

# Stix magyar szabályok

## Tartalom

40 hosszú pálcika  
10 rövid pálcika  
4 figura

## PICASSO

### Szükséges elemek

40 hosszú pálcika, 10 rövid pálcika

### A játék célja

A játék célja minél hamarabb kitalálni, hogy milyen képet szeretne kirakni az egyik játékos a pálcikák használatával.

### Előkészületek

A játékosok két csoportra oszlanak, és felváltva kerülnek sorra. A legideálisabb esetben a csoportok ugyanannyi főből állnak, de egy kétszemélyes csapat játszhat egy háromszemélyes csapat ellen, vagy egy háromszemélyes csapat egy négyfős csapat ellen is. A pálcikákat az asztal közepére helyezzük, hogy mindenki elérhesse. Az egyik csapat a doboz alját használja, a másik csapat pedig a doboz tetejét a pálcikák gyűjtésére. A játékosok kisorsolják, hogy melyik csapat kezd.

### A játék

Az első csapat meghatározza, hogy ki lesz a kezdő játékos. A játékos gondol egy tárgyra, egy alakra vagy egy fogalomra és elkezdi a pálcikák segítségével megformálni azt. Ez úgy történik, hogy a játékos egyik pálcikát a másik után helyezi le, míg egy kisebb alakzat ki nem alakul. A kicsi és a nagy pálcikákat is használhatjuk. Az összes többi játékos – beleértve az aktuális játékos csapatának tagjait is – részt vesz a találgatásban. Az a személy, aki úgy gondolja, rájött arra, hogy mit szeretne a játékos megformálni, bekiabálja megfejtését. A kör akkor ér véget, ha az egyik játékos helyesen tippeli meg a megoldást. Természetesen a pálcikákat lehelyező játékosnak becsületesnek kell lennie és elismernie, ha az egyik játékos megfejtette a feladványát – még akkor is, ha a győztes az ellenfél csapatából kerül ki.

A játékos, aki rájött a megoldásra, kap:

- három pálcikát, ha kitalálta a képet, mielőtt a hatodik pálcika lehelyezésre kerül,
- két pálcikát, ha kitalálta a képet, mielőtt a tizedik pálcika lehelyezésre kerül,
- egy pálcikát, ha tíz vagy annál több pálcika lehelyezése után találta ki a képet.

A pálcikákat a győztes csapatának dobozába helyezzük (a pálcikák mérete nem számít). Ha két, különböző csapatba tartozó játékos egy időben találja ki a megfejtést, a csapatoknak kell eldönteniük, ki kiabálta be a helyes megfejtést először. Ha a csapatok nem tudnak dönteni, mindegyik csapat kap egy-egy pálcikát. A következő körben a másik csapat választ ki egyet játékosai közül.

### **A játék vége**

Mivel a győztes tippet pálcikákkal jutalmazunk, a játék akkor ér véget, ha a pálcikák felhasználása után a maradékból már nem tudunk képet alkotni. Az a csapat győz, aki több pálcikát tudott összegyűjteni.

### **Szabályok három játékos esetére**

Mindenki egymás ellen játszik. A játékosok felváltva próbálnak képeket alkotni, melyet a másik két játékosnak kell kitalálnia. Az a játékos kap egy (vagy több) pálcikát, aki először találja el a megfejtést.

### **AL CAPONE**

#### **Szükséges elemek**

40 hosszú pálcika  
4 figura

#### **A játék célja**

A játék célja a lehető legtöbb pálcikát összegyűjteni.

#### **Előkészületek**

A 40 pálcika segítségével a képen látható képet rakjuk ki. A létrehozott mező 25 egyedülálló mezőből áll. A középben található mezők 4 pálcikából állnak, a széleken lévők háromból, a sarkokon elhelyezkedők pedig kettőből. Minden játékos kap egy figurát. A játékosok kisorsolják, ki lesz a



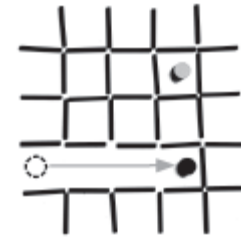
kezdőjátékos. A játékosok lehelyezik figuráikat a 25 mező valamelyikére, ennek helyét ők választhatják ki. Minden mezőn csak egy figura állhat.

### A játék

A figurákat mozgathatjuk vízszintesen és függőlegesen is. Az átlós mozgatás nem megengedett. A soron lévő játékos egyenes vonalban mozgathatja bábuját egy, kettő vagy három pálcikán keresztül az utána található mezőre.



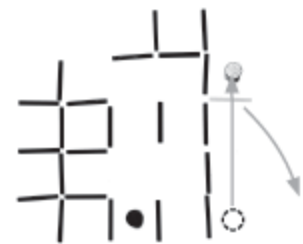
A játékos begyűjtheti azokat a pálcikákat, melyeken áthaladt. A kék három pálcikát gyűjtött be.



A játékosok átugorhatják a pálcikák elvételéből kialakult üres területeket (a). Az ellenfelek figuráján is átugorhatunk.



A figurákat minden ugrásuk után közvetlenül az utolsó átugrott pálcika utáni mezőre kell helyezni. A sárga egy pálcikát gyűjtött be.



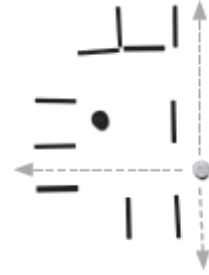
Ha átugrod ellenfeled figuráját, nem gyűjtheted be a közvetlenül előtte és utána található pálcikákat. A sárga egy pálcikát gyűjtött be.



## A játék vége

Az a játékos, aki már képtelen figurája mozgására vagy nem tud több pálcikát begyűjteni vízszintes vagy függőleges irányú ugrással, kiesett. A játék akkor ér véget, ha már egyik játékos sem tudja mozgatni figuráját.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pálcikát gyűjtötte.



Első kiadás: 2008. október

© 2007 Steffen Spiele; Steffen Mühlhäuser

© 2008 Productief bv

Minden jog fenntartva. Az alábbi kiadvány részei vagy egésze nem másolható, adatbázisban nem tárolható, rögzíthető vagy tehető közzé bármilyen formában, elektronikusan, mechanikusan, fénymásolva, rögzítve vagy bármilyen egyéb módon a kiadó írásos engedélye nélkül.

**Fordította és szerkesztette: X-ta**

**Lektorálta: Artax**

