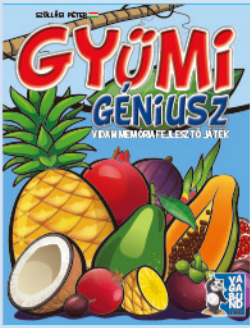


SZÓRAKOZTATÓ, GYÜMÖLCSGYŰJTŐGETŐ VIDÁM CSALÁDI KÁRTYAJÁTÉK



TARTALOM:

- 105 db játékkártya (15 db kókuszdió, 15 db papaya, 15 db füge, 15 db avokádó, 15 db ananász, 12 darab gránátalma, 18 db maracuja).
- A maracuja gyümölcskártyákat 1-7-ig, a többi gyümölcskártyát pedig 1-5-ig számoztuk be.
- Az egyforma kártyák aránya az egyes gyümölcsfajták esetében eltérő.
- 5 db pontozó segédlet
- 1 db játékszabály

GYÜMI GÉNIUSZ

UPGRADE YOUR MIND!

Játékosok száma: 1-5 fő

Játékidő: kb. 25 perc

Kor: 7-99 éves korig



A JÁTÉK ÖTLETE ÉS BEVEZETŐ

A GYÜMI Géniusz az ismert és vidám memóriajáték, a GYÜMI egy különlegesebb, ám még furfangosabb változata. A játék célja alapvetően nem változott: továbbra is gyümölcsök gyűjtögetésével kell memóriánkat próbára tennünk, hiszen most is minden gyümölcssorozatnak csak a legfelső lapját fogjuk látni az egész játék során!



A GYÜMI Géniusz azonban nehezebb feladat elé állítja a játékosokat, mivel a pakliban lévő gyümölcsök különböző eloszlásuknak köszönhetően különböző értékeket képviselnek, ezért folyamatosan mérlegelnünk kell, hogy érdemes-e egy-egy gyümölcsöt a gyűjteményünkbe helyezni.

Ha rosszul választjuk meg a gyümölcseinket, bizony nagyon kevés pontot fogunk szerezni, mivel a játék közben állandóan figyelniünk kell az ellenfeleink játékát, hogy milyen értékes vagy kevésbé értékes lapokat gyűjtenek.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok sorozatokat fognak gyűjtögetni a játék különféle gyümölcseiből. Minden játékos szabadon eldöntheti, hogy hány gyümölcssorozatot szeretne indítani – vagyis önmagának állítja be a játék nehézségi fokát –, de egyfajta gyümölcsből csak egy sorozata lehet (pl. saját játékkerén nem lehet két kókuszdió-sorozat), tehát összesen legfeljebb hét sorozatot gyűjthet. A játékban kétféle gyümölcstípust különböztetünk meg. A kókuszdiót (barna), a papayát (narancs), a fügét (lila), az avokádót (zöld) és az ananászt (sárga) hagyományos (alap) gyümölcsöknek tekintjük, míg a gránátalmát (piros) és a maracuját (kék) extra gyümölcsöknek. A hagyományos (alap) gyümölcsök eloszlása egyforma, míg az extra gyümölcsök eloszlása és pontozása eltér a többitől (lásd a mellékelt pontozó segédleteket, illetve a PONTOZÁS részt).

Célunk az lesz, hogy az általunk gyűjtött gyümölcsökből összeszedjük mind az 5 (a maracuja esetében mind a 7), különböző számmal jelölt lapot (1-5-ig, a maracuja esetében pedig 1-7-ig). Ha valaki olyan sorozatot gyűjtött, amely nem felel meg ennek a kitételnek, azért a sorozatért kevesebb pontot szerez, vagy akár pontlevonást is kaphat (részletekért lásd a PONTOZÁS részt).

A nyertes az lesz, aki jó megfigyelőképességének, kiváló memóriájának és ügyes taktikai érzékének segítségével a játék végére a legtöbb pontot szerzi.



ELŐKÉSZÜLETEK

2 fő esetén véletlenszerűen vegyünk ki a pakliból 25 lapot, és megnézés nélkül tegyük vissza őket a játék dobozába. 3-5 játékos esetén minden gyümölcskártya játékban marad. Az így előkészített paklit alaposan keverjük meg, válasszuk szét három, körülbelül egyforma paklira, és képpel felfelé helyezzük őket egymás mellé az asztal közepére, hogy minden játékos könnyedén elérhesse azokat. Ezek lesznek a húzópaklik. Az egyik pakliból véletlenszerűen csapjunk fel egy lapot, és helyezzük képpel felfelé a húzópaklik mellé. Ez lesz a dobópaklink. Minden játékos húzzon bármelyik pakliból egy kártyalapot (majd keverje is vissza), aki a legnagyobbat választotta, az lesz a kezdőjátékos. Indulhat is a játék!



A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva minden gyümölcsgyűjtögető játékos a következők egyikét hajthatja végre:



- húz egy kártyát az egyik húzópakliból, vagy
- húz egy kártyát a dobópakliból.



Megjegyzés: A húzópakliknak és a dobópaklinak is mindig csak a legfelső kártyáját vehetjük el. Ha a dobópakli ilyenkor kiürül, az utolsó kártyát felhúzó játékosnak azonnal a helyére kell tennie egy kártyát valamelyik húzópakli tetejéről, képpel felfelé.

A játékos a megszerzett kártyával a következők egyikét teheti meg:



- kijátssza maga elé, elkezdve vagy folytatva egyik saját sorozatát, vagy
- eldobja azt a dobópaklira.



• A kártya kijátsszása:

Ha úgy döntünk, hogy a kezünkben lévő kártyát kijátsszuk, helyezzük azt magunk elé az asztalra, képpel felfelé, a többi játékos számára jól látható módon. Amennyiben még nem rendelkezünk a kártyán lévő gyümölcssel, új sorozatot indítunk. Ha viszont már van előttünk egy vagy több ugyanolyan gyümölcs, kártyánkat helyezzük az alábbi ábrának megfelelően a vele azonos, már meglévő gyümölcseinkre. A kártyákat gyümölcsfajtánként kell egymáson függőlegesen elcsúsztatva tartanunk, méghozzá úgy, hogy *mindig* csak a legfelső kártya száma látszódjon. A legfelső kártya alatt lévő lapokat a játék végéig TILOS megnézni!



Erre azért lesz szükség, hogy mindenki tisztán láthassa, hogy egy-egy sorozatból hány kártyát gyűjtött össze egy adott játékos. Egy gyümölcssorozat legfeljebb 5 kártyából állhat (kivéve a maracuját, amely legfeljebb 7 kártyából állhat), ennél többet egyfajta gyümölcsből nem játszhatunk ki magunk elé! Törekednünk kell arra, hogy a sorozatokban minden szám csak egyszer szerepeljen (tehát gyümölcsönként 1 db 1-es, 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös kártyát kell megszereznünk, illetve a maracujából ezeken kívül 1 db 6-os és 7-es kártyát).

A kártyákat nem a sorszámuk sorrendjében kell összegyűjtenünk, tehát egy sorozatot kezdetünk például a 3-as kártyával is, és lezárhatjuk akár az 1-essel is. Természetesen gyűjthetjük őket sorban is, de úgy nehezebb lesz több pontot elérnünk.

Az öt alap gyümölcsfajtában található néhány különleges kártya, melyeket Géniusz kártyáknak hívunk. A Géniusz kártyákat könnyedén megkülönböztethetjük a többi gyümölcstől, mivel a rajtuk látható szám fehér, a szám háttere pedig színes. A gyümölcsök gyűjtögetése közben érdemes ezekre is odafigyelni, mivel ha sikerül ezeket is összegyűjtögetnünk, további pontokhoz juthatunk.

Megjegyzés: Minden magunk elé kijátsszott gyümölcskártyát függőlegesen kell tartanunk, egymástól egymásról távolságra. Nem használhatunk egyedi jelöléseket a kártyák memoralizálására (pl. nem forgathatjuk el a legfelső kártyát 45 fokban, hogy emlékeztessen bennünket egy adott kártya hiányára). A játék során csak saját memóriánkra, megérzéseinkre, illetve néha a szerencsénkre hagyatkozhatunk.



A játékhoz mellékelünk 5 egyszerűsített pontozó segédletet is. Ezek egyik oldalán a játékban szereplő gyümölcsök eloszlását tekinthetjük meg a kártyák sorszáma, illetve darabszáma alapján, a másik oldalán pedig a különböző gyümölcsorozatok után járó pontszámokat az egyes sorozatokban szereplő kártyák sorszámanak megfelelően. A pontozólap legalsó sorában a Géniusz kártyákért járó pontszámokat láthatjuk (részletekért lásd a PONTOZÁS részt).

A kártya eldobása a dobópaklira:

A dobópaklit a magunk elé kijátszott kártyákkal ellentétben (melyeket a játék végéig egymáson felfelé elcsúsztatva, hozzávetőlegesen egyenlő távolságra tartunk) úgy alakítjuk ki, hogy a legfelső kártya teljesen elfedje az alatta lévő kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az utolsó kártya is felhúzásra került, és mindhárom húzópaklink elfogyott. Ezt az utolsó kártyát még a soron lévő játékos kijátssza maga elé vagy eldobja a dobópaklira, majd megkezdődik a játék végi pontozás.

PONTOZÁS

A játék végén a sorozatokat szétterítjük és sorba rendezzük, hogy minden sorszám látszódjon, majd megnézzük, hogy a játékosok az egyes gyümölcsökből mennyit gyűjtöttek, és hogy hiányzik-e valamelyik szám a sorozataikból. A különböző gyümölcsfajták pontozására az alábbi táblázatoknak megfelelően kerül sor:

A sorozatban lévő kártyák sorszáma	ALAPGYÜMÖLCSÖK	EXTRA GYÜMÖLCSÖK	
	Pontszám	Pontszám (gránátalma)	Pontszám (maracuja)
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	-	-	33 pont
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6	-	-	27 pont
1 - 2 - 3 - 4 - 5	11 pont	22 pont	22 pont
1 - 2 - 3 - 4	8 pont	8 pont	16 pont
1 - 2 - 3	5 pont	5 pont	10 pont
1 - 2	3 pont	3 pont	6 pont
1	1 pont	1 pont	3 pont
Ha a sorozatból hiányzik az 1-es lap	0 pont	0 pont	0 pont
Ha egy sorszám ismétlődik a sorozatban	0 pont	0 pont	-11 pont

Figyelem: az egyes sorozatokat csak addig a kártyáig pontozzuk, ameddig a sorozat folyamatos és összefüggő! Például az 1-es, 2-es, 4-es és 5-ös sorszámú, hagyományos gyümölcslapok esetén csak az 1-es és 2-es lapokat pontozzuk, ami mindössze 3 pontot jelent.

GÉNIUSZ KÁRTYÁK	
A sorozatban lévő kártyák sorszáma	Pontszám
1 - 2 - 3 - 4 - 5	33 pont
1 - 2 - 3 - 4	24 pont
1 - 2 - 3	15 pont
1 - 2	9 pont
1	1 pont
Ha a sorozatból hiányzik az 1-es lap	0 pont
Ha egy sorszám ismétlődik a sorozatban	0 pont



Figyelem: Fontos, hogy csak azokért a Géniusz kártyákért járnak pontok, amelyek szabályos sorozatokban szerepelnek, vagyis ameddig a Géniusz sorozat folyamatos és összefüggő!

Példa:

Peti a játék során mindegyik gyümölcsfajta megpróbálta begyűjteni. Sorozatai a következőképpen néznek ki, miután szétterítette és sorba rendezte a lapjait:



Peti a kókuszdió-sorozatáért 11 pontot kap, mivel mind az 5 lapot sikerült összegyűjtenie. Papayasorozatáért 3 pontot kap, fügesorozatáért 5-öt, avokádósorozatáért pedig 8-at. Mivel az ananász-sorozatából hiányzik a 3-as lap, sorozatát csak a 2-es ananász lapig értékelhetjük, amelyért így 3 pontot kap. Gránátalma-sorozata 0 pontot ér, mivel hiányzik belőle az 1-es lap, maracujasorozatáért pedig -11 pontlevonást kap, mivel a 4-es kártya kétszer szerepel benne. Peti összegyűjtött mind az 5 Géniusz kártyából egyet-egyet, ám az ananász 5-ös lap nem része szabályos sorozatnak (hiányzik az ananász 3), ezért azt a pontozásnál nem vehetjük figyelembe. Peti a Géniusz kártyákért 24 pontot kap, így a játék végére összesen 43 pontot szerzett. Minden játékos összeadja a sorozatai után járó pontszámait. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte!

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT - VILLÁMMEMÓRIA

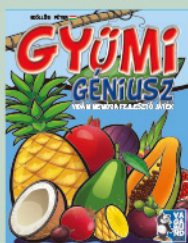
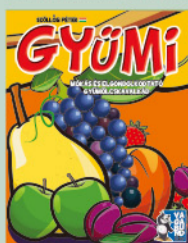
Ebben a játékmódban a játékos tulajdonképpen önmagával versenyez, és minden egyes játék alkalmával az lesz a célja, hogy egyre több pontot szerezzon. Itt is az alapjáték szabályait és pontozását fogjuk alkalmazni, az alábbi szabályok kivételével:

A játék megkezdése előtt 25 véletlenszerűen kiválasztott lapot megnézés nélkül visszateszünk a játék dobozába, az ezután megmaradt lapokat megkeverjük, majd két egyforma paklira osztjuk őket úgy, hogy mindkét pakli pontosan 40-40 lapból álljon.

Ezek lesznek a húzópaklijaink, melyeket képpel lefelé fordítva magunk elé helyezünk.

A játékos ebben a játékmódban mindig egyszerre húz egy-egy kártyát mindkét pakliból (jobb és bal kezével). A felhúzott lapok egyikét kötelező eldobnia, a másik lapot pedig maga elé helyezheti, vagy az első laphoz hasonlóan eldobhatja azt. Az eldobott, dobópaklira kerülő lapokat a játékos sosem húzhatja fel, azok eldobás után végleg kikerülnek a játékból.

A játék akkor ér véget, amikor a két húzópakli elfogyott, a megszerzett pontok kiszámítása pedig az alapjáték pontozása alapján történik. Ez a játékmód sokkal gyorsabb, viszont egész másfajta koncentrációt igényel, mivel egységben kell két lapról döntés hoznunk.



KÉSZÍTŐK

Szerző: Szöllösi Péter • Grafikai tervezés: Feyér Ákos

Játékszabály: Csikós Krisztina (X-ta)

WWW.VAGABUNDKIADO.HU

vagabund@freemail.hu

UPGRADE YOUR MIND!

©2015 Vagabund Kiadó E.C.

Minden jog fenntartva!

