a saját kezdőpozíciódat, ezáltal új lehetőségeket és kihívásokat teremtve.

2 A játékosok felváltva lépnek, minden játékos csak a saját elemeit mozgathatja. Mindig az ezüst lép először. Minden elem mozgatható, beleértve a fáraókat is.

3 A kör során egy elem elmozdítható egy mezővel bármilyen irányban (átlósan is), vagy elforgatható 90 fokkal anélkül, hogy áthelyeznénk másik mezőre. Az elem nem mozdítható és forgatható el ugyanabban a körben, és nem lehet 90 foknál többel elforgatni egy körön belül.



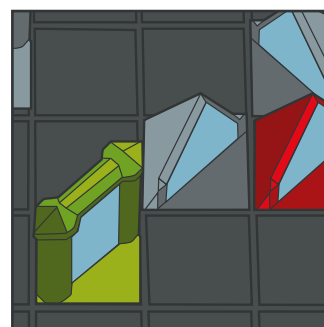
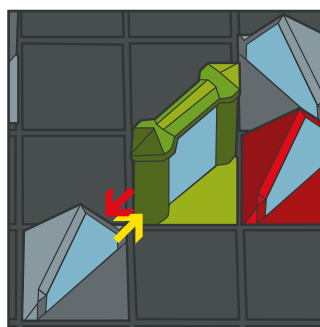
VAGY



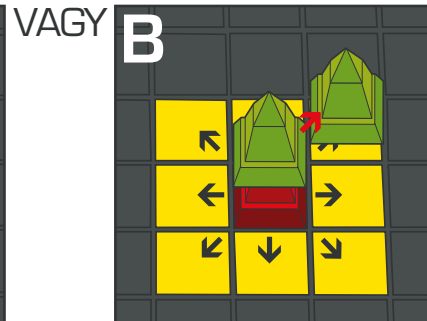
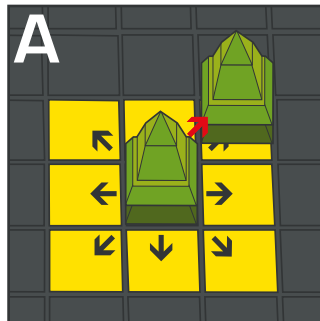
4 Piros elemek nem mozgathatóak az ezüst mezőkre és ezüst elemek sem mozgathatóak a piros mezőkre.

5 A djed elemet leszámítva egyik elemet sem lehet olyan mezőre mozgatni, amelyet már egy másik elem elfoglal.

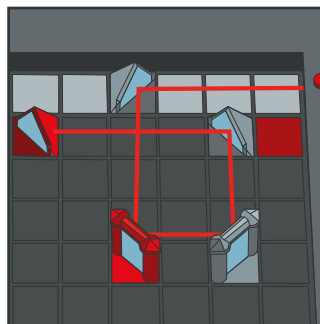
6 A djed elemet lehet olyan mezőre mozgatni, amelyet egy bármilyen színű piramis vagy obeliszk már elfoglal, ilyenkor a piramis vagy obeliszk átkerül arra a mezőre, ahonnan a djed indult. Mászóval a djed helyet cserélhet a szomszédos piramissal vagy obeliszkkal, de fáraóval vagy másik djed elem-mel nem. Egyik elem sem fordul el.



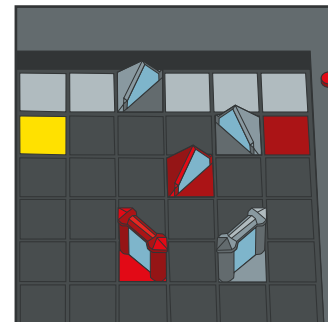
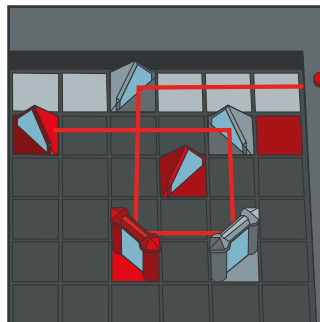
7 Az obeliszkok egymásra helyezhetők és szétbonthatóak. Egymásra helyezve a játékos mozgathatja az obeliszkokat egy egységként (ahogy az A példa mutatja) egy mezővel bármilyen irányban, vagy szétbonthatja azokat úgy, hogy a felső obeliszket mozgatja egy mezővel bármilyen irányban, az alsó obeliszket pedig a helyén hagyja (ahogy a B példa mutatja). Ha az egymásra helyezett obeliszkeket találat éri, csak a felső obeliszk kerül ki a játékból, az alsó obeliszk a helyén marad a játéktáblán. Csak egyszer helyezheted egymásra az obeliszkeket, tehát a hármas vagy négyes kupac nem megengedett. Csak az egyforma színű obeliszkeket lehet egymásra helyezni.



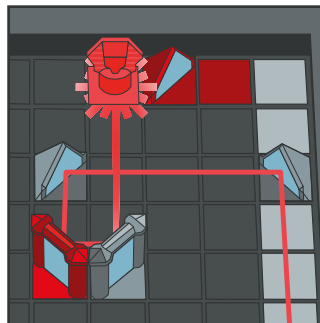
8 Ha egy játékos lépett, megnyomja a lézer gombját és kiküldi a lézersugarát a játéktáblára. Miután a játékos levette a kezét az eleméről, nem léphet vissza vele, és lőnie kell a lézerrel. A játékosok nem próbálhatnak meg, hogy merre fog menni a lézersugár úgy, hogy a mozgás befejezése előtt tüzelnek vele. (Ha a lézersugár eltalál egy tükröt, mindig elfordul 90 fokkal, ahogy a lentebbi ábrák mutatják. A sugár mindig szabályosan halad a sorok és oszlopok mentén, nem fordul el furcsa szögben egészen addig, amíg az elemek megfelelően állnak a helyükön.)



9 Ha egy játékos kiküldi a lézersugarát a játéktáblára, az megáll, ha a játéktáblán vagy az elemek nem tükrös felületének ütközik. Ha egy fáraónak ütközik, a játékos, akinek a fáraóját eltalálták, elveszíti a játékot. Ha bármely más elemnek ütközik, az az elem kikerül a játékból (még akkor is, ha az a játékos saját eleme volt). A lézerrel köröngként egyszer tüzelünk. A kör végetér akár eltaláltunk valamit, akár nem.



10 A játék akkor ér véget, ha a sugár eltalál egy fáraót. A győztes az a játékos lesz, akinek a fáraóját nem érte találat. Az a játékos, aki saját fáraóját találja el, balszerencsés.



11 Ha egy játékon belül hármaszorra ugyanaz a játékkállás alakul ki, például ugyanazok az elemek, ugyanolyan színben, ugyanazokon a mezőkön, ugyanolyan irányban találhatóak, akkor az a játékos, aki soron következik, döntetlent állapíthat meg.

Kezdőpozíciók

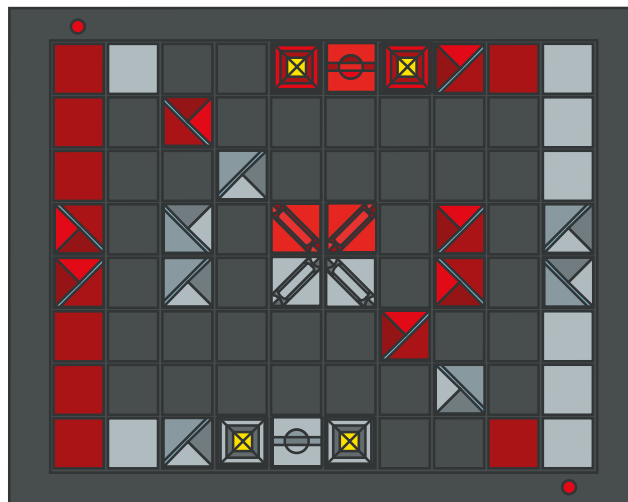
A saktól és a dámától eltérően a Khet játék kezdetén az elemek szétszórva helyezkednek el a táblán. A számtalan különböző kezdőpozíciónak köszönhetően a játék érdekes és élvezetes lesz. A képeken látható három kezdőpozíció alaposan tesztelve lett. Számtalan lehetőséget kínálnak ügyes stratégiai manőverekre (és nem olyan komplikáltak, mint ahogy kinéznek). Azt javasoljuk, hogy a Classic pozícióval kezdj. Később, amikor tapasztaltabbá válsz, próbáld ki az Imhotep pozíciót új stratégiai lehetőségeikért.

Ha pedig még profibbá válsz, használd a saját kreativitásodat és alkoss új kezdőpozíciókat!

Továbbá a weboldalon és a boltokban elérhető a „lézerelosztó” kiegészítő elem, amely növeli a kihívást és az izgalmat azzal, hogy egyszerre több lézersugár halad keresztül a játékmezőn.

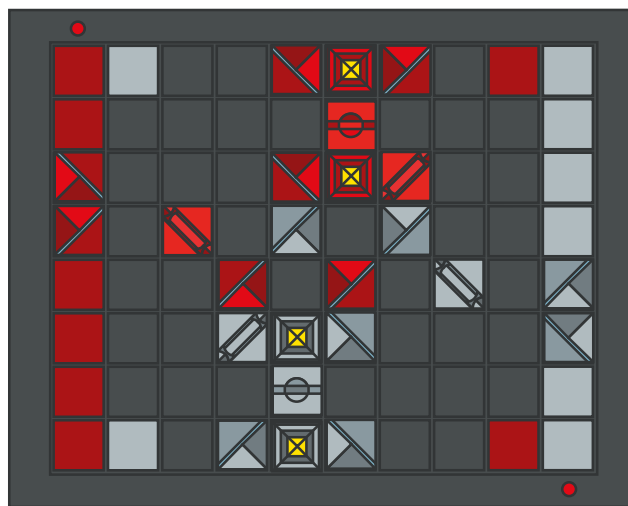
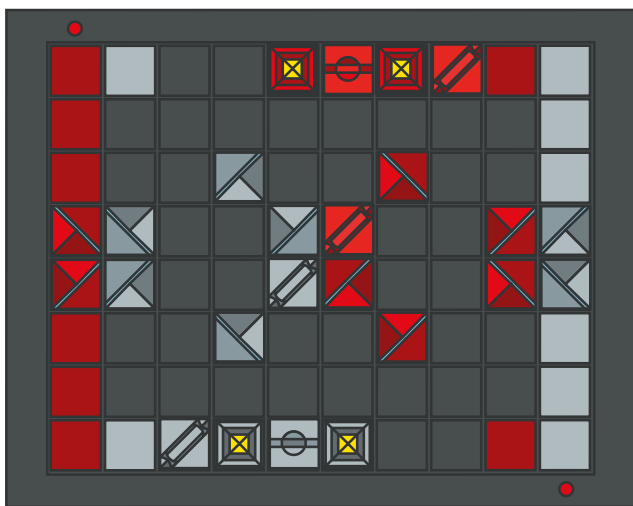
www.khet.com

CLASSIC: ezt a kezdőpozíciót használd, ha először játszol a Keth játékkal!



IMHOTEP: a Classic kezdőpozíció egy variációja, amely új védekezési lehetőségeket kínál.

DYNASTY: egy kezdőpozíció a támadás és a védekezés egyensúlyával, amely gyorsan változik.



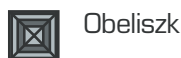
Fáraó



Piramis



Djed



Obelisz



Feltornyozott Obeliszek
(2 Obelisz egymás tetejére tornyozva)

Innovention Toys, LLC New Orleans, LA 70131
www.khet.com

Logo, Packaging and Web Site Design
oktoberproject
www.oktoberproject.com

Keep Packaging as it contains important information
Copyright © 2005-06 All Rights Reserved.

Fordította: kokix
Szerkesztette: X-ta

