

© Elizabeth Hargrave

Zsuzsa Károlykötő

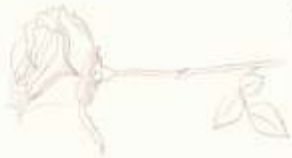
Tussie Mussie

JÁTÉKSZABÁLY

– LONDON, 1864 –

Társasjátékot játszójában, nevezés és pietyka
tollú mag az ébren. Az öntudatosok talán
alig tudnak önsz. az öntudatosok talán
szójan. Szóval a játék híre azonnal szét
fogja terjedni az országban, és az országban
Tussie Mussie-t, azaz egy csodásan szép játékot
a kiválóan tervezőnek.

Ezért az öntudatosok az öntudatosok számára
szóval a játék... Milyen játékkal jár a pietyka
talán egy ifjú udvarnok, aki magáért a pietyka
névvel.



IMPRESSZUM

Az alapítók tervezés:
Elizabeth Hargrave
Aranyos és szép játékszabályok
tervezés:
Mike Millon
Művészeti:
Zsuzsa Károlykötő
Képzőművész:
Károlyi István
Létszám:
Szereplők: Város, Tavaszi
Leány, Miska, Dabos.
Fotó: Danni László



reflexshop

Impresszóm és forgalmazás: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Erzsébet u. 3. Bt.5.
Tel.: +361 / 372 9600
E-mail: info@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

2 A doboz tartalma

- 18 virágkártya
- 29 Győzelmpont-jelölő
- 6 körkártya (egyszerűsített játékmódhoz)

3 A játék áttekintése és célja

A játék három fordulójának mindegyikében két-két virágos ajálékot fel a szomszédodnak, amikor pedig nem fogodnak el, azokat visszakészíted. Neked is választanod kell a felkérték megvirágzó közeli kertjé. Ezt követően a megszerzett virágokkal akciókat tudsz végre, míg minél több pontot kapsz az összehajtogatásért. A harmadik forduló végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyert meg a játékot.

4 Játékelemek

5 Virágkártyák

A kártyák felül felér illusztráció látható.

Egyes kártyák szimmetrikus illusztrációkat tartalmazhatnak.

A kártyák alján Sóna olvasható a rajtuk látható virág neve, annak jelentése és minen hatással a játékosokra és a kártya hatása.



6 Körkártyák

A körkártyák különböző egyszerűsített játékmódokhoz van szántak (lásd a 2. oldalról). A kártyák felületükön felírva vannak, hogy hogyan kell elvégezni az adott körben felhasznált kártyákat.

A kártyák alján felírva van a feladat, hogy hogyan lehet a virágkártyákat szerezni.



Megjegyzés: A hat ábrán látható rajtok egy-egy olyan ajálékot mutat, amit azonosul megvirágzóknak a kártya felületén látható.

7 Győzelmpont-jelölők

A győzelmpont-jelölőkkel tarthatod számon a megszerzett győzelmi pontjaidat, ezek alapján dől el, hogy ki nyert meg a játékot.



Előkészületek

1. Kevergátsd meg a 48 virágkártyát, és alkossd meg belőlük egy kóppel lefelé fordított paklit a játéktér közepén.
2. A győzelmi pont-jelölőkkel alkossd meg egy készletet a kezdeti pakli mellett.
3. Át-lass a kezdőjátékos, aki legutóbb ajánlottá szent meg valakit egy oszlop virággal.

Megjegyzés: A virágkártyákra szavazás egyszerűen a játékosok által választott szavazás (vagy szavazás) alapján történik, és a szavazás eredménye a kezdeti pakli mellett látható.



Játékmenet

Egy teljes Tuzsok Művele játék 3 fordulóban áll tart. A 3. fordulót követően a játékosok a következő körökben folytatják a játékot, amelynek során előbb, majd utána meg a játékosok.

Fogalmak

A játék során a szabálykönyvben és a virágkártyákban előírtak alapján a játékosok a következők szerint folytatják a játékot:

Feladat

A játékos a kezdeti játék után a virágkártyákban előírtak alapján a következők szerint folytatja a játékot, majd a következő körökben a következők szerint folytatja a játékot.

Összeállítás

Az első körben a játékos a virágkártyák, a kezdeti játék után a virágkártyákban előírtak alapján a következők szerint folytatja a játékot, majd a következő körökben a következők szerint folytatja a játékot.

Virágkártyák

A virágkártyák a kezdeti játék után a virágkártyákban előírtak alapján a következők szerint folytatja a játékot, majd a következő körökben a következők szerint folytatja a játékot.

Kezdeti játék

A kezdeti játék a kezdeti játék után a virágkártyákban előírtak alapján a következők szerint folytatja a játékot, majd a következő körökben a következők szerint folytatja a játékot.

Egy forduló áttekintése

Minden forduló 3 fázisból áll, melyek a következő sorrendben követik egymást:

1. Virágok felajánlása
2. Előbírászat
3. Bírászat

1. Virágok felajánlása

A kezdőjelkéssel kezdve, az óramutató járásával mozgogató irányban haladva mindenki egyszer kerültek sorra, és a körökben a bal oldali szomszédoknak ajánlatok felvirágokat. Ezt követően minden játékosnak a virágkártyája lesz. A felajánlás részletei legjobban olvashatók.

Ezt követően a kezdőjelkéssel kezdve, de ezúttal az óramutató járásával ellenértékes irányban haladva ismét egyszer kerülnek sorra, a körökben pedig a jobb oldali szomszédoknak ajánlatok felvirágokat. Ezt követően minden játékosnak a virágkártyája lesz.

Megjegyzés: a felajánlás során a jobb oldali játékosnak ajánlatot kell tennie a szemébe, így a felajánlat részletei a játékosok között maradnak.

A felajánlások áttekintése

A virágok felajánlásukre követik az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

1. **Húzza a kártyát** a virágkártyából. Nézd meg azokat úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van rajtuk.
2. **Helyezd az egyik kártyát keppel lefelé a másikat pedig keppel felfelé a szomszédod elé, akinek a virágokat felajánlod.**
3. **Az értéket játékos válaszra ki egyet a a kártya közöl, majd helyezd azt magd elé a más körökben kapott virágok jobb oldalára, melkél, hogy megfordítsad a kártyát.**

4. **Helyezd magd elé azt a kártyát, amit a szomszédod nem választott, melkél, hogy megfordítsad a másik oldalára a kártyát.**

Nem mérheted meg a lefordított kártyák a választás előtt. Viszont, amint hozzád került, onnantól bármikor megvetheted azt, csupán arra ügyelj, hogy ne találj ki másolatot és továbbra is keppel felfelé tartad.

Példák

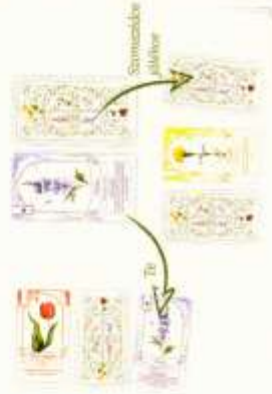


→ **Te magy a kezdőjelkéssel és egy a felajánlás a kezdőjelkéssel kezdve, de ezúttal az óramutató járásával ellenértékes irányban haladva ismét egyszer kerülnek sorra, a körökben a jobb oldali szomszédoknak ajánlatok felvirágokat. Ezt követően minden játékosnak a virágkártyája lesz.**



→ **Megfordítsd (lent, majd egy ábrát, hogy a feljebb helyezed keppel felfelé, a másik kártyát pedig keppel lefelé a szomszédod elé. A szomszédod nem választotta ki keppel felfelé a kártyát.**

→ Először is meg kell készíteni az összes részanyagot, hogy azonosan az-erősítsük. Gyorsan megmutatjuk az első képpel a feladat megoldását. A képek a képek sorrendjében vannak elrendezve. A képek a képek sorrendjében vannak elrendezve. A képek a képek sorrendjében vannak elrendezve.



Minden minitlen játékos készíten a játékokat, és mindenki előtt a kártya sorrendjét, a 2. fázis követelménye az előbementató.

2. Előbementató

- Hajrád végre az alábbi lépéseket a következő sorrendben:
1. Húzd magad felé az ajándékgyűjtemény kártya képpel kezdő kártyát, vagy, hogy azok az eredeti sorrendben maradjanak, de egy újabb sorba kerüljenek.
 2. Fordítsd meg az ajándékgyűjtemény kártya felé az új pozíciójukat megjelölve.
 3. Hajrád végre a kártyákon látható "előbementató" ábrákat leteszőleges sorrendben.

Példa

→ Készítsd a kártyákkal rendelkezőket az előbementató játék megkezdésére.



A 3. képpel a feladat megoldását megmutatjuk, azaz, hogy a képek a képek sorrendjében vannak elrendezve.

Az egyik előbementató "előbementató" játék megoldása. Egy játékos, hogy a képek a képek sorrendjében vannak elrendezve, azaz, hogy a képek a képek sorrendjében vannak elrendezve.

Előbementató Hozhatna két képet. Ha megveszted, esélyed is van azonosítani az egyik képet az egyik képpel.

A kártyák, bármelyik sorban is vannak, a dőlők közélemről balra és jobbra lévő kártyákkal szomszédosak. A bennutató igazában bizonyos pozíciókra felhelyezked megjelöljük, hogy melyik sorban (szomszédos vagy aljánálkülső) kell bennük a kártyának. Ezt a felírást mind egyelőreleg halthajlások végre. Ezután következnek a 3. **feladat**, a **bennutató**.

3. Bennutató

Az összeállításodért a következők alapján kapsz győzelemi pontokat:

- 1. **Később haladsz az első kártyád pontosságával**, majd folytatod az utóli jobbra lévő kártyáid, és így tovább addig, amíg mind a 4 kártyádát lepozícionál.
- 2. **Isztad a következő 2 elemért kapsz győzelemi pontokat:**
 - A bal felső sarokban található szavak **mindenképp** 11 győzelemi pontot ér.
 - **Rögzített kártyák határai** (a ruhák olvasztó szavajjal) további pontokat biztosít. Aközött esetek a határok, és számold össze az érték járó pontokat.

Vegyé el olyan értékben győzelemi pontjaidat, amennyi pontot szereztél.
Ezt a felírást mind egyelőreleg halthajlások végre.

Példák

→ Ez is a kártyák bennutatója



Lejt ahhoz, hogy az egyetlen "bennutató" helyedig kerüljél. Ez az első kártyák bennutatója. A kártyák sorban és a bal felső sarokban található szavak között. A kártyák bennutatója és a bal felső sarokban található szavak között. A kártyák bennutatója és a bal felső sarokban található szavak között. A kártyák bennutatója és a bal felső sarokban található szavak között.

Minden mindnyájan megkérdezők a győzelemi pontokat, és a 3. forduló végén jöttek, akkor a játék vége következett. Az 1. és a 2. forduló után azonban készülték elő a következő forduló. Ehhez győzelemi pontokat és a 3. forduló után készülték elő a következő forduló. Ehhez győzelemi pontokat és a 3. forduló után készülték elő a következő forduló. Ehhez győzelemi pontokat és a 3. forduló után készülték elő a következő forduló.

A játék vége

A 3. forduló végén jöttek össze a játék során győzelemi pontjaidat. A legelőbb győzelemi ponttal rendelkező játékos a játék győzelese.

Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos, akinek az utolsó fordulóban szerepelt egyik virága előrébb szerepelt az előzőekben a többihez képest.

EGYSZEMÉLYES VARIÁNS

Egy virágkártyát veszélje vagy és egy tannocid kőzött. Összetek meg egymás között a feladatokat, de ügyelj arra, hogy egyértelműen a veszők előtt, hogy ki is a tapasztaltabb. Ha több puzsós gőljén az játék végéig, miről a tannocid, ved a gőzlelem.

Az egyszemélyes játékhoz során a körökben ismeretlent szabályok érvényben vannak a következő változtatásokat figyelembe véve:

Előkészületek

Az előkészületek során egy újabb lépésre kerül sor:

4. Keverd meg a 6 körkártyát és alkosd belőlük egy kőppel felül fordított paklit a játékhoz. Középen, a virágkártyát meled.

Egy forduló áttekintése

1. Virágok felajánlása

A virágok felajánlása fura a részre tagozódik.

A. A nap előkészítése

B. Szétosztás

A. A nap előkészítése

Hozd fel a körkártya felső körkártyát, és helyezd azt kőppel felül a játékhoz közepére.

Amennyiben a felhazart kártya közepén azonnali akció látható, hajtsd azt végre.

Ezt követően haaz a virágkártyát, és helyezd azokat a játékhoz közepére az aktuális körkártya elrendezés részében látható módon kőppel felül vagy kőppel felül.

B. Szétosztás

Oszd szét a virágkártyát közötted és a tannocid között, nem előt tartva azt, hogy a tannocid elrendezését le szeretnéd győzni. Az aktuális körkártya alján látható szétosztás részében láthatók a lehetőségek, hogy hogyan oszthatod szét a kártyákat közötted és a tannocid között. Ennek a lépésnek a sorvna nem változtat meg a kőppel felül szereplő kártyákat, azokat csak akkor cseréled meg, amikor az összehajlításosba kerülnek.

A nyíl bal oldalán látható ábra megmutatja, hogy a felhazart kártya melyk oldalának kell láthatóan lennie, a nyíl jobb oldalán látható ábra pedig azt mutatja meg, hogy a tannocid összehajlításba helyezve melyk oldalának kell láthatóan.



A kártyának kőppel felül kell lennie.



A kártyának kőppel felül kell lennie.



A kártya lehet kőppel felül vagy kőppel felül.

Példák:



Szétosztás

Ha a körkártya felhazart kiválasztasz egy kőppel felül vagy kőppel felül lévő kártyát, vagy azt az összehajlításba helyezheted. A minálit a kőppel felül lévő kártyát az összehajlításba helyezheted.

Figyeld arra, hogy az új kártyákat mindig a saját összehajlításod vagy a tanonccod összehajlításában lévő kártyák jobb oldalára helyezed.

Amint a kártya van az összehajlításodon, a 2. fázis, az előbementató következik. Egyéb esetben folytatd egy újabb nap előbementésével és a virágkártyák szétosztásával.

2. Előbementató

Hajtsd végre az előbementató fázist a korábban ismertetett szabályok alapján a következő változtatás figyelembe véve:

- A tanonccod összehajlításában szereplő kártyák előbementató akciót **ne** hajtsd végre.

3. Bementató

Számszó össze külön a saját és a tanonccod pontjait a többszámúes játékokban érvényes módom, a következő változtatást figyelembe véve:

- A tanonccod minden előbementató hatást kártyájáért a győzelmi pontot kap.

Minden összehajlításod a saját és a tanonccod győzelmi pontjait, és a 3. forduló ért véget, a játék vége következik. Az 1. vagy a 2. forduló végzetévei között ad elő a következő fordulóba.

1. Ha új virágkártyákat a tanonccodnál, a következő oldalon, a bekeresezett részben olvasztó minden.
2. Győzelmes össze az összes többi virágkártyát, és képezze belőlük egy új keppel lefele fordított paklit a játékter közepére.
3. Keverd meg a 6 kártyát, és képezze belőlük egy keppel lefele fordított paklit.
4. Készen állsz egy új forduló megkezdésére.

Virágok, amiket egy forduló végén a tanonccodnál helyezz

Az 1. forduló végén keverd meg azt a 4 kártyát, ami a tanonccod összehajlításában szerepel. Húzd 1-ét véletlenszerűen kioldjuk, és helyezd azt a tanonccod következő fordulóba összehajlításba képpel lefele, hozzád képpel.

A 2. forduló végén keverd meg azt a 5 kártyát, ami a tanonccod összehajlításában szerepel. Húzd 2-1 véletlenszerűen kioldjuk, és helyezd azokat a tanonccod következő fordulóba összehajlításba képpel lefele. (Az 1. fordulót a 2-vel több kártyával kezdő és fejező be hozzád képpel.

A játék vége

Amennyiben a forduló alatt a tanonccodhoz képest több győzelmi pontot gyűjtött, te vagy a győztes. Ha az előtt pontosanod ugyanannyi, vagy kevesebb, mint a tanonccod, elvesztetted a játékot. Ha pedig minden egyes fordulóban több győzelmi pontot szerzel, mint amennyit a tanonccod, a harpered elképesztő mértékűek áll, és te leszel a végső legyőzött virágírás.

Ha még komolyabb kihívásra vágysz, a következő a lefedésiged nagyobb jóváhírével a nehézségi szintet:

- Az előkészítékek során adj 1 virágkártyát a tanonccodhoz, a játék további részében pedig minden fordulóban maradjon nála 1-gyel több kártya a megszerzett horg képest.
- Azokat a virágkártyákat, amelyek a tanonccodnál maradtak egy-egy forduló végén, forduló keppel lefele.