



MAGYAR SZABÁLYKÖNYV

# ENHIMERA

## A JÁTÉK CÉLJA

A Chimera (a görög mondavilág egy szörnyalakja) egy háromfős kártyajáték, amelyben ketten játszanak egy ellen. Az olyan ütészervő játékokhoz hasonlatos, mint a Tichu, a The Great Dalmuti, a Big Two és a Beat the Landlord. Minden leosztásban egy játékos lesz Chimera, a másik két játékos pedig Chimera Vadászként együtt próbálja meg legyőzni Chimerát. A játékosok több leosztáson keresztül küzdenek a pontokért, a győztes pedig az lesz, aki a legtöbb ponttal rendelkezik, amikor a kijelölt ponthatár egy vagy több játékos eléri. A Chimerát alapesetben 400 pontig játszunk, de rövidebb vagy hosszabb partik is játszhatók.

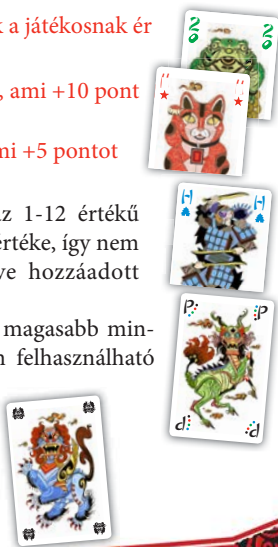
## JÁTÉKELEMEK

A játékot egy 54 lapos paklival játszunk:

- 1-12-ig minden értékből 4 lap található (a különböző színek nincsenek hatással a játékmentre)

Ezek közül 8 Kincskártya, amely annak a játékosnak ér pontot, aki egy ütés során elveszi azt.

- 4 db 2-es értékű „Szerencsevarangy”, ami +10 pont ér (darabonként).
- 4 db 11-es értékű „Bőségmacska”, ami +5 pontot ér (darabonként).
- 4 Hős, aminek az értéke magasabb az 1-12 értékű lapoknál, de nincs számmal kifejezhető értéke, így nem használható számsorozatokban (kivéve hozzáadott kártyaként).
- 1 Pi Ya kártya, ami a Chimerát kivéve magasabb minden különálló lapnál, és kívánt esetben felhasználható bármelyik 1-12 értékű lap helyettesítésére egy sorban. Például: 8-9-10-Pi Ya-12.
- 1 Chimera kártya, ami magasabb minden különálló lapnál.



## ELŐKÉSZÜLETEK ÉS OSZTÁS

Bármelyik játékos oszthat bármelyik körben. Az osztó alaposan megkeveri a paklit, majd egy másik játékos a pakli közepe környékén emel. Az emelés után az osztó játékos elveszi a pakli alsó felének legfelső lapját, és **képpel felfelé** a pakli felső felének a tetejére rakja. Majd az osztó azzal fejezi be az emelést, hogy a pakli alsó felét a pakli felső felére (azaz a felfordított lap tetejére) helyezi, majd elvégzi az osztást.

Osztás: az első három lapot az asztal közepére **képpel lefelé** kell elhelyezni, ez Chimera barlangja. Ez után a fennmaradó lapokat ki kell osztani a játékosoknak (mindenkinek 17 lap jut).

## A LICITÁLÁS

Az a játékos kezdi a licitálást, akihez a **képpel felfelé** fordított lap került.

- Az óramutató járásával megegyező irányban a játékosok passzolhatnak vagy licitálhatnak.

- Ezek az érvényes licitek: passz, 20, 30 vagy 40.

A licitálás ezek bármelyikével kezdődhet.

- Például ha egy játékos rögtön 40-et, a maximumot jelenti be, akkor a többi játékost kizárja a licitálásból, és automatikusan megnyeri a licitet.

Minden licitálás magasabb kell, hogy legyen, mint az azt megelőző licit.

A játékosok passzolás után is újra beszállhatnak a licitálásba, ha ismét rajtuk a sor.

- A licitálás addig tart, míg egy játékos 40-et nem ajánl, vagy ha egy licit után két játékos egymás után passzol. Amennyiben egy leosztás során licitálás nélkül minden játékos passzol, akkor a lapokat el kell dobni, újra kell keverni őket, és új leosztás kezdődik. Ha az újraosztás után ismét passzol mind a három játékos, akkor a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos automatikusan 20-at licitál. A többiek ugyanúgy licitálhatnak, mint egyébként.

## ÉRVÉNYES KOMBINÁCIÓK

A kombinációk teljes leírása a szabálykönyv végén olvasható.

Különálló lap



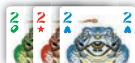
Pár



Legalább három párból álló sorozat



Terc



Legalább kettő tercből álló sorozat



Terc egy csatolt lappal



Terc csatolt párral



Terc sorozat mindegyikhez csatolt lappal



Terc sorozat mindegyikhez csatolt párral



Sor (legalább öt egymást követő lap)



Négy egyforma két különálló csatolt lappal



Négy egyforma két csatolt párral



Csapda (négy egyforma)



Chimera Repülése



## A LEOSZTÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

A licit győztese lesz **Chimera**. Chimera felveszi a **Chimera barlangjában** található 3 lapot és a többihez teszi, így az ő kezében 20 lap lesz. Chimera nem dob el vagy ad tovább egyetlen lapot sem!

A másik két játékos most már egy csapatként, mint **Chimera Vadászok** játszanak **Chimera** ellen.

A nyertes licitet alapul véve a Chimera Vadászok titokban (anélkül, hogy megbeszelnék) egyszerre cserélnek egymással 0, 1 vagy 2 lapot a következők szerint:

- Amennyiben 20 a nyertes licit, a **Chimera Vadászok nem cserélhetnek lapot egymással.**
- Amennyiben 30 a nyertes licit, a **Chimera Vadászok 1 lapot kötelesek cserélni egymással.**
- Amennyiben 40 a nyertes licit, a **Chimera Vadászok 2 lapot kötelesek cserélni egymással.**

## LAPKIJÁTSZÁS

A játékosok megkísérlik elsőként kijátszani a kezükben lévő összes lapot.

Chimera kezdi a kört egy vagy több lap kijátszásával az előzőleg leírt 14 lapkombinációnak megfelelően. **Ez az úgynevezett vezetőütés.**

Az óramutató járásával megegyező irányba haladva a játékosok vagy lapot játszanak ki, vagy passzolnak.

A következő lapkijátszásnak a vezetőütéssel azonos kombinációnak kell lennie, és magasabb értékűnek is.

- Például ha egy 3-as a vezetőütés, az egyetlen érvényes lapkijátszás egy 3-nál magasabb értékű, különálló lap. Ha a vezetőütés pár, az egyetlen érvényes lapkijátszás egy magasabb értékű pár, és így tovább.

A játékosok úgy is dönthetnek, hogy Csapdát vagy Chimera Repülését játszanak ki a vezetőütés kombinációja helyett.

- Amennyiben valaki Csapdát játszott ki, akkor csak magasabb értékű Csapda vagy Chimera Repülés játszható ki.

- A Chimera Repülése a lehető legmagasabb értékű ütés.

*Megjegyzés: Csapda és Chimera Repülése nem játszható ki a játékos körén kívül.*

A játékosok akkor is passzolhatnak, ha van kijátszható kombinációjuk, és a passzoló játékosok újra beszállhatnak a játékba addig, amíg az ütést valaki meg nem nyeri a következő körük előtt.

A játék addig folytatódik, amíg két játékos egymást követően nem passzol.

Az a játékos, aki az utolsó lapokat játszotta ki az ütés során, megnyeri az összes kijátszott lapot, amelyeket képpel lefelé egy pakliban maga elé helyez. Ezek az ő **ütései**. Ezután ez a játékos kezd egy új kombinációval, azaz ő játssza ki a következő kör vezetőütését. Minden begyűjtött **Kincskártya** (Szerencsevarangy és Bőségmacska) a **leosztás végén pontot ér**.

A leosztás akkor ér véget, amikor az egyik játékos az összes kezében lévő lapot kijátszotta. Ez a játékos elveszi az utolsó ütést, és ekkor kerül sor a leosztás pontozására. A többi játékos kezében maradt lapokat félre kell tenni, azok nem számítanak bele a pontszámba.

## A LEOSZTÁS PONTOZÁSA

A pontszámokat a licit alapján kell kiszámolni, és figyelembe kell venni azt is, hogy ki játszotta ki az összes lapját először, a Chimera vagy a Chimera Vadászok egyike. Majd minden játékos összeszámolja az ütéseivel szerzett pontokat. Minden játékosnak külön pontszáma van.

### HA A CHIMERA JÁTSZOTTA KI AZ ÖSSZES LAPJÁT ELŐSZÖR:

A Chimera a licit dupláját kapja meg pontokban (40, 60 vagy 80).

A Chimera újabb 25 pontot kap minden egyes Bónuszért.

### BÓNUSZOK:

Minden alábbi Bónusz további 25 pontot ér.

- Bónusz jár minden egyes kijátszott Csapdáért. *Megjegyzés: a négy egyforma lap egy csatolt kártyával vagy csatolt párral NEM Csapda!*
- Bónusz jár a kijátszott Chimera Repüléséért.
- Bónusz jár, ha a Chimera Vadászok egyike vagy egyikük sem játszik ki egyetlen lapot sem.

## HA A CHIMERA VADÁSZOK EGYIKE JÁTSZOTTA KI AZ ÖSSZES LAPJÁT ELŐSZÖR

- A Chimera annyi pontot veszít, amennyit licitált (-20, -30 vagy -40).

**Lehetséges a 0 alatti pontszám.**

- A Chimera nem szerezhet **Bónuszt**.
- Mindkét Chimera Vadász 20 pontot szerez.

### MINDEN JÁTÉKOSRA VONATKOZÓ PONTSZÁMOK

#### KINCSEK:

Minden játékos pontot kap az **ütésében** elvitt Kincsekért.

- Nyolc Kincs kártya van:

4db 2-es értékű lap, a Szerencsevarangyok, melyek **10 pontot érnek darabonként**.



4db 11-es értékű lap, a Bőség macskák, melyek **5 pontot érnek darabonként**.



*Megjegyzés: mivel a leosztásnak akkor van vége, amikor az egyik játékos az összes kezében lévő lapot kijátszotta, ezért a többi játékos kezében maradt Kincskártya nem számít bele a leosztás pontozásába.*

### PÉLDÁK A PONTOZÁSRA

#### 1. példa:

- A nyerő licit 20 volt, a Chimera játszotta ki először az utolsó lapját.

- 1 Csapda került kijátszásra,

- A Chimera Vadászok **nem játszottak ki lapot**.

Így a Chimera 40 pontot szerez (a licitje kétszeresét, azaz 20x2) +25 pont (1 Csapda **Bónusz**)

+25 pont (a Chimera Vadászok nem játszottak ki lapot **Bónusz**)

**Ez így összesen 90 pont.**

- Továbbá minden játékos pontot szerez az ütéseiben szerzett Kincskártyák után is.

## 2. példa:

A nyerő licit 40 volt, az egyik **Chimera Vadász játszotta ki először az utolsó lapját**, és kijátszásra került a **Chimera Repülése**.

- A Chimera **40 pontot veszít** (az elveszített licit miatt), a Chimera Repüléséért pedig nem jár Bónusz.
- Mindkét Chimera Vadász 20 pontot kap (a **Chimera legyőzéséért**).
- Ezen kívül minden játékos megkapja az ütésekben szerzett Kincsek utáni pontokat.

## A JÁTÉK GYŐZTÉSE

Addig kell játszani, amíg legalább egy játékos 400 vagy több pontot nem ér el. A legmagasabb pontszámot szerzett játékos lesz a győztes. Amennyiben döntetlen alakul ki, addig kell folytatni a játékot, amíg egy legmagasabb pontszám ki nem alakul. (Ez azt jelenti, hogy akár a harmadik játékos is nyerhet, aki nincs is döntetlen helyzetben!)

Igény esetén a játékosok rövidebb vagy hosszabb játék érdekében módosíthatják a végső ponthatárt. Az ajánlott ponthatárok a következők: 300, 500 vagy 750 pont.

## ÉRVÉNYES KOMBINÁCIÓK

### ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

- A színek nem számítanak. Azért vannak, hogy sokszínűséget biztosítsanak, és hogy könnyebben megjegyezhetők legyenek a kijátszott lapok.
- A Hős lapokat (H) értékesebbnek kell tekinteni az 1-től 12-ig rangsorolt lapoknál. Ugyanakkor, mivel nincs számszerű értékük, nem használhatók fel a sorozatokban.
- A Pi Ya és a Chimera együtt a Chimera Repülését alakítják, aminek a kijátszásával megnyerhető bármelyik ütés. Ők csak együtt játszhatók ki erre a célra.
- A Csapdák és a Chimera Repülése nem játszhatóak ki az aktuálisan soron lévő játékos körén kívül.



**KÜLÖNÁLLÓ LAP** – A lapok növekvő sorrendben: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, Hős, Pi Ya, Chimera



**PÁR** – Két ugyanolyan értékű lap 1-től 12-ig a végén a Hősökkel. Például a 8-8 magasabb értékű, mint a 4-4. A H-H a legmagasabb értékű pár.



**LEGALÁBB HÁROM PÁRBÓL ÁLLÓ SOROZAT** – Három vagy több egymást követő értékű pár 1-től 12-ig. Ehhez a Hősök, a Pi Ya és a Chimera nem használhatóak.



**TERC** – Három azonos értékű lap, melyek lehetnek 1-től 12-ig, a végén a legmagasabb Hőssel. Például a 11-11-11 magasabb értékű, mint a 2-2-2. A H-H-H a legmagasabb terc.



**TERCEK SOROZATA** – Kettő vagy több egymást követő értékű terc 1-től 12-ig. Ehhez a Hősök, a Pi Ya és a Chimera nem használhatóak.



**TERC EGY CSATOLT LAPPAL** – Terc egy bármilyen csatolt lappal, például 1-1-1-6. Értékét a három egyforma lap értéke határozza meg. Például a 7-7-7-5 magasabb értékű, mint az 5-5-5-10.



TERC EGY CSATOLT PÁRRAL – Terc egy hozzáadott párral, például 8-8-8-H-H. Értékét a három egyforma lap értéke határozza meg, a 9-9-9-11-11 például üti az 5-5-5-12-12-öt. A Pi Ya és a Chimera nem használható együtt hozzáadott párként.



TERCEK SOROZATA MINDEGYIKHEZ KÜLÖN CSATOLT LAPPAL – Minden terchez egy külön lapot adunk, például 1-1-1-6 és 2-2-2-12. A csatolt lapoknak különbözniük kell a tercekben szereplő lapoktól és egymástól is. Bár Hősökből álló terc nem használható ebben a kombinációban, egy Hős, a Pi Ya vagy a Chimera is csatolható tercekhez, viszont a Pi Ya és a Chimera együtt nem.



TERCEK SOROZATA MINDEGYIKHEZ KÜLÖN CSATOLT PÁRRAL – Minden terchez külön párt adunk, például 6-6-6-10-10 és 7-7-7-H-H. Csak a terceknek kell egymást követő értékekkel rendelkezniük. A párok értékének különbözniük kell egymástól. Hősök csatolhatók párként, de nem használhatók tercként. Pi Ya és a Chimera nem használható ehhez.



LEGALÁBB 5 LAPBÓL ÁLLÓ SOR – Legalább 5 egymást követő értékű lap 1 és 12 között, például 8-9-10-11-12. A sorok 5 és 12 közötti lapszámából állhatnak. A Hősök és a Chimera nem használható számsorban. A Pi Ya használható számsorban (lásd a Pi Ya résznél).



NÉGY EGYFORMA KÉT CSATOLT LAPPAL – Négy egyforma két különböző értékű csatolt lappal, például 7-7-7-2-10. A négy egyforma lap határozza meg az értékét. Hősök is használhatóak négy egyformaként. Egy Hős, a Pi Ya és a Chimera is csatolható, de a Pi Ya és a Chimera nem használhatóak együtt csatolt lapokként.



NÉGY EGYFORMA CSATOLT PÁROKKAL – Négy egyforma értékű lap két különböző értékű csatolt párral, például 7-7-7-7-H-H-9-9. A négy egyforma határozza meg az értékét. Hősöket is használhatunk hozzá (négy egyformaként vagy az egyik párként).

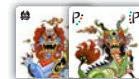
*Megjegyzés: A négy egyformák csatolt lapokkal vagy párokkal nem számítanak Csapdának, ezáltal legyőzhetők egy Csapdával vagy a Chimera Repülésével.*



SPECIÁLIS KÉPESSÉG: A Pi Ya univerzális lapként felhasználható arra, hogy helyettesítsen egy számozott értékkel rendelkező lapot egy érvényes sorban (1 és 12 között), például 8-9-10-Pi Ya-12.



CSAPDA – Négy egyforma értékű lap. Bármilyen kombinációra kijátszható, kivéve a Chimera Repülését. A magasabb értékű Csapda üti az alacsonyabb értékűt. A legmagasabb értékű Csapda négy Hősből áll.



CHIMERA REPÜLÉSE – A Chimera és a Pi Ya együttes kijátszása. A Chimera Repülése bármilyen kombinációra kijátszható, és mindent üt.



Special Thanks to my game group of over 15 years including Mark Delano, Steve Rugh, Mike Fitzgerald, John Perkins, Alan Stern, Donna McFee, and Andrew Emerick; my many friends at Alan Moon's The Gathering of Friends, and to Zev Shlasinger and the great team at Z-Man Games.

**Game Design:** Ralph H. Anderson Flightless  
**Goat Workshop Illustrations:** Chris Quilliams & Philippe Guérin

**Development:** Team Z-Man Games

© 2014 Z-Man Games Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
info@zmangames.com  
www.zmangames.com

A Játékmester társasjátékbolt kérésére készült NEM HIVATALOS fordítás.

Készítette: Szekeres Ferenc (Kether) szekeresferenc83@gmail.com

