

# PAPÍR VILÁG

8+ 2-4 20'

Alexandre Aguilar  
és Benoît Turpin játéka

## ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Az utazásaid végére érve próbáld meg papírból újraalkotni a kalandjaid során megcsodált lélegzetelállító tájakat. Helyezd egymásra a különböző rétegeket, hogy te gyűjtsd a legtöbb győzelmi pontot.

## TARTOZÉKOK

- 92 tájképkártya  
(a játékszabályban „kártyák”)
- 4 kezdőkártya
- 10 célkártya  
(a játékszabályban „célok”)
- 3 szett pontjelző  
(egy-egy 4, 2 és 1 pontos)
- 1 ollójelző



## ELŐKÉSZÜLETEK

1. A pakli előkészítése:

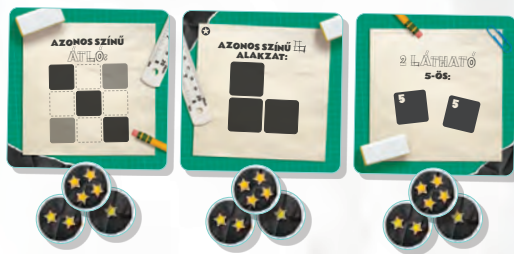
- 4 játékos esetén az összes tájképkártyát használjátok.
- 3 játékos esetén távolítsátok el a 20 piros szegélyű kártyát.
- 2 játékos esetén távolítsátok el a 20 piros szegélyű és a 20 sárga szegélyű kártyát.

2. Minden játékos választ egy 1-es értékű kezdőkártyát (a hátoldaláról felismerhető), és maga elé helyezi.

3. Keverjétek meg a kártyákat, és alkossatok 5 nagyjából egyforma méretű paklit képpel felfelé az asztal közepén, egy sorban.



- Húzzatok 3 célt, és tegyétek ezeket a játéktér szélére. (Az első játék során a 3 ikonnal jelölt célt használjátok.)
- Helyezzétek el a pontjelzőket az alábbiak szerint:
  - 3 és 4 játékos esetén tegyetek minden cél mellé egy 4-es, egy 2-es és egy 1-es pontjelzőt.
  - 2 játékos esetén csak a 2-es és az 1-es pontjelzőket tegyétek a célkártyák mellé.



- Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb használt ollót.

## A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint hajtják végre a köreiket.

A körödben válassz egyet az alábbi lehetőségek közül:

- VEGYÉLEL** egy vagy több kártyát;
- HELYEZZ LE** egy vagy több kártyát magad elé a tájképedbe.

A szabály mindkét esetben megegyezik: **csak azonos színű vagy azonos értékű kártyákat vehetsz el vagy helyezhetsz le.**

## KÁRTYÁK ELVÉTELE

- Jelentsd be, hogy milyen kártyákat veszel el. *Példa: „A kék kártyákat veszem el.”*
- Az asztal közepén lévő paklik tetejéről el kell venned **MINDEN** azonos értékű **VAGY MINDEN** azonos színű kártyát a választott típusból.
- A köröd végén legfeljebb 9 kártya lehet a kezedben. Ha túlléped ezt a határt, a felesleges kártyákat el **kell** dobnod magad mellé egy saját dobópakliba.



A játék végén minden eldobott és minden kezedben maradt kártyáért 1 győzelmi pontot veszítesz.

**MEGJEGYZÉS:** A játék során a paklikban lévő kártyák szélei láthatóvá válhatnak. Döntsétek el, hogy megigazítjátok-e a paklikat vagy sem...

## KÁRTYÁK LEHELYEZÉSE

- Jelentsd be, hogy milyen kártyákat helyezel le. *Példa: „2-es kártyákat helyezek le.”*
- Lehelyezhetsz **egy vagy több** paklit a tájképedbe, amelyek lehetnek:
  - Azonos színű kártyák;
  - VAGY** azonos értékű kártyák.

## LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

- Nem kötelező a kezedben lévő összes lehetséges kártyát lehelyezned. *Például, ha bejelentetted hogy „sárga kártyákat helyezek le”, nem kell lehelyezned a kezedben lévő összes sárga kártyát.*
- A kártyákat rendezd paklikba, kialakítva a 3x3-as méretű tájképedet.
- A kártyákat már korábban kialakított paklikra, vagy velük élszomszédosan kell lehelyezned úgy, hogy a tájképed mindig a 3x3-as méreten belül maradjon.
- A kártyákat növekvő sorrendben kell lehelyezned a paklikba, **mindig** ugyanabból a színből. (Először az 1-est, utána a 2-est, majd a 3-ast és így tovább...)



- Nem helyezhetsz le kártyát egy vele azonos értékű kártyára.
- Nem helyezhetsz le kártyát egy másik színű kártyára.

*Példa: „Zöld kártyákat helyezek le”:* Lehelyezem a zöld 4-es és 5-ös kártyámat a 3-asra, illetve a zöld 2-es kártyámat az 1-esre.



## KIHAGYÁS

A körödben eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy „kihagyj” egy számot a kártyák lehelyezésekor.

**MEGJEGYZÉS:** Az 1-es kártyát is kihagyhatod, hogy elkezdj egy új paklit.

**MEGJEGYZÉS:** Körönként legfeljebb egyszer hagyhatsz ki számot.

**Példa:** Már lehelyeztél magad elé egy sárga 1-es kártyát, és a kezekben van többek között egy sárga 2-es, 4-es és 5-ös kártya. Várhatsz egy sárga 3-asra, hogy teljes legyen a sor, vagy eldobhatsz egy kártyát a kezedből, hogy kihagyd a sárga 3-ast, és lehelyezd a 4-est, majd az 5-öst közvetlenül a sárga 2-esre.

A játék végén minden eldobott kártyáért 1 pontot veszítesz.



## AZ OLLÓJELZŐ

Ha kijátszol egy „olló szimbólumos” kártyát, elveheted az ollójelzőt (nem kötelező) és ráteheted erre a kártyára. Az ollójelzőt akár már ebben a körben használhatod (lásd alább).



**BÓNUSZ:** Amíg nálad van az ollójelző, minden körben ingyen hagyhatsz ki kártyát, vagyis a kihagyáskor nem kell eldobnod kártyát.

**BÜNTETÉS:** Az ollójelző blokkolja azt a paklit, ahová lehelyezted. Addig nem helyezhetsz oda új kártyát, amíg az ollójelző a pakli tetején van. A pakli felszabadításához egy ellenfelednek el kell vennie az ollójelzőt vagy le kell helyezned egy újabb olló szimbólumos kártyát.

**Megjegyzés:** Teljesen szabályos, hogy elveszed az ollójelzőt, rögtön használod, hogy ingyen kihagyj egy kártyát, majd kijátszol egy újabb olló szimbólumos kártyát, és még ugyanebben a körben áthelyezed az ollójelzőt.

## CÉLKÁRTYÁK

Ha a köröd végén teljesítesz egy célt, vedd el a megfelelő cél melletti legmagasabb értékű pontjelzőt.

**Nem teljesítheted** kétszer ugyanazt a célt.



## A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos köre végén már csak 2 pakli maradt az asztal közepén, azzal kiváltja a játék végét. Minden játékos, beleértve azt is, aki kiváltotta a játék végét, végrehajt még egy utolsó kört a végső pontozás előtt.

## PONTOZÁS

- Pontozd le minden látható kártyádat. Minden pakliért annyi pontot kapsz, ahány csillag van a legfelső kártyán.
- Add hozzá a pontszámodhoz a célok teljesítéséért kapott pontjelzők értékét.
- Vonj le 1 pontot minden kezekben maradt és minden dobópaklidban lévő kártyáért.
- Az ollójelzőért további 2 pontot kapsz.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az győz, akinek kevesebb kártya van a dobópaklijában. Ha az állás továbbra is döntetlen, akkor az is marad. Mi lehet annál szebb, mint osztozni a győzelem örömeiben?

**Példa:** A látható kártyáid összesen 15 pontot érnek, és teljesítettél egy célt, amiért további 4 pontot kapsz. 5 pontot veszítesz, mivel 3 kártya maradt a kezekben és 2 kártya van a dobópaklidban. Végül kapsz 2 pontot az ollójelzőért.



Eldobott kártyák

Teljesített cél

## CÉLOK

**AZONOS SZÍNŰ L ALAKZAT:** Egy tetszőleges irányú L alakzat (akár tükrözve is), ami 3 azonos színű kártyából áll.

**4 AZONOS ÉRTÉKŰ SAROK:** A tájképed négy sarkában azonos értékű kártyák vannak.

**2-ESEK L ALAKZAT:** Egy tetszőleges irányú L alakzat (akár tükrözve is), ami három 2-es értékű kártyából áll.

**NÉGYZET 4 KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰBŐL:** Négy különböző színű kártya, amik négyzetet alkotnak.

**9 PAKLI:** Teljesen kitöltötted a tájképedet.

**AZONOS SZÍNŰ ÁTLÓ:** A két átló közül az egyik három azonos színű kártyából áll.

**3-ASOK EGY SORBAN:** Egy sor (nem oszlop), ami három 3-as értékű kártyából áll.

**2 LÁTHATÓ 5-ÖS:** Két pakli 5-ös értékű látható kártyával.

**LÁTHATÓ 1-2-3-4-5:** Öt pakli 1-es, 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös értékű látható kártyával.

**2-5-2-ES OSZLOP:** Egy oszlop (nem sor), ami sorrendben 2-es, 5-ös és 2-es értékű kártyákból áll.

**2-3-4-ES ÁTLÓ:** A két átló közül az egyik (növekvő vagy csökkenő) sorrendben 2-es, 3-as és 4-es értékű kártyákból áll.

**3 LÁTHATÓ 4-ES:** Három pakli 4-es értékű látható kártyával.

**5 LÁTHATÓ 1-ES:** Öt pakli 1-es értékű látható kártyával.

**9-ES ÉRTÉKŰ SOR:** Egy sor (nem oszlop), ami három kártyából áll és a három kártya összértéke 9.

**12-ES ÉRTÉKŰ OSZLOP:** Egy oszlop (nem sor), ami három kártyából áll és a három kártya összértéke 12.

**3 LÁTHATÓ OLLÓ:** Három pakli, amiken olló szimbólum látható.

**NÉGYZET 3-ASOKBŐL:** Négy 3-as értékű kártya, amik négyzetet alkotnak.

**NÉGYZET AZONOS SZÍNŰBŐL:** Négy azonos színű kártya, amik négyzetet alkotnak.

**PLUSZJEL KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKKEL:** Öt különböző értékű kártya, amik pluszjelet formáznak.

**PLUSZJEL KÜLÖNBÖZŐ SZÍNEKKEL:** Négy különböző színű kártya, amik pluszjelet formáznak (nem számít, hogy van-e kártya középen).

## HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

A kihagyás az alábbiak szerint változik:

- Akár **több** kártyát is **kihagyhatsz** egy körben.
- Egyszerre **több kártyát** is átugorhatsz. **Példa:** 2 kártya eldobásával lehelyezhetsz egy 3-as kártyát egy üres helyre.
- Az ollójelző a körödben 1 kártyával csökkenti 1 kihagyás költségét.