

Yellowstone Park

Tervező: Uwe Rosenberg

Kiadó: Amigo, 2003

Játékosok száma: 2-5

Időtartam: 45 perc

Életkor: 8+

Szabály fordítása: ef

Bevezetés

Isten hozott a Yellowstone parkban, számos vadon élő állat otthonában. Feltörő gejzírek lövelnek forró permetet a kék égboltra. A játékosok kirándulnak egyet a parkban, melyet a játéktábla ábrázol. Minden játékos kezét különböző színű és értékű állatos kártyalap alkotja. A játék folyamán a játékosok a büntető pontokat elkerülvén megpróbálják minél ügyesebben lerakni lapjaikat, Ez egyáltalán nem könnyű feladat.

A pontozás minden esetben akkor történik meg, amikor a húzó pakli kifogyott. A játék végén a legkevesebb büntető pontot begyűjtő játékos lesz a győztes

Előkészítés

A játéktáblát az asztal közepére helyezzük. Minden játékos választ egy pontjelzőt, majd leteszi ezt a pontozó sáv „5”-ös számmal jelölt nagyméretű mezőjére. A kártyalapokat összekeverjük, majd minden játékosnak kiosztunk 6 lapot. A megmaradt lapokat képpel lefelé fordítva húzó pakliként a játéktábla mellé helyezzük. A pakli legfelső lapját felcsapjuk, majd a lap értékének megfelelő sor középső oszlopába helyezzük. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, amely az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik tovább.



Állatos kártyalapok

Az 56 lapos kártyacsomag lapjai különböző állatokat ábrázolnak. A kártyalapok 4 színe és az 1-től 7-ig terjedő értéke a játék szempontjából eltérő fontossággal bírnak. Minden lap kétszer fordul elő.



Jávorszarvas Farkas Medve Sas Mosómedve Nyúl Hiúz Bölény

A játékosok egy vagy két állatos kártyát tesznek le kezükből a játéktáblára. A lapok a sorok és oszlopok metszéspontján található mezőre kerülnek.

Minden érték az értéknek megfelelő sorba. Így minden 4-es értékű lap kizárólag a 4-es sorba kerülhet.

A sorokkal ellentétben, amelyeket a lapok értékei határoznak meg, minden szín bármelyik oszlopba kerülhet. Azonban, mielőtt az egyik oszlopba lekerül az első kártyalap, a továbbiakban csak az ennek megfelelő színű lapok kerülhetnek ezen oszlop mezőire. Például, ha

egy sárga lap kerül az egyik oszlopba, a továbbiakban csak sárga lapok kerülhetnek ugyanezen oszlopba.



[n.b. értékek egy sorban]



[n.b. színek egy oszlopban]

Amikor a játék folyamán egy színből egy oszlopból az összes állat eltávolításra kerül, bármilyen színű kártyalap ismét lehető ezen oszlopba.

Megj.: Például, ha van már egy zöld oszlop, a további zöld színű állatos kártyalapok csak ebbe az oszlopba rakhatóak. Amikor nincs már több zöld lap ebben az oszlopban, a további zöld kártyalapok egy új oszlopba is tehetőek.

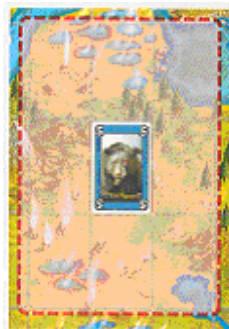
Játékmenet

A soron levő játékos a játéktáblára egymás után kijátszhat egy vagy két lapot a kezéből. Nem feltétlenül illeszkednek.

A játékos megpróbálja úgy lerakni lapjait, hogy azok egy 3*3-as mátrixhoz tartozzanak. Ha ez sikerül, akkor nem kap büntető lapokat (lásd a **Lapok Begyűjtése a Tábláról**, alant).

Mi az a 3x3-as mátrix?

Egy 3x3-as mátrixot 3 függőlegesen és 3 vízszintesen elhelyezkedő mező által határolt, kilenc szomszédos mező alkot. Függetlenül attól, hogy a 3*3-as mátrix mezői tartalmazznak-e állatos kártyalapot vagy sem



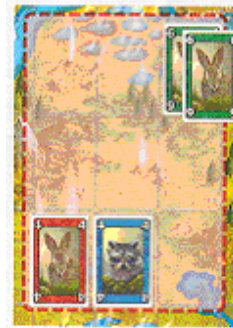
Ha csak 1 kártyalap van a játéktáblán, akkor kilencféleképpen képezhető a 3*3-as mátrix. (lásd az A jelű példát). További lapok lerakásával a 3*3-as mátrix kijelölésének lehetőségei beszűkülnek. (lásd a B és E jelű példát).



A 3x3-as mátrix adott, ha csak egyféleképpen lehet kijelölni egy kártyalap lerakása után. (lásd a bal-, és a jobboldali illusztrációt).



Megj.: Miután mindegyik állatos kártyalapból kettő van, az azonos lapok egymásra helyezhetők. Például, ha a Zöld 6-os már a táblán van, akkor a második Zöld 6-os ugyanarra a helyre lehelyezhető

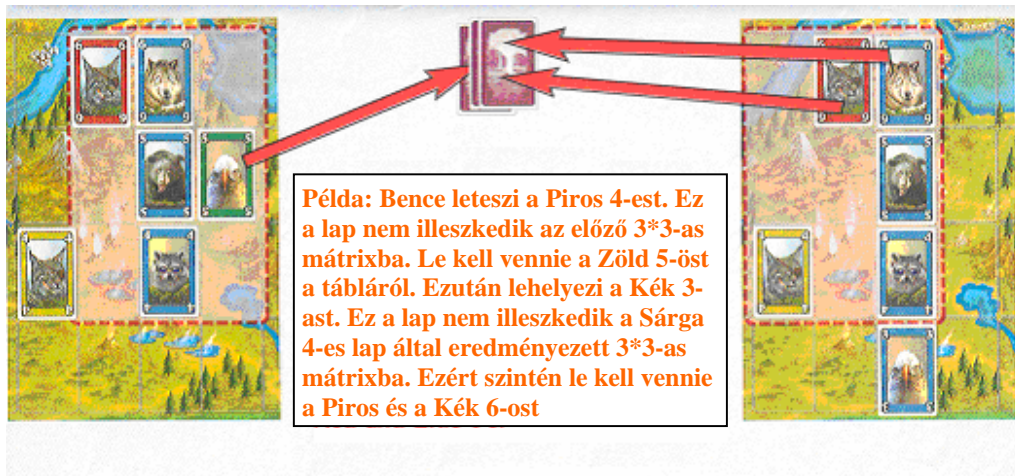


Lapok Begyűjtése a Tábláról

Gyakran előfordul, hogy egy játékosnak csak olyan lapjai vannak, amelyet nem tud beilleszteni a 3*3-as mátrixba. Ebben az esetben az általa lerakott kártyalap egy új 3*3-as mátrixot fog alkotni, és ennek következtében az összes olyan lapot be kell gyűjtenie a tábláról, amelyik ezen az új 3*3-as mátrixon kívül esik.

Ezeket a begyűjtött állatos kártyalapokat minden játékosnak képpel lefelé fordítva maga előtt kell gyűjtenie. Ezen lapok száma jelenti a játékos számára a büntető pontokat. [*n.b. de a számítás később, lásd lentebb*].

Megj.: Ha egy játékos két kártyalapot szándékozik kijátszani, akkor az első lap után is be kell gyűjtenie a szükséges lapokat, még mielőtt a második lapot letenné.



1 Lap Kijátszása

Ha egy játékos csak 1 lapot játszik ki, és utána még legalább 1 lap marad a kezében, nem töltheti fel a kezét a húzó pakliból. Azonnal befejezi körét, melyet a társainak „kész vagyok” bemozdással jelez. Ezután a következő játékos következik.

2 Lap Kijátszása

Ha egy játékos két lapot játszik ki, és utána még legalább 1 lap marad a kezében, döntenie kell. Kiegészíti kezét 6 lapra a húzó pakliból, vagy nem húz egyetlen egy lapot sem. Ezután a következő játékos következik

Megj.: 2 vagy 3 játékos esetén a szabály megváltozik. Amikor egy játékos 2 lapot játszik ki, **muszáj** feltöltenie a kezét 6 lapra a húzó pakliból. Nem dönthet amellet, hogy nem pótolja lapjait.

Nincs Kártya a Kézben

Ha egy játékosnak nem marad a kezében egyetlen egy lap sem, miután 1 vagy 2 lapot kijátszott, döntenie kell::

- Megkeveri a büntető lapjait és ebből tölti fel a kezét 6 lapra (a megmaradt büntető lapok lefelé fordítva előtte maradnak), vagy
- A húzó pakliból húz 6 lapot

Megj.: Ha egy játékosnak csak 5 vagy kevesebb büntetőlapja van, akkor mindenképpen a húzó pakliból kell 6 lapot húznia.

Bónusz

Ha egy játékos a 3*3-as mátrix utolsó előtti helyét el tudja foglalni, bónusz pontot kap. Még hozzá úgy, hogy a pontjelzőjét 1 hellyel közelebb viheti a pontozó sáv zéró pontjához. Ha egy játékos a 3*3-as mátrix kilencedik helyét foglalja el, akkor 3 bónusz pontot kap, pontjelzőjét 3 hellyel viheti közelebb a zéró ponthoz. Egy játékos 4 bónusz pontot szerezhet 2 lap lehelyezésével. Ha a pontjelzője eléri a zéró pontot, nem kaphat további bónusz pontot.



*Példa: Dorka lehelyez egy Sárga 4-est a 3*3-as mátrixba. Ez a lap a mátrix utolsó mezőjét foglalja el, és így ő 3 bónusz pontot kap. A piros pontjelzője 3 mezővel közelebb kerül a pontozó sáv zéró pontjához.*

Most letesz egy második Sárga 4-est a mátrixra. Ezért a lapért már nem kap bónusz pontot, mivel ez a hely már be van töltve.

Pontozás

Minden körben, amikor a húzó pakli utolsó lapja is elfogy, a játékot félbeszakítjuk, és pontozás következik. Megeshet, hogy az a játékos, aki miatt a pontozás bekövetkezik, nem tudja kezét 6 lapra kiegészítenie.

Pontozáskor minden játékos megszámolja büntető lapjainak számát. Minden lap 1 büntető pontot ér. A pontjelzőt a pontozó sávon ennek megfelelően mozgatjuk. Ezután az összes büntető lapot összekeverjük, és képpel lefelé fordítva új húzó pakliként lehelyezzük. A játékosok a kezükben levő kártyalapokat megtartják. Ezután a játék a pontozást okozó személyt követő játékkal folytatódik



Példa: Zoltán kiegészíti kezét 3 húzott lappal. Azonban, a második lap után a húzó pakli elfogy. Azonnal pontozás következik. Minden játékos a kezében lévő lapokat összecsukva félreteszi és megszámolja büntető lapjait. Zoltánnak 5 büntető lapja van. Dorkának 9. Gézának 3 és Bencének nincs egy sem.

A büntető pontoknak megfelelően a játékosok a pontjelzőjüket elmozgatják. Zoltán (kék) 5 mezőt, Dorka (lila) 9-et, Géza (sárga) 3-at lép, míg Bence piros pontjelzője marad a helyén. Ezután az összekevert büntető lapok alkotják majd az új húzó paklit. Zoltán már nem tudja kezét 6 lapra kiegészíteni. A játékot Dorka folytatja.

A Játék Győztese

A játék azon pontozást követően fejeződik be, amikor az egyik játékos pontjelzője eléri, vagy túlhalad a pontozó sáv 35-ös mezőjén. Az a játékos a győztes, akinek a pontjelzője közelebb van a pontozó sáv zéró pontjához, aki a legkevesebb büntető ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén ezen játékosok a győzelmen megosztóznak.

Szabályváltozat 2 játékos esetére

A szabály fentebb le van írva. Ezt kiegészítve, a játék elején egy semleges pontjelzőt elhelyezünk a játéktábla **jobb** szélén levő 7-es mezőn. Minden körben, amikor a két játékos közül valaki a büntető lapjai közül húz, a semleges pontjelzőt az eggyel alantabb levő kisebb értékű mezőre helyezzük. Amikor a semleges pontjelző le kerül az 1-es mezőre, pontozás következik. Így előfordulhat, hogy a pontozás megelőzi a húzó pakli kifogyását. Minden pontozás után a semleges pontjelző visszakerül a 7-es mezőre.

Haladó szabály



A normál 3*3-as mátrix mellett egy ettől eltérő mátrixot is megkülönböztetünk, amit „perem mátrix”-nak nevezünk. A perem mátrix 3 lapot tartalmaz az 1-es és 3 lapot a 7-es sorból, ami így egy 2*3-as mátrixot alkot. A perem mátrix 6 mezőjének 3 szomszédos oszlopban kell elhelyezkednie.

A bónusz pont következőképpen kapható: Ha egy játékos a perem mátrix ötödik mezőjére teszi le a lapját, egy bónusz pontot kap. Ha a hatodik mezőt foglalja el lerakott lapjával, akkor 3 bónusz pontot szerez.

Példák a 3*3-as mátrix formáira

