

## Játékszabályok

### A játék célja:

A játékosok a lapkák segítségével vízvezetékrendszert próbálnak kiépíteni a tábla egyik végétől a másikig úgy, hogy mindkét végén a lehető legtöbb kivezető legyen. Ugyanakkor a játékosok egymás csatornáit is igyekeznek blokkolni.

2-4 játékos részére, 7 éves kortól

### Tartalom:

1 tábla (két különálló részből áll)  
84 „vízvezeték” ábrázoló lapka  
1 zsák  
játékleírás

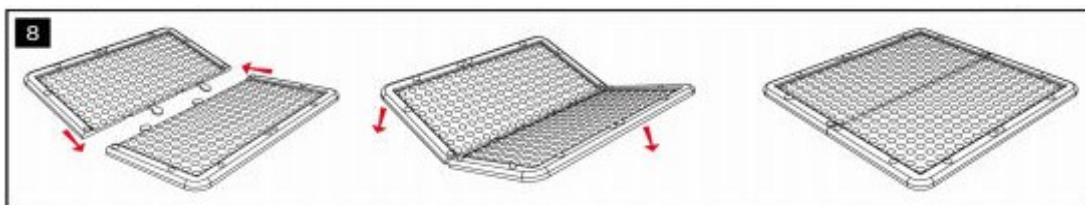
### A lapkák leírása:

Minden egyes lapka fehér, leágazásokkal teli vízvezetékeket ábrázol. Minden lapkán három kivezető van, néha a lapka három különböző oldalán, néha két oldalán, néha pedig minden kivezető egy oldalon található. Összesen 28 különböző lapka van, és mindegyik háromszor fordul elő. (lásd az 1. ábrát)

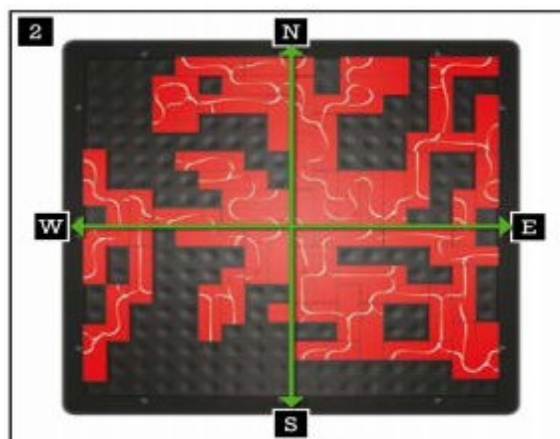


### Előkészületek:

Illesszük össze a tábla két oldalát (lásd a 8. ábrát)!



Ezt a játékot ellentétes irányokban játsszuk: az egyik játékos az észak-dél, a másik pedig a kelet-nyugat oldalakon játszik. Ezért előnyös lehet a játékosok számára az asztal sarkain játszani úgy, hogy mindketten saját játszási irányuk felé néznek. (lásd a 2. ábrát)



Keverjétek össze a lapkákat és tegyék a zsákba!

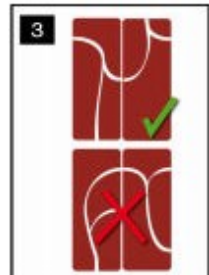
## SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOSHOZ: (3-4 játékoshoz lásd a szabályokat a szabályok végén)

### Az első lépés:

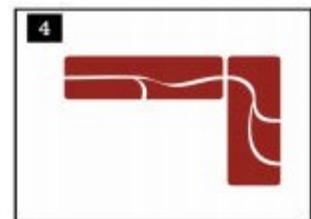
A legfiatalabb játékos kezd. Anélkül, hogy látná a lapkákat, húz egyet a zsákból és a táblára helyezi úgy, hogy a lapka egy része a tábla közepén lévő, körvonallal kiemelt részen helyezkedjen el. Ezután a következő (az óramutató járása szerinti) játékoson a sor.

### Játékleírás:

A második játékos húz egy lapkát a zsákból és az első mellé helyezi le. Az új lapka egyik kivezetésének csatlakoznia kell a már letett lapka egyik kivezetőjéhez. A lapkát úgy kell lehelyezni, hogy egyik kivezetője sem érintkezhet egy másik lapka olyan oldalával, ahol nincs kivezető. (lásd a 3. ábrát)



Mindig úgy próbáld lehelyezni a lapkáidat, hogy a táblán a saját oldalaidon több kivezető legyen, mint ellenfeled oldalán (lásd Pontszámok kiszámítása)! Ezért néha jobb stratégia nem a saját irányodba bővíteni a vezetékeket, hanem az ellenfeled oldalain bekanyarítani őket. (lásd 4. ábrát)



### A játék folytatása:

A játék az óramutató járása szerint folytatódik. A játékosok minden körben lefektetnek egy lapkát, mindig egy, már a táblára lehelyezett lapkához illesztve. (lásd a 3. ábrát)

Megjegyzés: a lapka soha nem fektethető le úgy, hogy kivezető része egy másik lapka kivezető nélküli oldalához érintkezik!

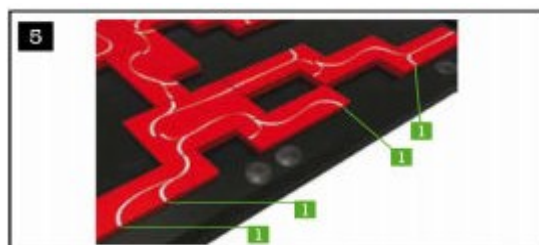
### A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha a lapkák elfogytak vagy ha az utolsó húzott lapka már nem helyezhető le és ezzel az ellenfél is egyetért. A legmagasabb pontszámot elért játékos a nyertes.

### Pontszámok kiszámítása:

A játék végén minden játékos pontszáma a következőképpen számolandó:

Számoljuk meg a játékos egyik oldalához érő kivezetőket – minden egyes kivezető 1 pontot ér – és ezt szorozzuk meg a szemben lévő oldalon található kivezetők számával. Például: az A játékos az egyik oldalon 4 pontot gyűjtött, a másikon pedig 5-öt, tehát az ő pontszáma  $4 \times 5 = 20$ ; a másik oldal (B játékos) 6 és 3, azaz  $3 \times 6 = 18$  pontot szerzett. Tehát az A játékos győzött. (lásd az 5. ábrát)



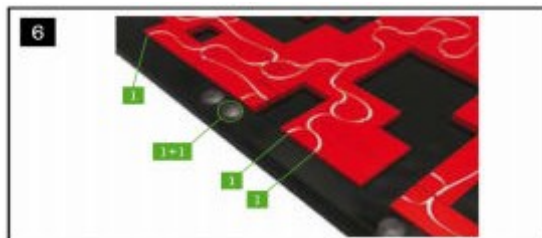
Ezért fontos, hogy a tábla mindkét oldalán legyenek kivezetőink, mivel hiába van az egyik oldalon sok kivezetőnk, ha a másik oldalon nincs egy sem, nem szerzünk pontot!

Megjegyzés: Az oldalakat nem érintő kivezetők nem érnek pontot!

### Extra pontok:

A tábla oldalain négy pont található. Az itt végződő kivezetők értéke duplán számít! Tehát jó stratégia lehet arra törekedni, hogy saját kivezetőink ide vezessenek, és – ezzel szemben – megakadályozzuk ellenfelünket abban, hogy kivezetői elérjék ezeket a helyeket és ezzel begyűjtse az extra pontokat.

Ha az előző példában az A játékos egyik kivezetője egy ilyen különleges pontnál lenne, az ő összpontszáma  $(5+1) \times (4) = 24$  lenne. Ha a tábla mindkét végén lenne egy ilyen speciális kivezetője, pontjai még magasabbak lennének:  $(5+1) \times (4+1) = 30!$  (lásd a 6. ábrát)



### NÉGY JÁTÉKOS: JÁTÉK KÉT CSAPATBAN

Alkalmazzátok a két játékosra írt szabályokat az alábbi változtatásokkal:

A játékosok a tábla négy oldalán ülnek; észak-dél az egyik csapat, kelet-nyugat pedig a másik. Az óramutató járása szerint minden játékos egy lapkát fektet le a már említett szabályok alapján.

### KÉT JÁTÉKOS EGYMÁS ELLEN JÁTSZIK, A HARMADIK A HÁTRÁLTATÓ

(Azt ajánljuk, hogy ezt a változatot csak akkor próbáljátok ki, ha már megismerkedtetek a játék 2 és 4 játékos verziójával.)

Alkalmazzátok a két játékosra írt szabályokat az alábbi változtatásokkal:

Az első játékos az észak-déli, a második a kelet-nyugati oldalon játszik, a harmadik pedig... a szabotőr!

A játékosok megállapodnak egy maximális pontszámban, ez lehet például 24. A játékosok (az óramutató járása szerint) lépnek köreikben, míg a szabotőr megpróbálja mindkettőjüket megakadályozni a kívánt pontszám elérésében. Ha ez sikerül, a szabotőr a nyertes, egyéb esetben a magasabb pontszámot elérő játékos győz.

A szabotőr szerepe árverésre is bocsátható. Az első játékos megállapít egy pontszámot, amelyért cserébe vállalná a szabotőr szerepét, például 28-at. Ha a második játékos úgy gondolja, hogy meg tudja a többieket akadályozni 25 pont elérésében, ezzel a számmal licitál. A szabotőr nyer, ha egyik játékos sem éri el az utoljára megállapított pontszámot, egyéb esetben a magasabb pontszámot elérő játékos győz.

### TIPP HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK: A LAPKÁK KIVÁLASZTÁSÁNAK ALTERNATÍV MÓDJA

Miután a lapkákat kivettük a zsákból, fektessük le azokat az asztalra képpel lefelé és keverjük meg őket. A játékosok szabadon választhatnak belőlük. Némely lapka hátulján látható egy kör forma, némelyiken pedig nem. (lásd a 7. ábrát) A körökkel jelölt lapkák kivezetői három különböző oldalon találhatóak, a többin pedig kettő vagy egy oldalon helyezkednek el. A helyzettől függően előnyünkre szolgálhat, hogy eldönthetjük, melyik fajtából választunk.

