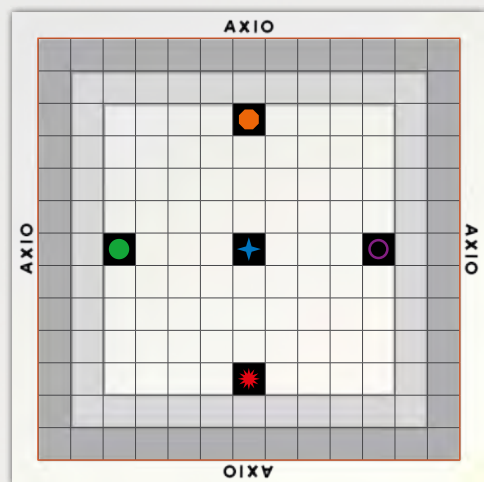


AXIO

Lapkalerakó játék 1-4 játékos részére,
8 éves kortól. Szerző: Reiner Knizia

A játékelemek

1 játéktábla



4 értékelőtábla



20 értékjelző



100 lapka



4 állvány

1 vászonzsák



20 piramis



Előkészületek

1. Fektesse a játéktáblát az asztal közepére.
2. Állítsa a játéktábla mellé a piramisokat.
3. Mindenki vegyen magához:

- 1 állványt
- 1 értékelőtáblát
- 5 értékjelzőt – 1x mindből: piros, zöld, kék, narancs és lila

Az állványokat állítsa fel magatok előtt és fektesse mellé az értékelőtáblát. Tegye az értékelőtáblát szimbólumaira („0” mezőire) a színben megfelelő értékjelzőket. Az értékelőtáblátok mindenki számára legyen jól látható a játék egész ideje alatt.

Kevesebb, mint 4 játékos esetén, a felesleges alkatrészeket tegye vissza a játék dobozába.

4. Szórjátok a 100 lapkát a vászonzsákba, alaposan keverjétek meg, majd egymás után mindenki húzzon 5 lapkát. A kihúzott lapkákat állítsa az állványaitokra úgy, hogy egymás lapkait ne lássátok.

A célotok a játékban

Az a célotok, hogy az értékjelzőiteket az értékelőtábláitokon a lehető legmagasabb értékig eljuttassátok. Sorban egymás után helyeztek le a játéktáblára egy-egy lapkát. Az egyező szimbólumokért pontokat kaptok. A kapott pontokat az értékjelzőitekkel jelölitek az értékelőtábláitokon. A játék végén, az utolsó helyen álló értékjelzőitek helyét hasonlítjátok össze. A játékot az nyeri, akinek az utolsó helyen álló értékjelzője a legmagasabb helyen áll. Ezért a játék során ügyeljenek arra, hogy lehetőleg egyik értékjelzőtök se „maradjon le”. Mindig próbáljátok az utolsó helyen álló értékjelzőtök szimbólumával pontot szerezni.

A játék menete

A játékmenet rövid áttekintése:

A legfiatalabb játékos kezd úgy, hogy az állványán álló 5 lapkából letesz 1 lapkát a játéktáblára. Értékeli a lehelyezését, majd húz egy új lapkát a zsákából. Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos ugyanígy folytatja a játékot. Ezt addig folytatjátok, míg nem tudtok több lapkát letenni a játéktáblára. Akkor megnézték az értékjelzőket, és megállapítjátok, hogy ki nyerte a játékot.

Nézzük meg egy játékos lépéseit részletesen:

1. Letesz 1 lapkát a játéktáblára.
2. Értékeli a lehelyezett lapkát.
3. Adott esetben piramist állít.
4. Kiegészíti a lapkait 5 darabra.

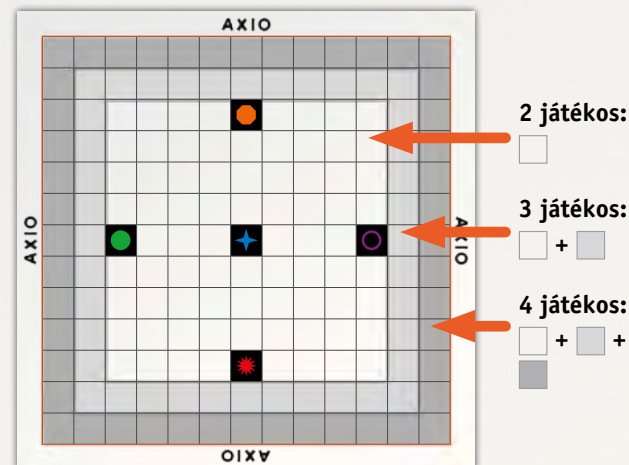
1. Letesz 1 lapkát a játéktáblára.

A játéktábla felületét korlátozottan használhatjátok. A játékosok számától függően a játéktábla különböző területeit használhatjátok:

2 játékos esetén a középső fehér 9 x 9-es területet használhatjátok.

3 játékos esetén a középső fehér és a világosszürke 11 x 11-es területet használhatjátok.

4 játékos esetén a középső fehér, a világosszürke és a sötétszürke 13 x 13-as területet, azaz az egész játéktáblát használhatjátok.



Minden játékos első lapkája:

A soron lévő játékos kiválaszt egyet az állványán lévő lapkákból, és letesz azt a játéktábla 2 üres mezőjére úgy, hogy egyik oldala **illeszkedjen a játéktáblán lévő 5 színes mező egyikéhez**. Minden játékosnak másik színes mezőhöz kell az első lapkáját letennie a játéktáblán lévő 5 színes mező közül. Miután mindenki letette az első lapkáját, nem lehet 1-nél több lapka a játéktáblán lévő 5 színes mező egyike mellett sem.

A játékosok további lapkái:

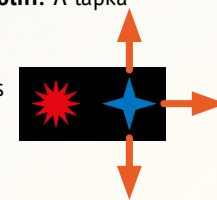
A soron lévő játékos kiválaszt egyet az állványán lévő lapkákból, és letesz azt a **játéktábla 2 üres mezőjére**. (A játéktáblán lévő 5 színes mező nem számít üres mezőnek.) A lapka lehelyezésére semmilyen egyéb korlátozás nincs. Akár úgy is le lehet tenni a lapkát, hogy az egyáltalán nem érintkezik sem a játéktáblán lévő 5 színes mező egyikével, sem egy korábban lerakott lapkával. A játékos természetesen megpróbálja a lapkát úgy lehelyezni, hogy a lehető legtöbb pontot kapja érte. Miközben megpróbálja megakadályozni azt, hogy a játékosársai több pontot szerezzenek.

2. Értékeli a lehelyezett lapkát.

Minden lapkának két fele van. Először az egyik, majd a másik felét kell értékelni. (Az értékelésnél nem okoz különbséget az, hogy a lapka két felén két különböző, vagy két azonos szimbólum van.) A két értékelés egymástól függetlenül a következők szerint történik: **A pontokat a lapkától kiindulva az ábrán látható 3 irányban kell számolni**. A lapka másikként keresztül, a 4. irányban nem lehet pontokat számolni. Meg kell számolni sorban, a 3 irányban az egymás mellett fekvő azonos szimbólumokat – függetlenül attól, hogy az azonos szimbólum lapkán van, vagy a játéktáblán. A számolást akkor kell abbahagyni, amikor a játékos a számolás során másik szimbólumhoz, üres mezőhöz, vagy a játéktábla széléhez érkezik. **Vigyázat!** a lehelyezett lapkán álló, éppen értékelt szimbólumot nem szabad beleszámolni a pontokba.

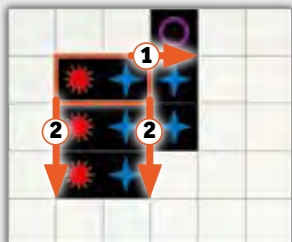
A játékos a számolás után a 3 irányban megszerzett pontokat összegzi és az eredmény szerint előreviszi az értékelőtábláján az értékelt szimbólum értékjelzőjét.

Megjegyzés: A játék során többször is előfordulhat, hogy egy játékos az értékelés során csak a lapka egyik feléért kap pontot.

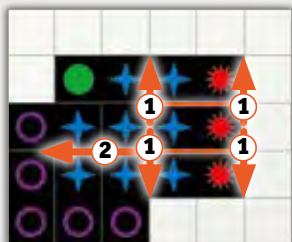




1 pont a kék szimbólumért.



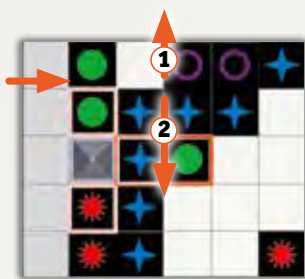
3 pont a kék szimbólumért és
2 pont a piros szimbólumért.



4 pont a kék szimbólumért és
2 pont a piros szimbólumért.

3. Adott esetben piramist állít.

Egy lapka lehelyezésekor kialakulhat 1 vagy több **üres egyes mező**. Az ilyen egyes mező 1 mezőből áll és teljesen körül van véve lapkákkal és/vagy a játékfelület egy színes mezőjével és/vagy a játékfelület szélével. Az ilyen mezőre már nem lehet lapkát lehelyezni. A **lépése során kialakult minden üres egyes mezőre a játékos egy-egy piramist állít**. A piramist állító játékos 1-1 pontot kap minden szimbólumért, amely 4 irányban vízszintesen vagy függőlegesen határos a piramissal. A játékos 1 mezővel továbblépteti az értékelőtábláján a megfelelő szimbólumok értékjelzőjét.



Példa: A lerakott lapkáért „A” játékos 3 pontot kap a kék szimbólumért. Mivel a lapka lehelyezésével kialakult 1 üres egyes mező, ezért piramist állít rá. A piramisállítás miatt kap 1 pontot a zöld, 1 pontot a piros és 1 pontot a kék szimbólumokért.

Megjegyzés: Abban az esetben, ha a játékosok már az összes piramist felállították a játékfelületre és egy játékos új lehelyezésével 1 újabb egyes mező alakul ki, akkor a játékosnak át kell helyeznie egy piramist az éppen kialakult üres egyes mezőre és a megszokottak szerint értékelnie kell azt. Az a mező, ahonnan a piramist elvette, a játék végéig üresen marad.

4. Kiegészíti a lapkáit 5 darabra.

A játékos húz egy lapkát a zsákból, ezzel kiegészíti az állványán álló lapkákat 5 darabra.

Opcionális:

Kicsereéli az összes lapkáját:

Ha a játékosnak a lépése végén nincs az állványán egyetlen olyan lapka sem, amelyik szimbólumához tartozó értékjelzője a leghátsó helyen áll, a következőket teheti még azelőtt, hogy új lapkát húzna:

minden lapkáját lefekteti az értékelőtáblája mellé azért, hogy a többi játékos leellenőrizhesse azokat, majd 5 új lapkát húz a zsákból, és végül a kirakott lapkáit bedobja a zsákba.

Akinek egy értékjelzője az értékelőtáblája 18-as mezőjére érkezik, az azt kiáltja, hogy „AXIO!” és meglépi az ezért járó bónuszlépést.

A játékosok maximum 18 pontot szerezhetnek szimbólumonként. Amikor egy játékos egy értékelés során az egyik szimbólumhoz tartozó értékjelzőjével eléri, vagy meghaladja a 18-as mezőt, egy lapka vagy egy piramis értékelésével, akkor befejezi annak a szimbólumnak az értékelését. (Az esetlegesen megmaradt pontok elvesznek.) A megszokottak szerint értékeli a lapkát, vagy a piramist, majd azt kiáltja, hogy „AXIO!”, és megcsinálja a bónuszlépését. Lehelyez 1 további lapkát az állványáról a játékfelületre, és a megszokottak szerint értékeli a lehelyezését. Miután a játékos befejezte a bónuszlépését (maximum 5 lehetséges a játékban), kiegészíti a lapkáit 5 darabra.

A játék vége

A játék **azonnal véget ér**, amikor egy játékos a „Letesz 1 lapkát a játéktáblára” lépésében nem tud az állványáról a játékosok száma által korlátozott játékfelületre a szabályok betartásával lehelyezni egy lapkát sem. A következők szerint állapítsátok meg, hogy ki nyerte ezt az AXIO partit: Hasonlítsátok össze a legalacsonyabb helyen álló értékjelzőitek helyét. A játékot az nyerte, akinek a leghátsó helyen álló értékjelzője a legmagasabb pontszámot mutatja. A szimbólumok színének nincsen jelentősége, ahogyan annak sem, hogy elérte-e valaki az értékjelzőivel a 18-as mezőt, vagy sem.



Példa: Két játékos vett részt a játékban, és „A” játékos piros értékjelzője áll a leghátsó helyen, ami a 11-es mező. Ezzel szemben „B” játékos leghátsó értékjelzője a kék csak a 8-as mezőig jutott. Ezért a partit az „A” játékos nyerte.



Egyezőség esetén (ha két vagy több játékosnak is egyazon pontértékű mezőkön állnak a leghátsó értékjelzőik), az érintettek közötti sorrendet hátulról a második értékjelzőik helye adja meg.



Példa: Három játékos vett részt a játékban és mindhárom játékos leghátsó értékjelzője a 9-es mezőn áll a játék végén. Ezért megnézik hátulról a második értékjelzők helyét. „A” játékos utolsóelőtti értékjelzője a 11-es mezőn áll, míg „B” és „C” játékos utolsóelőtti értékjelzői a 12-es mezőkön állnak. Mivel „B” és „C” játékosok között még mindig egyezőség van, így megnézik a következő értékjelzőik helyzetét. A „B” játékosnál a 12-es mezőn, „C” játékosnál pedig a 15-ös mezőn áll a következő értékjelző, ezért a „C” játékos nyert.



Abban a különleges esetben, ha két vagy több játékosnak is mind az 5 értékjelzője ugyanazonokon a helyeken állnak a játék végén, a játéknak több nyertese van. Abban az igen ritka esetben, ha egy játékos az 5. értékjelzőjével is eléri a 18-as mezőt, azonnal megnyeri a játékot.

Játékszabály 1 játékos részére

A játék alapszabályai a következő módosításokkal maradnak érvényben:

A játékos nem használ állványt.

A játéktábla középső fehér 9 x 9-es területet használhatja.

Két értékelőtáblát fektet egymás mellé maga előtt. Amint egy szimbólummal eléri az első értékelőtáblája 18-as mezőjét, befejezi annak a szimbólumnak az értékelését (az esetlegesen megmaradt pontjai elvesznek). Ehelyett áthelyezi a szimbólum értékjelzőjét a második értékelőtábla „0” mezőjére és befejezi a lapka vagy a piramis értékelését.



Mindig 1 lapkát húz, amit a szabályok szerint letesz a játékfelületre. Értékeli a lehelyezett lapka szimbólumait, előrehelyezi az értékjelzőit az értékelőtáblán, majd kihúzza a következő lapkát. (Egyszemélyes játék esetén a játékos nem kapja meg a 18-as mező elérésekor a bónuszlépést.)

A játék végén felírja a legalacsonyabb helyen álló értékjelzőjének a helyét (a második értékelőtáblán álló értékjelzők pontértékéhez hozzáad 18-at), majd elkezd a következő fordulót, amiben megpróbálja túlszárnyalni az előző fordulóban elért eredményeit.

Lássuk milyen sikereket ér el!

Impresszum

Szerző: Reiner Knizia

Illusztráció: Claus Stephan

Grafikai design: Jens Wiese

A doboz alapdesignja Hans-Georg Schneider tervein nyugszik

Megvalósítás: Klaus Ottmaier

© 2018 Dr. Reiner Knizia, © 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Minden jog fenntartva.

A szerző köszönetnyilvánítása a tesztjátékosoknak:

Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

www.facebook.com/PiatnikBudapest

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu



Pegasus Spiele

