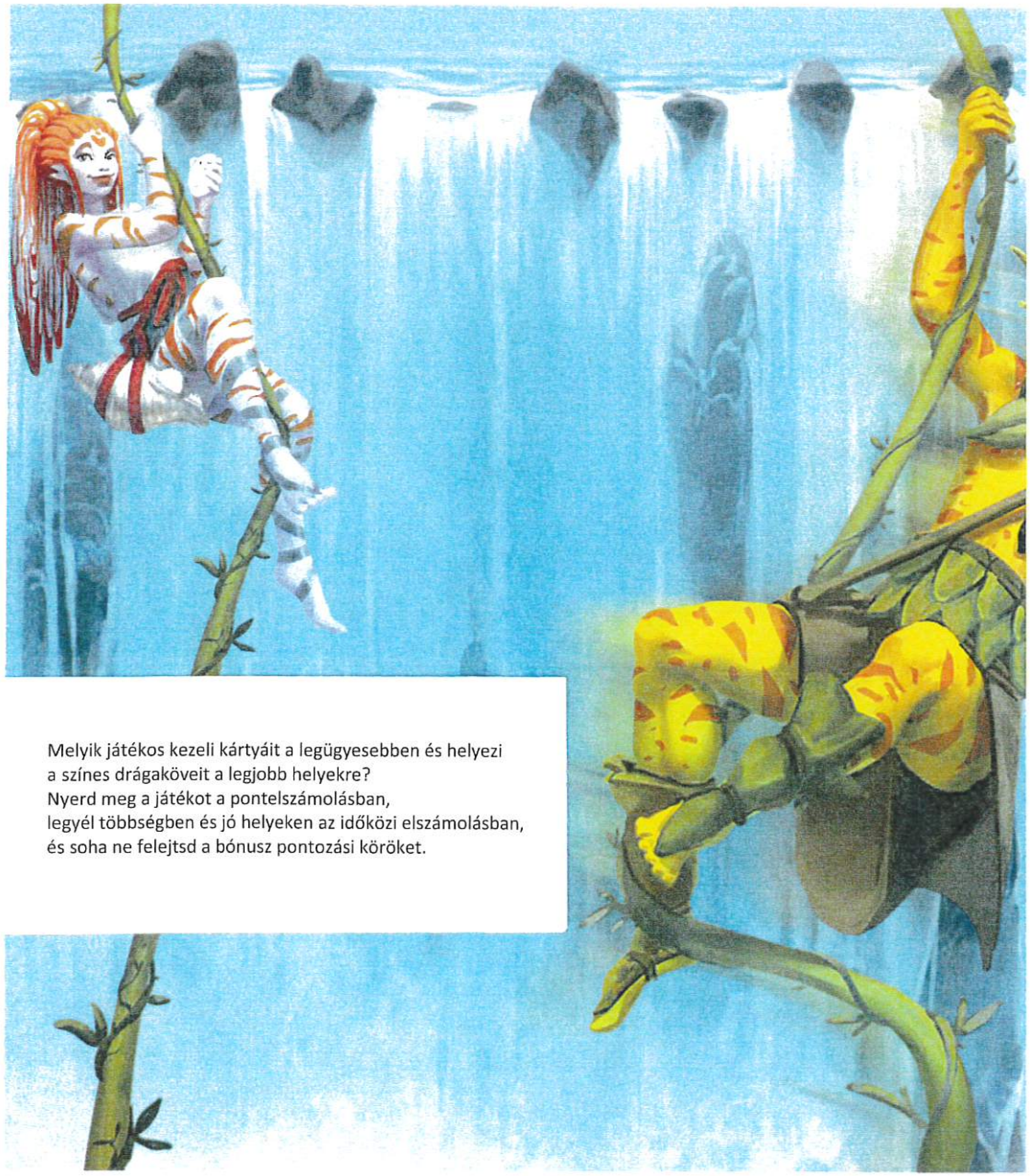
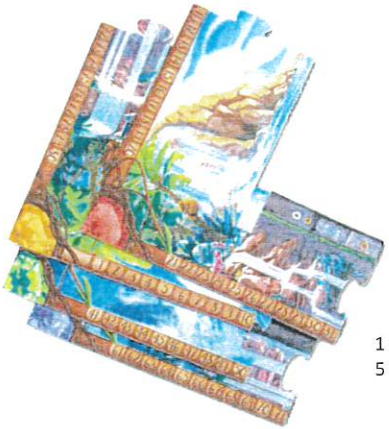
Iquazú

H. 303441

Az inox emberek már hosszú ideje békésen élnek a Vízesések földjén.
Azonban most veszély leselkedik rájuk, mert a gonosz Rhujas átkel az országukon, hogy megszerezze az inox drágaköveket. Ezért az inoxok kiválasztották a legnehezebben elérhető és a legveszélyesebb helyet a kövek elrejtésére: egy kőfalat az Iquazú vízesés mögött. A víz sárkánya, Silon megállítja a vízesést, hogy a bátor inoxok le tudjanak ereszkedni a kőfalhoz a vízesés mögé. Ide rejtik a köveket a veszély elől.
A lezúduló víz és a veszélyes vízi kígyók meg fogják állítani Rhujast a kövek megszerzésében.



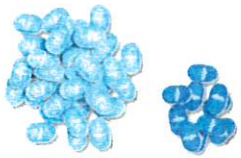
Melyik játékos kezeli kártyáit a legügyesebben és helyezi a színes drágaköveit a legjobb helyekre?
Nyerd meg a játékot a pontelszámolásban, legyél többségben és jó helyeken az időközi elszámolásban, és soha ne felejtsd a bónusz pontozási köröket.



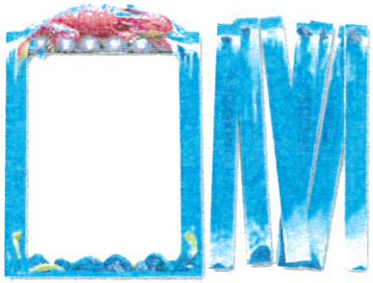
1 négyrészes játéktábla
5 változtatható kőfallal

2 műanyag sín

2 pontszámláló



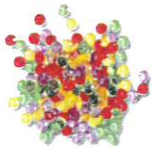
45 bónuszkő
(35 világos, 10 sötét)



1 vízeséskeret

8 vízesés csík

60 kártya



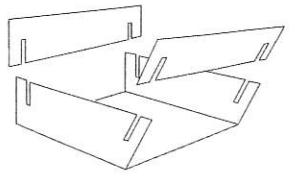
140 drágakő
(35 mindegyik színből)

1 doboz a drágaköveknek

50 vízcsepp

1 vizesdoboz

Az első játék előtt állítsátok össze a két dobozt:
A doboz nyíllal jelölt oldalát
úgy kell becsúsztatni a ferde résbe,
hogy a nyíl a doboz belső oldalán legyen látható.



Előkészületek:

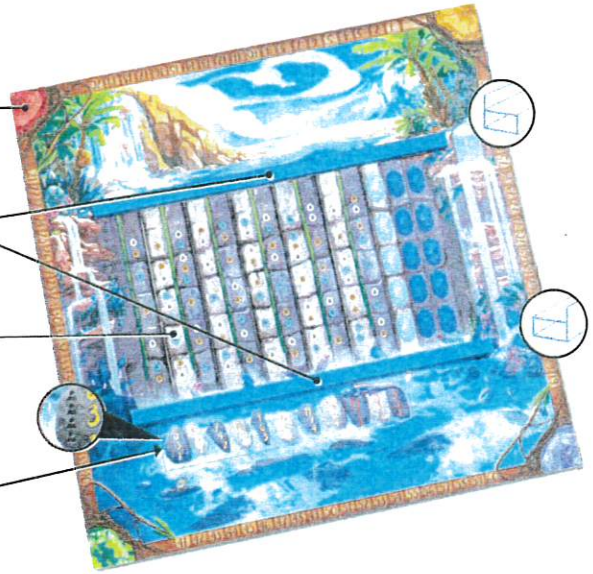
1

Játéktábla
Állítsátok össze a játéktáblát
és úgy helyezzétek el, hogy
a játékosok a játéktábla sarkainál üljenek .

Műanyag sínek
Helyezzétek a síneket a játéktábla
két hosszú mélyedésébe úgy,
hogy a magasabb élek legyen kívül.

Sziklafalak
Helyezzétek a falakat
tetszőleges sorrendben a táblára úgy,
hogy a vízikígyók mindig alul legyenek.

Ponttábla
Tegyétek a helyére a pontszámlálót úgy,
hogy az megegyezzen a játékosok számával.



2

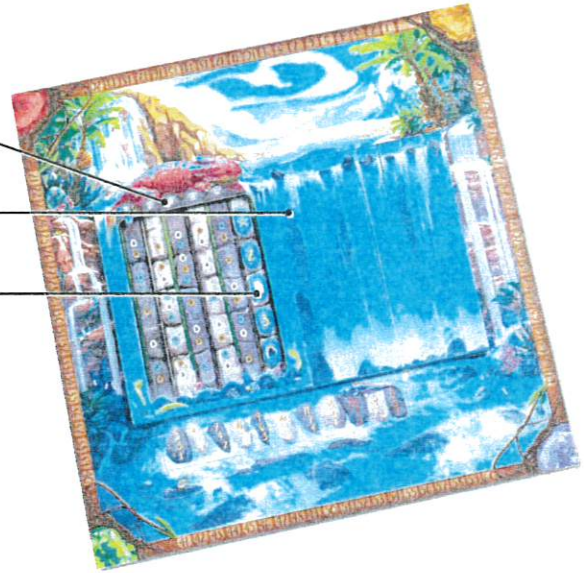
Bónuszkövek
A bónusz köveket lefelé fordítva
keverjétek meg.
A sötétkék hátú köveket
a tábla sötét mezőire,
a világoskék hátú köveket
a világos mezőkre
és azok szomszédos kőfalaira tegyétek
az ábra szerint.

3

Vízeséskeret
Tegyétek a keretet a műanyag sínekre
egészen a bal szélre.

Vízesés csíkok
Helyezzétek a csíkokat a műanyag sínekre
a kerettől jobbra.

Felfordított bónuszkövek
Egy oszlop bónuszkő látható a kereten belül.
Ezeket fordítsátok fel.



4

Eredményjelölők
A tábla sarkai jelölik, ki melyik színnel van.
Minden játékos vegyen egy saját színű drágakövet
és helyezze az eredményjelző sáv első mezőjére.
Ezek a drágakövek jelölik majd a pontjaitokat.

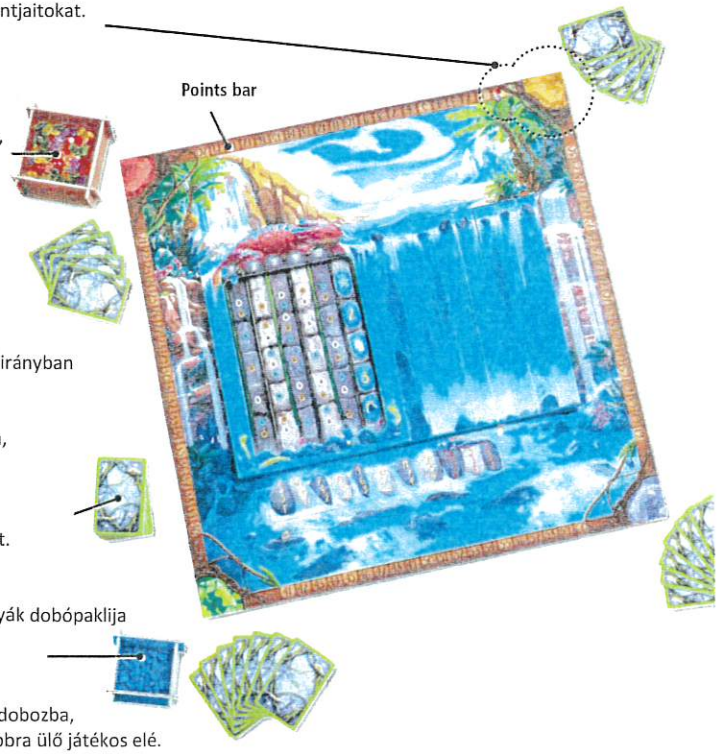
Drágakövek
Tegyétek a drágaköveket
a drágaköves dobozba.
Egyezzetek meg a kezdőjátékosban,
majd rakjátok elé a dobozt.

Kártyák
A kártyákat lefelé fordítva
keverjétek össze, majd a
következők szerint osszátok szét:

A kezdőjátékos kap 4 kártyát,
az óramutató járásával megegyező irányban
következő játékos 5-öt,
az azt követő 6-ot, az utolsó 7-et.
(Hasonlóan 2 játékosnál: 4/5 kártya,
3 játékosnál: 4/5/6 kártya)

Mindenki úgy vegye fel a kártyáit,
hogy a többi játékos ne lássa azokat.
A maradék kártyákat helyezzétek
lefelé fordítva egy pakliba.
A játék folyamán az elhasznált kártyák dobópaklija
a húzópakli mellett legyen.

Vízcseppek
Tegyétek az összes vízcseppet a vízdobozba,
majd rakjátok a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos elé.



A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék, minden körben. A kezdőjátékos jön először:
Egy játékos köre 3 részből áll. Már a kör elején döntenie kell 2 akció között:

1/3

A. Még négy kártyát húzol

Húzzál 4 kártyát a húzópakliból úgy, hogy a többi játékos ne lássa azokat.
A kör végére max. 12 kártya lehet a kezedben. Ha ennél több van nálad, akkor a többletet le kell raknod a dobópakliba. Szabadon dönthetsz melyikeket dobod el.
Üres a húzópakli? Akkor keverjétek össze a dobópaklit és helyezzétek a húzópakli helyére.

vagy

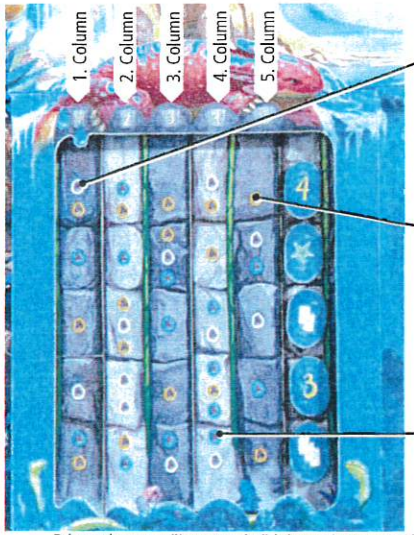
B. Elhelyezel egy drágakövet

A vízeséskeretben világoskék és sötétkék oszlopok vannak.
Mindegyik oszlopban vannak sziklarések, melyek különböző színekkel jelöltek.

A drágakövek ezekre a résekre helyezhetők el.
Ehhez szükséged van a kezedben lévő kártyákra:

1. Rés kiválasztása: Keress egy üres rést a sziklában.
2. Kártya lefektetése: A rést körülvevő szín jelzi, milyen színű kártyát/kártyákat kell lerakni. Az oszlop pedig azt mutatja, hány kártyát kell ebből a színből lerakni.
1.oszlop: 1 kártya, 2.oszlop: 2 kártya, 3.oszlop: 3 kártya, 4.oszlop: 4 kártya, 5.oszlop: 5 kártya

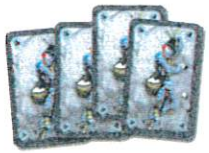
Példa:



Ahhoz, hogy elhelyezz
egy drágakövet a itt,
le kell raknod egy fehér kártyát

Ahhoz, hogy elhelyezz
egy drágakövet itt,
le kell raknod 5 narancssárga kártyát

Ahhoz, hogy elhelyezz
egy drágakövet itt,
le kell raknod 4 kék kártyát



Bármely tetszőleges színű kártya helyettesíthető két azonos színű kártyával.
A felhasznált kártyákat lefordítva dobd a dobópakliba.

3. Drágakő elhelyezése
Vegyél ki egy saját színű drágakövet a dobozból és helyezd el a sziklarésben.

2/3

Elhelyezel egy vízcseppet

A vizesdoboz pont előtted van?

Nem? Akkor ugord át ezt a lépést
Igen? Akkor el kell helyezned egy vízcseppet (a vizesdobozból) a következő sziklarésben: a vízeséskeret első oszlopában – felülről az első üres sziklarésben.

Példa:

A vízcseppet ebben az esetben
erre a sziklarésre kell helyezned.

Megjegyzés: A vízcseppek fentről lefelé esnek.
Ide most nem lehet drágakövet helyezni. A vizesdoboz maradjon előtted.

3/3

Továbbadod a drágaköves dobozt

Add tovább a dobozt az óramutató járásával megegyező irányban melletted ülő játékosnak (segít a nyíl a doboz oldalán) Ezzel a köröd véget ér és a következő játékos jön.

Tipp: drága helyek

Miért jó a drágaköveket „drága" oszlopokba tenni?

A „drága" oszlopokban általában sokkal több lehetőség van a kövek elhelyezésére, és értékesebbek lesznek a közelgő, időközi elszámolásnál. Még plusz, hogy a drágakövek a „drága" oszlopokban tovább maradnak a játékban, mivel az első oszlopban lévők a következő elszámoláskor a vízesésbe zuhannak.

Időközi összesítő kör
Amint a vízeséskeret első oszlopában az utolsó szabad sziklarésben is el lett helyezve egy drágakő vagy vízcsepp, kezdődik az időközi összesítés:

Példa:

A vízeséskeret első oszlopa megtelt, a pontozás a következő:

Sziklapontok
A zöld játékosnak van a legtöbb drágaköve az első oszlopban, így 8 pontot kap. A sárga és piros játékos itt döntetlenre áll, de a piros játékos 5 pontot kap, mivel neki van távolabb köve a vízesés tetejétől. A sárga játékos 2 pontot kap.
Mivel a lila játékosnak van a legkevesebb drágaköve az oszlopban, így ő nem kap pontot.

A bónuszkövek kiosztása
1. sor: A sárga, piros és lila játékosok döntetlenre állnak. A lila játékos kapja a követ, mivel az ő drágaköve van a legközelebb a bónuszkőhöz.

2. sor: Ez a bónuszkő kiesik a játékból.
3. sor: A sárga játékos van többségben így ő kapja a bónuszkövet.

4. sor: A zöld játékos van többségben, így ő kapja a bónuszkövet.

5. sor: A zöld és piros játékosnak egyaránt 2 drágaköve van a sorban. Abban is döntetlen van, hogy ki van a legközelebb a bónuszkőhöz. Ebben az esetben, akinek lejjebb van a köve, azé lesz a bónuszkő: zöld játékos.

Időközi összesítés 1/2: Sziklapontok
Először a sziklák pontjait kell összeszámolni az oszlop pontjai alapján (lásd Pontszámláló tábla)
Mindig a többség győz:
4 játékosnál a legtöbb (saját színű) drágakövet elhelyező játékos kapja a Pontszámláló tábla megfelelő oszlopának a legmagasabb pontját, a második legtöbbet lerakó a középsőt, a harmadik a legalacsonyabbat. A negyedik nem kap semmit.
3 és 2 játékos esetén ugyanez a helyzet, csak kevesebb pont kerül kiosztásra, azaz mindig lesz valaki, aki nem kap semmit.

Döntetlen esetén az kapja a magasabb pontot, aki messzebb rakta a kövét a vízesés tetejétől, azaz akinek a közelebb van a köve a vízikígyókhoz.

Időközi összesítés 2/2: Bónuszkövek kiosztása
A bónuszkövek a vízszintes sorban létrejövő sorrend alapján kerülnek kiosztásra: az a játékos, aki a legtöbb (saját színű) drágakövet helyezte el az adott bónuszkő sorában, az megkapja azt a bónuszt és tegye maga elé (az nem számít, hogy felfordítva vagy lefordítva).

Döntetlen esetén itt az van előnyben, aki a legközelebb helyezte a követ a bónuszkőhöz. Ha itt még mindig döntetlen a helyzet, akkor az nyer, akinek a köve lejjebb van az oszlopban. Ha nincs drágakő a sorban, akkor a bónuszkő kikerül a játékból.

Fontos: Az időközi összesítő kör csakis akkor történik meg, ha a vízeséskeret első oszlopában nincs több szabad hely, azaz tele van drágakövekkel és vízcseppekkel. Lehetséges, hogy a második, harmadik, negyedik és ötödik oszlop már tele van, de az elsőben még van szabad hely. Ebben az esetben a játék addig folytatódik, amíg az első oszlop teljesen tele nem lesz, és csak akkor kezdődhet az összesítés.

Megjegyzés: Mielőtt a játék véget ér, már csak a vízeséskeret első oszlopát kell összeszámolni.

Az időközi összesítő kör után:

a) Vedd ki a legjobboldali vízeséscsíkot a műanyag sínről és tedd át a legbaloldalra.
Ezáltal a vízeséskeret eggyel jobbra tolódik, így a korábbi első oszlopból második lesz.

b) Most 5 új bónuszkő válik láthatóvá a vízeséskeretben. Fordítsátok fel ezeket.
Speciális eset: Megeshet, hogy az a) lépés (a vízeséskeret áthelyezése) után a mostani első oszlop már tele van. Ebben az esetben ismét időközi összesítő kör következik, még a c) és d) előtt.

c) Add tovább a vizesdobozt az óramutató járásával ellentétes irányban a következő játékosnak (segít a nyíl a doboz oldalán).
Speciális eset: Ha az oszlopba az a játékos teszi az utolsó drágakövet, akinél épp a vizesdoboz van, úgy nem kell vízcseppet elhelyeznie. Az időközi összesítő kör befejeztével a következő játékosnak kell továbbadnia a leírtak szerint.

d) Add tovább a drágaköves dobozt az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékosnak (segít a nyíl a doboz oldalán). Ez a játékos következik a körben.
Speciális eset: A drágaköves dobozt birtokló játékos fel szeretne használni egy vagy több „dupla esély" bónuszkövet? Most megvan az esélye, mielőtt továbbadná a dobozt.
Lásd: Bónuszkövek

Bónuszkövek
A bónuszköveknek 4 típusa van:

Ezek a bónuszkövek a játék végén használhatóak fel:
Ezek a bónuszkövek további plusz pontokat jelentenek.
Gyűjtsd magad előtt. A megfelelő pontokat megkapod a játék végén.

Ezek a bónuszkövek felhasználhatók, amikor te következel a játékban:

Használj fel egyet ezekből a bónuszkövekből és húzzál 2, 3 vagy 4 kártyát a húzópakliból.
A 12 lapos limitre figyelj a köröd végén (vagy muszáj használnod a kártyákat, ez a te döntésed).

Használd ezt a bónuszkövet, ha le akarsz tenni egy drágakövet. Bármilyen színű kártyát használhatsz, függetlenül a színkövetelményektől. Ez azt jelenti, hogy most csak a kártyák száma számít, a színük nem.

Ha a „dupla esély" bónuszkövet használod, akkor - miután végeztél egy akcióval - rögtön csinálhatsz egy másikat: húzz 4 kártyát vagy helyezz el egy drágakövet, függetlenül attól, mit csináltál az előbbi akciód során.

A saját körödben annyi féle vagy fajtájú bónuszkövet használhatsz fel, amennyit szeretnél - a köröd kezdetén és végén egyaránt. Majd csak ezek után, a vízcseppek elhelyezését és a drágaköves doboz továbbadását követően ér véget a köröd.

A játék vége:

A játék véget ér, ha a vízeséskeret első oszlopának pontszámlálója hátulról a 3. szikla: most már nincs több kör és a végső összeszámlálás következik:

Végső összeszámlálás
Először ennek az oszlopnak a pontjait kell összeszámolni, hasonlóan az eddigiekhez, majd a bónuszköveket kell kiosztani.
Ezután az utolsóelőtti és utolsó oszlop pontjait kell összeszámolni – függetlenül attól, hogy tele vannak-e vagy sem. Csak a sziklákon lévő pontok számítanak. Itt már nincsenek bónuszkövek.

Most lépjetek előre az eredményjelző sávon még annyival, ahány plusz pontot érnek az összegyűjtött bónuszkövek. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén két győztes is lehetséges.

Gyakran ismételt kérdések:

Miért nem indul minden játékos ugyanannyi számú lappal a játék elején?
A kezdőjátékos előnyben van, mivel nála még minden mező üres és övé az első lehetőség, hogy lerakjon egy drágakövet. Ezt az előnyt ellensúlyozza, hogy a többi játékos több lappal indul.

Lehetséges egynél több drágakövet lerakni egy körben?
Nem, körönként csak egy drágakő rakható le. Csak a „dupla esély" bónuszkővel helyezhetsz el egy másikat is.

Miért kell a drágaköves dobozt továbbadni a játékosoknak?
A doboz továbbadása segít észben tartani, hogy ki is következik a körben - különösen az időközi összesítő kör után.

Mi történik, ha mindegyik játékos döntetlenre áll a számlálásnál?
Akkor minden pont a sziklán a döntetlen szabályai szerint lesz kiosztva.
Négy játékos esetén a következő szerint: a legkevesebb drágakővel rendelkező játékos kapja a kő legmagasabb pontját. Az azt követő legmagasabb pontszámmal rendelkező kapja középső pontszámot, a következő legmagasabbal rendelkező pedig a legalsót. A negyedik játékos nem kap semmit.

Mi történik, ha kiürül a vizesdoboz a játék folyamán vagy ha nincs több drágakő a saját színemben a drágaköves dobozban?
Ezekben a ritka esetekben a már megszámlált oszlopokból vegyétek le a drágaköveket és vízcseppeket.

Mi történik, ha egy játékos több mint 80 pontot ér el?
Egyszerűen lépj tovább az 1-re, stb. a jelölődd el, majd a végén adj hozzá 80-at.

Forgalmazza: Dioné Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu