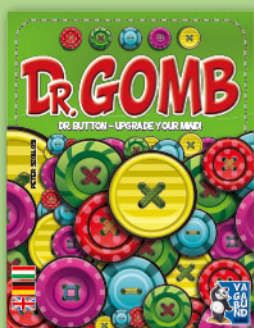


GOMBOLKOZZ ERŐSEN! GONDOLKOZZ ERŐSEN!



TARTALOM:

- 120 db játékkártya (5-féle színben, színenként 5 db 1-es, 4 db 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös lap, valamint minden színben 1 db Törött Gomb, 1 db Joker Gomb és 1 db Meglepetés Gomb)
- 1 db játékszabály



Dr. GOMB
UPGRADE YOUR MIND!
 Játékosok száma: 2-5 fő
 Játékidő: kb. 45 perc
 Kor: 8 éves kortól



A JÁTÉK ÖTLETE ÉS BEVEZETŐ

Az idősödő, világhírű szabó, akit egyedi tervezésű gombkollekcói után mindenki csak Dr. Buttonnak hív, örökös nélkül maradt, ezért úgy határozott, hogy versenyt hirdet méltó utódja megtalálására. A verseny lényege, hogy a jelöltek a rendelkezésükre bocsátott különleges gombokból olyan gombkollekciókat állítsanak össze, melyekben mindig **CSAK EGY** gomb lesz eltérő a többitől. Azonban vigyázniuk kell, mert Dr. Button a különböző kollekciókat egymással is összehasonlíttja, nehogy valaki kétszer használja ugyanazt a színt vagy számot kakukktójásként. Fel tudod venni a versenyt a többiekkel és megszerezni Dr. Button örökségét?

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak olyan gombkollekciókat kell gyűjtögetniük, melyekben 1-től 5-ig minden szám megtalálható, viszont **mindig csak egy gomb** lesz eltérő színű és sorszámú a sorozat többi tagjától. Ezt az egy eltérő kártyát kakukktójásnak nevezzük. A játékosok tetszésük szerinti számú sorozatot gyűjthetnek, ám egy adott színű gombból csak egy sorozatot indíthatnak, ezért a játék végére mindenkinek legfeljebb öt sorozata lehet. A játékban 24-24 db piros, zöld, kék, rózsaszín és sárga gomb van, melyek értékét a kártya tetején számmal, a kártya közepén pedig képpel ábrázoltuk. Egy sorozatban egy szám csak egyszer szerepelhet, és minden sorozatba **KÖTELEZŐ EGY ÉS CSAKIS EGY** eltérő színű kakukktójást tenni. Az egymás melletti sorozatokban a **kakukktójás kártyáknak színben és értékben is eltérőnek kell lenniük.** (A lent látható példában jól megfigyelhető, hogy a tökéletes játék öt különböző színű és öt különböző számú kakukktójás lapból áll.)



A játékosok célja az lesz, hogy sorozataik segítségével minél több győzelmi pontot gyűjtsenek. A játékot az nyeri meg, aki jó megfigyelő- és koncentrációképeséggel, valamint kitűnő memóriájával a legtöbb pontot gyűjtötte össze, miután a húzópakliból az utolsó lap is elfogyott.

ELŐKÉSZÜLETEK

2 fő esetén véletlenszerűen vegyünk ki a pakliból 30 lapot, 3 fő esetén pedig 20 lapot, és tegyük vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznénk azokat. Az így előkészített paklit alaposan keverjük meg, majd tegyük félre belőle a 10 legfelső lapot képpel lefelé fordítva, ez lesz az úgynevezett talon. A többi kártyát szintén képpel lefelé fordítva az asztal közepére helyezzzük, ahol minden játékos könnyedén elérheti azt. Ez lesz a húzópaklink. A talon pakliját célszerű a húzópaklihoz képest 90 fokkal elforgatni, hogy könnyedén megkülönböztethessük őket. A húzópakliból fordítsunk fel **két lapot képpel felfelé**, és helyezzük őket a húzópakli mellé. Ezek lesznek a dobópaklik, tehát a játékban összesen két dobópaklink, egy húzópaklink és egy talonunk lesz. Az lesz a kezdőjátékos, akinek a ruháján a legtöbb gomb van. A játék kétféle játékmódban játszható: választhatjuk az egyszerűbb alapjátékot vagy a sokkal nagyobb kihívást jelentő normál játékmódot. Először az alapjáték szabályait ismertetjük.

A JÁTÉK MENETE AZ EGYSZERŰBB ALAPJÁTÉK ESETÉN – GOMB HÁTÁN GOMB!

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

- A** húz egy kártyát a húzópakliból,
- B** húz egy kártyát az egyik dobópakliból,
- C** vagy kiválasztja egyik már kijátszott, **teljes sorát**, és az abban lévő kártyákat bármilyen sorrendben és elosztásban a dobópaklikra helyezi.

Megjegyzés: A húzópaklinak 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 a húzópakli tetejéről, képpel felfelé.

A játékos a megszerzett kártyával a következők **egykét** teheti meg:

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

A kártya kijátszása: 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 látható színű gombbal, új sorozatot indíthatunk. Ha viszont már van előttünk egy vagy több ugyanolyan színű gomb, kártyánkat elhelyezhetjük a fenti ábrán láthatóan a már meglévő gombjainkra. A kártyákat a gombok színeinek megfelelően kell egymáson függőlegesen elcsúsztatva tartanunk, méghozzá úgy, hogy a kártyák tetején lévő számok és ábrák **mindig láthatóak** legyenek.

Nagyon fontos, hogy ha egy kijátszani kívánt lap már hozzáért egy adott sorozat egyik lapjához, azt a lapot már abba a sorba kell letennünk!

A kártyákat nem kötelező a számok sorrendjében gyűjteni, és egy sorozaton belül bármikor átrendezhetjük a kártyákat, vagy új kártyáinkat már a sorozat megfelelő helyére is beszúrhatjuk, sőt egész sorozatokat is áthelyezhetünk, hogy a számok sorrendje átláthatóbb legyen egy-egy sorozatban!

Mivel azonban a játék célja az, hogy minden sorozatba kerüljön pontosan egy kakukktójás is, ne feledjük, hogy minden sorozatba ki kell játszaniunk egy olyan kártyát, melyen az adott sorozat többi tagjától eltérő színű és számú gomb látható. Természetesen a kártyák esetleges átrendezésétől egy magunk elé lehelyezett kártyát már másik sorozatba nem tehetünk át!

Az egyszerű játékban három különleges lap is található, melyek a következőképpen működnek:

- Joker Gomb** (csillag): Ha valaki ilyen kártyát húz, azt a kártyák kijátszásának szabályait betartva beteheti (de nem kötelező) az egyik sorozatába, melynek értékét csak a játék végén kell meghatározni (1-től 5-ig).
- Törött Gomb** (felkiáltójel): Ha valaki ilyen kártyát húz, **kötelező** valamelyik saját sorozatából egy azzal azonos színű gombot (kártyát) eldobnia. Ebben az esetben az eldobott lap és a Törött Gomb is kikerül a játékból (visszatesszük őket a dobozba). Amennyiben a Törött Gomb hatása nem érvényesül (mert a játékosnak nincs olyan színű kártyája, amit eldobhatna), a Törött Gomb kártyáját az egyik dobópaklira helyezzük!
- Meglepetés Gomb** (kérdőjel): Ha valaki ilyen kártyát húz, átnézheti a talonban lévő lapokat (de nem kötelező, a meglepetés kártyát a dobópaklira is helyezheti). A talonból kiválaszthatja az összes olyan gombot, melynek színe azonos a Meglepetés Gomb színével, és kijátszhatja őket saját sorozataiba. Amint az esetben viszont, ha a játékos a talonban egy Törött Gombot is talál, egy kártyát sem húzhat fel belőle, hanem azonnal érvényesítenie kell a Törött Gomb hatását – vagyis választania kell valamelyik sorozatából egy kártyát, melynek színe a Törött Gomb színével azonos, majd mindkét kártyát ki kell dobni a játékból. A Meglepetés Gomb mindkét esetben eldobásra kerül (visszatesszük a dobozba). A játékos ezután visszatesszi a talon kártyáit eredeti helyükre, és nem áruhatja el a többieknek, milyen kártyák voltak benne.



A kártya eldobása a dobópaklira: a dobópaklikat úgy alakítjuk ki, hogy a legfelső kártya teljesen elfedje az alatta lévő kártyákat. (A magunk elé kijátszott kártyákat egymáson lefelé elcsúsztatva tartjuk!) Ha egy játékos már kijátszotta a 25. lapját is, saját köreiben továbbra is kártyákat fog húzni a **húzópakliból** és dobni, de ekkor már arra kell törekednie, hogy ellenfelei játékát nehezítse.

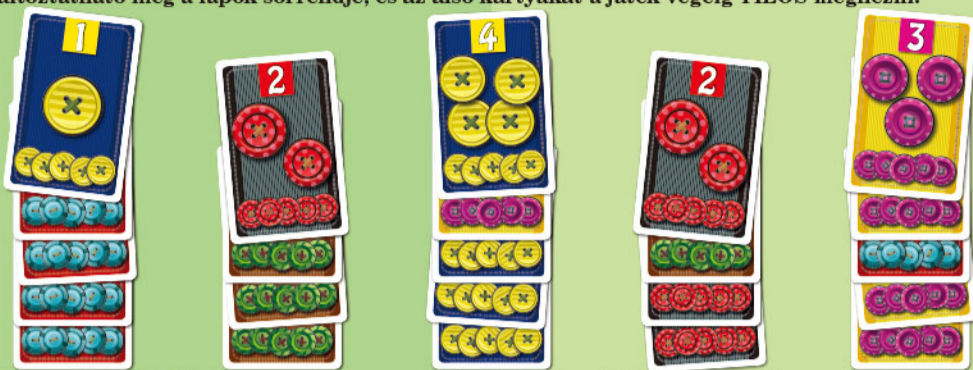
A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az utolsó kártya is felhúzásra került a húzópakliból. (A talonban maradhatnak kártyák.) Ezt az utolsó kártyát még a soron lévő játékos kijátssza maga elé vagy eldobja valamelyik dobópaklira, majd megkezdődik a játék végi pontozás (lásd a PONTOZÁS részt).

A JÁTÉK MENETE NORMÁL JÁTÉKMÓD ESETÉN – A GOMBOSDOBOZ TITKA

A normál játékmód egy nagyon egyszerű, ám roppant komoly agytorna a játékosoknak. Ebben a játékmódban az alapjáték szabályait alkalmazzuk az alábbi **módosítások** figyelembevételével:

A játékosok sorozataikat úgy játsszák ki maguk elé, hogy a sorozatoknak mindig csak a legfelső kártyájának lássák az értékét, a sorozat többi kártyája pedig felfelé elcsúsztatva úgy takarja az alsó lapokat, hogy csak a kártyák alján lévő gombok legyenek láthatóak. Itt játék közben már nem változtatható meg a lapok sorrendje, és az alsó kártyákat a játék végéig **TILOS** megnézni!



Megjegyzés: Próbáljunk meg minden magunk elé kijátszott kártyát függőlegesen tartani. Nem használhatunk egyedi jelöléseket a kártyák memorizálására (pl. nem forgathatjuk el a legfelső kártyát 45 fokban, hogy emlékeztessen egy adott kártya hiányára). A normál játékmód során csak saját memóriánkra, megérzéseinkre, illetve néha a szerencsénkire hagyatkozhatunk.

Ebben a játékmódban is választhat az aktív játékos egy harmadik akciót az **egy kártya felhúzás**a vagy az **egy kártya eldobása** helyett az alábbi módosítással:

C kiválaszt pontosan három lapot a már kijátszott lapjai közül, és bármilyen sorrendben a **dobópaklira** helyezi őket. Ez abban az esetben lehet hasznos, ha valaki csak a kártyái kijátszása után jött rá, hogy rosszul kombinált. **Figyelem!** Az eldobott lap nem lehet Törött Gomb!

Különleges lapok működése:

! **Törött Gomb** (felkiáltójel): Ha valaki ilyen kártyát húz, **kötelező lefednie** vele egyik sorozata legfelső, **MÁS** színű lapját (tehát azzal azonos színű lapot nem takarhat le vele).

A Törött Gomb nem kerülhet kijátszásra egy sorozat első tagjaként, és nem kerülhet kijátszásra egy, már befejezett sorozatra sem. Amennyiben a játékos nem tudja lehelyezni szabályosan a Törött Gombot, az egyik dobópakli tetejére kell helyeznie azt.

A **Joker Gomb** (csillag) és a **Meglepetés Gomb** (kérdőjel) működése változatlan marad.

PONTOZÁS

A pontozás mindkét játékmódban ugyanúgy zajlik. A játék végén a sorozatokat szétterítjük és sorba rendezzük, hogy minden sorszám látszódjon (a Törött Gombot dobjuk el a normál játékban, a letakart lapok játékban maradnak), majd megnézzük, hogy a játékosok az egyes gombokból mennyit gyűjtöttek, és hogy hiányzik-e valamelyik szám a sorozatukból.

Ne feledjük, a kakukktojás gomboknak egymáshoz képest is eltérő színűeknek és értékűeknek kell lenniük! A játékosok ilyenkor határozzák meg a sorozataikban lévő joker lapok értékét, de ez az érték olyan sorszám **NEM** lehet, amely már szerepel a sorban!

1 Amely lapok nem állnak folyamatos, egybefüggő sorozatban, azokat a kártyákat eldobjuk, nem értékeljük!

2 Ha egy sorozatban eleve nem is volt, vagy már nincs kakukktojás, a teljes sort el kell dobnunk!

3 Ha két egyforma színű kakukktojás kártyát tettünk legalább két sorba, akkor az **hibás játék**, a hibás sorozatot vagy sorozatokat el kell dobni, csak az egyik sor maradhat előttünk!

4 Ha két vagy több egyforma sorszámú kakukktojás kártyát tettünk egy sorozatba, akkor az **nem hibás játék**, nem kell eldobni, viszont 0 extra pontot fog eredményezni! (A normál pontot természetesen megkapja a játékos.)

A sorozatokat és a sorozatokban álló kakukktojás lapokat az alábbi két táblázat szerint pontozzuk:

A sorozatokban lévő kártyák sorszáma	Pontszám	A sorozatban álló kakukktojás lapokért járó extra pontok
1 - 2 - 3 - 4 - 5	11 pont	44 pont
1 - 2 - 3 - 4	8 pont	33 pont
1 - 2 - 3	5 pont	22 pont
1 - 2	3 pont	11 pont
1	1 pont	1 pont
Ha a sorozatból hiányzik az 1-es lap	0 pont	0 pont
Ha egy sorszám ismétlődik a sorozatban	0 pont	0 pont
Ha a sorozatban nincs kakukktojás	Hibás játék!	—
Ha két sorozatban egyforma a kakukktojás	Nem hibás játék!	0 pont

A pontozás két részből áll, először a folyamatos, szabályos sorozatokban álló kártyákat értékeljük. Majd utána megnézzük, hogy a sorozatokban elhelyezett kakukktojás kártyákért mennyi extra pontot sikerült összegyűjtenünk. **Figyelem!** A kakukktojás lapoknak is folyamatos sorozatban kell állniuk!

Példa a pontozásra:

Anna egy normál játék során megpróbálta mind az öt gombgyűjteményt összeállítani. Sorozatai a kártyák felfedését és sorba rendezését követően a következőképpen néznek ki:



Anna a kék sorozatáért 11 pontot kap, mivel ez a sorozata 1-től 5-ig minden értéket tartalmaz, és pontosan egy kakukktojás van benne. Piros sorozatáért 5 pontot kap, mivel a zöld Joker lap (kakukktojás) a 2-est helyettesíti, a piros 5-ös lapot pedig eldobja, mert nem kapcsolódik folyamatos, érvényes sorozathoz. A zöld sorozata 8 pontot ér, mert a sorozat 1-től 4-ig folyamatosan minden értéket tartalmaz és pontosan egy kakukktojás is van benne (sárga 3).

Rózsaszín sorozata 0 pontot ér, mivel hiányzik a sorozatból a 3-as lap, ezért a piros 4-est és a rózsaszín 5-öst el kell dobnunk, hiszen ezek a lapok nem álltak folyamatos sorozatban, s mivel ezután nem maradt kakukktojás a sorban, ezért a maradék két lapot is eldobjuk!

A sárga sorozata is 0 pontot ér, mivel a Törött Gomb kártyájával egy 3-as kártyát fedett le, amelyből már volt egy a sorozatában, ezért ezt a sort is eldobjuk a kakukktojással együtt!

A pontozás második részében Anna a kakukktojás kártyákért (a szabályos, folyamatos sorban álló rózsaszín 1-es, a zöld 2-es, és a sárga 3-as lap miatt) 22 extra pontot kap, így a játék végére összesen 46 pontot szerzett. Minden játékos összeadja a sorozatai után járó pontszámait, így a játék győztese – vagyis Dr. Button örököse – az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte!



KÉSZÍTŐK

Szerző: Szöllösi Péter
Grafikai tervezés: Feyér Ákos
Játékszabály: Csikós Krisztina (X-ta)
Lektorálta: Iványosi-Szabó Gábor
WWW.VAGABUNDKIADO.HU
©2015 Vagabund Kiadó E.C.
Mindén jog fenntartva!
Az egyszemélyes változat szabálya letölthető!

