

BITS

GB USA

A gyötrelmes építő játék – 1-4 játékos részére, 8 éves kortól

Szerző: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (instructions), Walter Pepperle, Schwarzschild
Editor: Philipp Sprick • Photography: Becker Studios
Ravensburger® Game No. 26 546 6

A JÁTÉK CÉLJA

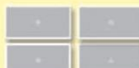
A játékosok megpróbálnak minél több pontot szerezni, miközben alakzatokat építenek lapkák lehelyezésével egy rácson.

TARTOZÉKOK

90 műanyag lap
4 szett a 20 játéklapkából
5 kezdőlapka
4 semleges lapka
1 tartalék lapka
4 játéktábla
4 rámpa + 16 gumitalp
5 startkártya
20 építéskártya
16 feladatkártya



Játéklapok



Semleges lapkák



Startkártyák



Kezdőlapkák

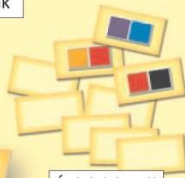


Feladatkártyák



Rámpa

Játéktábla



Építéskártyák

Tartalék lapka



Gumitalpak

ELŐKÉSZÜLETEK

Kezdés előtt:

- Távolítsátok el a start-, építési- és feladatkártyákat a perforált tartóból.
- Vegyétek ki a játéklapokat a zsákokból.
- Ragasszátok a gumitalpakat a rámpák 4 sarkához.

Minden játékos kap:

- Egy rámpát
- Egy játéktáblát
- Egy teljes szett játéklapot (ugyanaz a szimbólum a tetején)
- Az ennek megfelelő szimbólumú semleges lapkát

Kevesebb, mint 4 játékos esetén az extra tartozékok maradjanak a dobozban.

- Rendezzék a feladatkártyákat kupacokba a hátukon szereplő szám alapján (1, 2 vagy 3). A 4-es számú feladatkártyákra csak a haladó játék esetén van szükség (ld. 16.o.), kezdésként maradjon a dobozban. A három paklit keverjétek meg külön-külön, majd helyezzék képpel lefelé az asztalra.
- Ezután keverjétek meg a 20 építéskártyát, majd az 5 startkártyát. Ezek kerüljenek képpel lefelé az asztal közepére, két paklit képezve.
- Az 5 kezdőlapkán nincs szimbólum, ezek az asztal közepére kerülnek.
- Minden játékos saját játéktáblája kerüljön a rámpájára úgy, hogy a logó felül legyen látható. A játéktábla 6X6-os négyzet-rácsot tartalmaz.
- Mindenki tegye rámpája mellé saját szett lapkait (20 játéklapka és 1 semleges lapka).
- Szükség lesz még tollra és papírra az eredmény számolásához.



JÁTSSZUNK!

(2-4 játékos részére; a Szóló játékmód a 16. oldalon van részletezve)

A játék 3 körből áll. Minden kör ezen lépésekből épül fel:

1. Feladatkártya felfordítása 2. Startkártya elvétele és kezdőlap lehelyezése 3. Építéskártyák felfordítása és játéklapkák lehelyezése

1. Feladatkártya felfordítása

Az egyik játékos felfordítja az 1-es számú pakli felső feladatkártyáját. Ezután a játékosok megpróbálják megalkotni ugyanezt az alakzatot a saját lapkáikból egyszínű blokkokat létrehozva. A különböző feladatkártyák jelentése a „Pontozás” részben kerül kifejtésre.

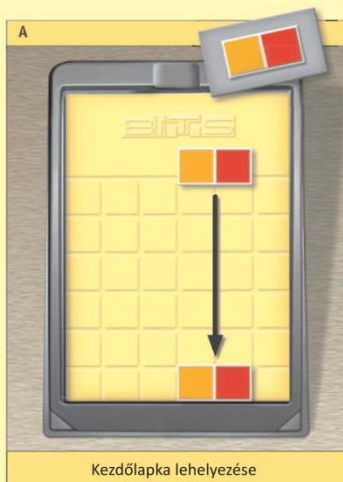
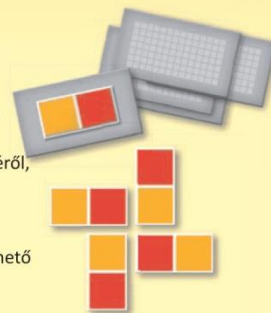


2. Startkártya elvétele és kezdőlap lehelyezése

Minden játékos elvesz egy startkártyát a pakliból. Ezután elveszik az ennek megfelelő kezdőlapkát az asztal közepéről, és a táblájukra helyezik azt.

A lehelyezés szabályai:

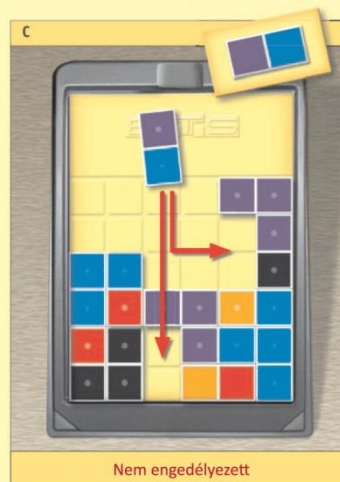
- Bármelyik oszlop választható
- A lapka bármilyen irányban lehelyezhető



Kezdőlapka lehelyezése



Engedélyezett



Nem engedélyezett

A lapka elhelyezése: A kezdőlapkát tegyék a játéktáblára a rámpa tetején. Ezután csúszassák le a rámpán egészen az aljáig („A” ábra), anélkül, hogy elfordulna vagy bármilyen irányban oldalra csúszna. A kör végéig minden játékos megtartja startkártyáját.

3. Építéskártyák felfordítása és játéklapkák lehelyezése

Amint mindenki lehelyezte a kezdőlapkáját, az egyik játékos felfordítja a felső építéskártyát. Minden játékos elveszi az ábrázolt játéklapkát a saját készletéből és rámpájára helyezi azt. Ugyanaz a szabály érvényes, mint a kezdőlapkánál. A játékosok úgy mozgatják a lapkát, hogy az **vagy** eljusson a rámpa aljára, **vagy** érintsen egy már lent lévő lapkát („B” ábra). A szabály a következő:

- Minden játékos azonos lapkát helyez le.
- A játéklapkák nem lóghatnak túl a rács szélén.
- Játéklapka nem helyezhető olyan helyre, amely nem érhető el egyenes vonalban felülről („C” ábra).
- Az ábrázolt játéklapkát le kell helyezni mindenképpen, ahová lehetséges (kivéve: semleges lapka).
- Semleges lapka: minden körben egyszer egy játékos dönthet úgy, hogy az építéskártyán ábrázolttal szemben a semleges lapkát választja. A semleges lapka **nem** rendelkezik sem mínusz sem plusz értékkel, és **nem** tartozik egyik színhez sem, de segít a színes blokkok meghatározásában.



Ha mindenki végzett a lapkája lehelyezésével, egy játékos felfordítja a következő építéskártyát. Ezt az előbbi építéskártya tetejére kell tenni mindig. Ezután mindenki kikeresi az ábrázolt lapkát sajátjai közül, majd táblájára helyezi, és a játék így megy tovább.

Kör vége

Egy kör akkor ér véget, ha már egyik játékos sem tud több lapkát lehelyezni. Ekkor a kört kiértékeljük.

Előfordulhat, hogy egy vagy több játékos előbb kerül olyan helyzetbe, hogy már nem tudja a lapkát lehelyezni. Ebben az esetben ők kiestek a kör további részéből.

Következő kör

A következő körre tegyék vissza a startkártyákat és a kezdő lapkákat az asztal közepére, és a táblán lévő lapkák is kerüljenek vissza a saját készletekbe. Keverjétek újra a start- és építéskártyákat, így kerüljenek vissza az asztalra.



Az első kör feladatkártyája a helyén marad felfordítva! Most **emellé** fel kell fordítani a 2-es pakli felső feladatkártyáját. A 2. körben **mindkét** kártya számít; a 3. körben pedig **mind** a 3 fog.

Speciális szabály a 3. körhöz: ha a 3. kör feladatkártyája ugyanazt ábrázolja, mint a 2. köré, akkor újat kell húzni helyette.

PONTOZÁS

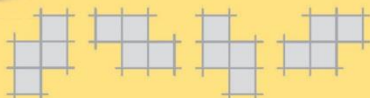
Összegezzétek és írjátok fel a pontokat a feladatkártyákról.

A feladatkártyák alapszabályai:

A feladatkártyák különböző alakzatokat ábrázolnak, melyeket a játékosok megpróbálnak lemásolni saját lapkáik egyszínű blokkokba helyezésével. **Minden egyes** megalkotott formáért a játékos megkapja a kártyán jelzett pontot. Ha több ilyen formájú alakzatot megalkot, a pontszám is eszerint sokszorozódik.



A feladatkártya megadja az alakzat formáját, de irányát nem:



- Ha **csak a forma** van megadva, mindegy milyen színű az alakzat. A játékosok bármennyiszer létrehozhatják az adott formát akár különböző, akár azonos színekben.
- Ha a **forma és a szín** is meghatározott, mindkettőnek teljesülnie kell, hogy pontot érjen.
- Ha egy egyszínű blokk az alakzathoz szükséges négyzeteknél többet tartalmaz, nem ér pontot, még akkor sem, ha a kellő forma megtalálható benne.
- Azok az azonos színű lapkák, melyek csak átlósan szomszédosak (sarkukkal érintkeznek), nem tartoznak egybe, így azonos alakzathoz sem.
- Üres mezőknek a négyzetrácsban nincs sem negatív, sem pozitív hatásuk, mindössze a szín blokkok meghatározásában van szerepük.

Speciális szabályok az egyes feladatkártyákra:

1. Feladatkártyák

Jobboldal:

Minden az ábrán látható alakzatnak megfelelő egyszínű blokk +2 pontot ér.



Baloldal:

Minden egyéb, pontosan 4 négyzetből álló egyszínű blokk +1 pontot ér. Az ábrán látható az összes létrehozható 4 négyzetből álló geometriai alakzat.



2. Feladatkártyák

Minden alakzat, ami a meghatározott színű és formájú a megadott plusz pontot ér.



3. Feladatkártyák

Minden egyszínű blokk a megadott formában a sarokban látható negatív pontot ér. A szín irreleváns.



Példa a pontozáshoz

A 3. kör végén az egyik játékos az összes ábrázolt formát létrehozta. Ez neki 6 pontot ér (6+2-2).

Tipp: A körök sorrendjében értékeljétek ki a feladatkártyákat, ahogy a példa mutatja. Ez megkönnyíti a pontok összegzését.



1. Feladatkártya: 6 pont

A 2 négyzet 2-2 pontot ér.
A kék és lila 4 négyzetből álló blokkok 1-1 pontot érnek. A sárga blokk (jobb felső) nem ér pontot, mert több mint 4 négyzetből áll.



2. Feladatkártya: 2 pont

A meghatározott kék alakzat egy ízben lett megalkotva, ez 2 pontot ér. A kék négyzet az alsó sarkában átlósan érinti, így nem befolyásolja a pontozást. A kék blokk a bal alsó sarokban 4 négyzetből áll, így nem felel meg a 2. feladatkártyának (habár a megadott alakzatot magában foglalja).



3. feladatkártya: -2 pont

Pontosan egy darab egyszínű 2 négyzetből álló blokk van, ez-2 pontot ér.
A semleges lapkának köszönhetően a játékos elkerülte a további negatív pontokat, amiket a fekete-piros lapka lehelyezéséért kapott volna, mivel így további 2 négyzetből álló egyszínű blokkot hozott volna létre (fekete).

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. kör után ér véget. A 3 kör alatt gyűjtött pontokat összegezni kell. A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az egy kör alatt legtöbb pontot jegyző játékos nyer. Ha továbbra is döntetlen az állás, több győztest hirdetünk.

HALADÓ VARIÁNS

A haladó játék 4 körből áll.
Az előkészítés során a 4-es számú feladatkártyákat is keverjétek meg, egy negyedik paklit képezve.
A 3. kör után, fordítsátok fel a 4. pakli felső lapját. Ez pluszban számít az előző 3 feladatkártyával egyetemben a 4. kör során. Minden adott formájú egyszínű blokk a kártyán jelzett pontot éri.

SZÓLÓ VARIÁNS

Normál szabályok szerint játszd le a köröket, és jegyezd fel pontjaid minden esetben:

30 pont felett: építő mester
26-30 pont: szerkezeti mérnök
21-25 pont: művezető
16-20: kőműves
11-15: hidegburkoló
6-10: ezermester

Tipp a tároláshoz: Játék után a játéklapkákat tegyétek a rámpa tároló rekeszébe, majd tegyétek rá a tetőt. Így a következő alkalommal már nem kell a lapkákat szétválogatni.

Megjegyzés: Ha egy játéklapka vagy egy semleges lapka elveszne, használjátok helyette a tartalék lapkát.