

ReStart Rules!

Tartalom

1 szabálykönyv
4 játékosparaván
88 lapka:
• 2 Olló lapka
• 1 Kuka lapka

• 5 színben:
• 15 számlapka
(1–15 számokkal)
• VÉGE–16 lapka
• ÚJRAKEZDÉS lapka

Előkészületek

1

Helyezzétek az összes lapkát az asztalra, majd az alábbiak szerint járjatok el:

- 2** ▶ **30** - Tegyétek az összes 1-es lapkát az asztal közepére, a többi lapkából 23-at megnézés nélkül tegyetek vissza a dobozba. A maradékot keverjétek meg, majd osszátok ki 30–30 lapkát.
- 3** ▶ **29** - Tegyétek félre az összes 1-es lapkát, majd a maradék-ból véletlenszerűen tegyetek vissza 1 lapkát a dobozba. Ezután tegyétek vissza az 1-eseket, keverjétek meg az összes lapkát, majd osszátok ki játékosonként 29–29 lapkát.
- 4** ▶ **22** - Keverjétek össze az összes lapkát, majd osszátok ki játékosonként 22–22 lapkát.

2

Vegyétek magatokhoz egy-egy paravánt, helyezzétek magatok elé, és rejtsetek el mögé a lapkáitokat képpel felfelé fordítva.

Tipp: A könnyebb áttekinthetőség érdekében érdemes a lapkákat színek és számsorok szerint rendezni.

3

Fedjétek fel az 1-es lapkáitokat, és azokat tegyétek az asztal közepére, így hozzatok létre az öt színsort.

A kezdő játékos az lesz, aki...

- 4** ▶ a piros 1-es lapkát lerakta
3 ▶ a piros 1-es lapkát lerakta
2 ▶ válasszatok véletlenszerűen

A játék menete

A kezdő játékostól indulva, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültek sorra.

A soron lévő játékos egy (vagy több) lapkát játszhat ki egy sor végére, az alábbi szabályok betartásával:

1. Egy sorba csak azonos színű lapkák kerülhetnek.
2. A kijátszott lapka számának mindig nagyobb-nak kell lennie, mint az előtte lévő lapkéé.
3. Egy körben kijátszható több azonos színű lapka, ha azok folyamatos számsort alkotnak.
4. Ha nem tud (vagy nem akar) szabályosan lapkát ki játszani, akkor Passzol.

Ezután a következő játékos kerül sorra.

Példák

A) A játékos, aki a piros 1-es lapkát tette ki, elkezdheti a játékot. Bármelyik sor végére illeszthet lapkát. Úgy dönt, a kék 8-as lapkát teszi le.

B) A második játékos egy három lapkából álló sorozatot helyez le.

C) A harmadik játékos egy zöld 5-ös, 6-os lapkából álló sorozatot vagy egy kék 2-est tervezett letenni. Am ezeket már nem teheti, mert nincsen különleges lapkája, így várnia kell a megfelelő pillanatra. Végül egy két lapkából álló narancs sorozatot helyez le..

Különleges lapkák



VÉGE-16 lapka: Kijátszható önállóan vagy egy neki megfelelő színű számsor utolsó lapjaként. Értéke 16. Ez a lapka lezárja a sort, további lapkák nem játszhatók rá, hacsak a VÉGE-16 lapkát később Ollóval vagy Kukával valaki el nem távolítja.



ÚJRAKEZDÉS lapka: Kijátszható önállóan vagy egy neki megfelelő színű számsor utolsó lapjaként. Használatakor hangosan jelezni kell, hogy RESTART lapka kerül játékba. Kijátszáskor az értéke 16, de miután a sor végére került, az értéke 0-ra változik. Ezután a sor újramezhető, alacsony számokkal is.



Olló lapka: A kör első lapjaként játszható ki. Az ezt kijátszó játékos eltávolítja egy sor utolsó lapkáját (1-es lapkát nem lehet eltávolítani), és azt az Olló lapkával együtt visszatesszi a játék dobozába. Ezután azonnal folytathatja a körét és lapkákat játszhat ki ugyanabba a sorba.



Kuka lapka: Ez is a kör első lapjaként játszható ki. Az ezt kijátszó játékos eltávolít minden lapkát az 1-es után egy adott sorból. Az eltávolított lapkákat és a Kuka lapkát visszatesszi a játék dobozába. Ezután azonnal folytathatja a körét és lapkákat játszhat ki ugyanabba a sorba.

Megjegyzés: Egy körben nem játszható ki mindkét Olló, vagy egyszerre az Olló és a Kuka lapka. Speciális lapkát a játékos csak akkor játszhat ki, ha legalább egy lapkát el tud távolítani a sorból.

A játék vége és pontozás

Amikor egy fordulóban minden játékos passzol, a játék véget ér. Számológátok össze az egyes játékosok paravánjai mögött hagyott lapkákért járó pontokat (a jobb oldali táblázat szerint). Írjátok fel ezeket a pontokat hozzáadva a játékosok által eddig szerzett pontokhoz. Ezután kezdjétek egy új játékot, ha még senki nem gyűjtött 100 vagy több pontot. Amint egy vagy több játékos elérte vagy meghaladta a 100 pontot, azonnal megnyeri a játéksorozatot az a játékos, akinek ekkor a legkevesebb pontja van.

DE... Ha bármikor egy játék során egy játékos kijátssza az utolsó lapkáját, a játéksorozat azonnal véget ér, és ő lesz a győztes (függetlenül az addig összegyűjtött pontoktól).

KÉSZÍTŐK Játéktervező: Younsu Hwang
Illusztráció, grafika, szöveg: Paul Laane
Szerkesztés: Aleksi Salminen
Művészeti vezető: Jere Widenius
Vezető producerek: Linda Bremer, Toni Niittymäki, Markus Bremer

Példák

A) Ez a játékos a VÉGE-16 lapkát teszi le.

B) A következő játékos egy három lapból álló sorozatot tesz le, aminek az utolsó lapja a VÉGE-16 lapka.

C) A következő játékos egy sorozatot tesz le, amiben ott áll az ÚJRAKEZDÉS lapka. Lépése véget ér.

D) Az ÚJRAKEZDÉS lapka értéke most 0. A következő játékos egy három lapból álló sorozatot tesz mögé.

E) Ez a játékos Olló lapkát tesz le, és levágja a sor utolsó lapkáját...

F) A következő játékos a Kuka lapkát játssza ki és az 1-es lapka kivételével eltávolít minden lapkát a sorból...

...ezt követően úgy dönt, hogy folytatja a lépését és ugyanennek a sornak a végére kell lapkát illesztenie. Leteszi a narancs ÚJRAKEZDÉS lapkát.

...ezt követően úgy dönt, hogy folytatja a lépését és ugyanennek a sornak a végére kell lapkát illesztenie. Leteszi a narancs 7-es lapkát.

Lapkák pontértéke:

1.	15.	A pontértékük megegyezik a rajtuk álló számmal
16.	Restart 16 > 0	Mindegyik 16 pont
Olló	Kuka	Mindegyik 20 pont
16.	4.	Első játékos 16 pont. Harmadik játékos 20+4 = 24 pont.
7.	Restart 16 > 0	Második játékos 7+16 = 23 pont.
12.	14.	Negyedik játékos 12+14+16 = 42 pont

Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelése fulladást okozhat. Kérjük, tartsa meg a játék leírását és a csomagolását, mert olyan fontos információkat tartalmaznak, amikre még szüksége lehet.

