

CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI



CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI

HU



Izgalmas kockajáték az űrben

3 - 5 játékos részére, 8 éves kortól

Már csak 3 másodperc az indulásig! Visszaszámolás indul 3 - 2 - 1, és kilövés! Amikor az összes utas a fedélzeten van, a Space taxi sebességbe kapcsol. Vigyázat a hibás indítás végzetes következményekkel járhat! Ki tudja feltölteni a Space taxit ugyanaból a fajból annyi ürlénnyel, amennyi csak lehetséges? Közben figyelni kell a tartálytöltésre, és át kell csempészni az értékes kristályokat is az értékes pontok megszerzéséhez.

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla a Space taxival és a pontszámításokkal

1 csempészkočka (8 oldalú)

5 számlapka (0-4)

27 úrérme



- 1 játékszabály
- Ezeken felül tollra és papírra is szükségetek lesz!

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy szerencsés dobásokkal és a kockák taktikus elhelyezésével a játék végére a legtöbb pontot gyűjtsétek.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az úrméket és a számlapkákat a kartonlapokból.
- Fektesétek a játéktáblát az asztal közepére, és tegyetek mellé minden kockát.
- Mindenki vegyen el 3 úrméket, a fennmaradó érméket tegyék a közös készletbe (bankba).
- Válasszatok ki magatok közül valakit, aki vállalja a pontok írását. Adjátok oda neki a tollat és a papírt.

A JÁTÉK MENETE

Az Space Taxi játékot több fordulón át játszátok: 3 játékkal 5 fordulót, 4-5 játékkal pedig 4 fordulót játszatok.

- Az kezd az első fordulót, aki utoljára ült taxiban. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd.
- A soron lévő játékos elveszi mind a 10 kockát. A bal oldalán ülő játékos megkapja a számlapokat (0-4), és felfordítva egy sorba maga elé helyezi őket.
- Ezután kezdődik a kockadobás. A soron lévő játékos a körében maximum ötször dobhat. Minden dobás után el kell döntenie, hogy hány kockát (0-4 kockát) szeretne elhelyezni a játéktáblán kijelölt helyekre. Bal szomszédja ezután megfordítja a kiválasztott kockák darabszámának megfelelő számú számlapkát. A játékos dobásonként csak 1 darab számlapkát fordíthat le, és minden számlapkát csak egy alkalommal használhat, az 1., 2., 3. és 4. számú lapkát mindenképpen használnia kell.

A 0 számlapkát nem kötelező használni, de használhatja, ha nem elégedett a dobása eredményével.

Példa: András került sorra. Lépésében az első dobás után úgy dönt, hogy 3 kockát tesz a játéktáblára. Bea, a bal oldalán ülő játékos lefordítja a 3-as számlapkát. András folytatja a körét, és dob a fennmaradó 7 kockával. Ezekből 2 kockát tesz a játéktáblára.

Bea megfordítja a 2-es számlapkát. A harmadik dobásában már csak 5 kockája van, amikből a dobása után majd 1 vagy 4 darabot a játéktáblára kellene tennie (a 2 és a 3 darab már nem opció neki), vagy akár úgy is dönthet, hogy 0 kockát tesz a játéktáblára, ha egyáltalán nem elégedett a dobása eredményével.

A kockák lehelyezésének szabályait lásd a 2. oldalon.

Azt, hogy melyik kockatípus milyen szabályokkal tehető a játéktáblára, A KOCKÁK címszó alatt olvashatjátok.

- A soron lévő játékos addig dob a kockákkal, amíg az összes kockát elhelyezi a játéktáblán kijelölt helyekre. Ezután értékelni a lépését. (lásd AZ ÉRTÉKELÉS címszó alatt).
- Az értékelés után a következő játékos megkapja a 10 kockát, az ő bal szomszédja pedig az 5 számlapkát, amiket felfordítva sorban maga elé fektet. Az aktuális játékos megkezdi a körét, és addig dob a kockákkal, amíg az összes kockát elhelyezi a játéktáblán. Miután minden játékos egyszer sorra került, a játékosok értékelik a kört (lásd A FORDULÓ ÉRTÉKELÉSE címszó alatt)

A KOCKÁK

Az egyes kocka típusokra eltérő szabályok vonatkoznak:

ÜRLÉNYKOCKA



Minden ürlénykockán 5 különböző ürlényt és egy hüvelykujj szimbólumot láttok - ez egy dzsóker szimbólum.



Mivel az azonos fajhoz tartozó ürlények nem szeretnek magányosan utazni, megpróbálnak legalább ketten beszállni a Space taxiba. Két azonos fajhoz tartozó ürlény alkot egy párt, ez a legkisebb kombináció, ami a lépésetek végén pontokat hoz nektek. Minél több azonos fajhoz tartozó ürlényt ültettek a Space taxiba, annál több pontot hoznak (lásd az ÉRTÉKELÉS címszó alatt).

Az űrlénykockákat a Space taxi ülésein helyezték el, a hüvelykujj szimbólumokkal jelzett helyeken. A magányos űrlényeket is beültethetitek a Space taxiba, de pontot csak akkor hoznak, ha legalább még egyet abból a fajtából beültettek. A magányos űrlények nem hoznak pontot a kör végén.

Példa: Tehát a három egyforma űrlény és az űrlénypár $2 + 1 = 3$ pontot hoz. A hatodik kocka nem hoz pontot, mert az egy egyedül utazó űrlény.



Tipp: Amikor a lépésekben több, azonos fajú űrlényt dobtok, akkor akár az összes űrlényt vagy csak valamennyit betehettek a Space taxiba, de arra is lehetőségetek van, hogy különböző fajokhoz tartozó űrlényeket ültessetek be egyszerre.

HÜVELYKUJ SZIMBÓLUM



A dzsóker: A hüvelykujj szimbólumot mutató kockát felhasználhatjátok dzsókerként. Amikor dzsókert akartok használni, akkor be kell adnotok a közös készletbe 1 űrérmet. Ezután azonnal átfordíthatjátok a dzsókert mutató kockákat egy kiválasztott űrlényes oldalára, majd betehetitek a taxiba. Dobásonként tetszőleges számú dzsókert használhattok fel, feltéve, ha ki tudjátok fizetni a dzsóker-használatért az űrérmet.

ÜZEMANYAGKOCKA



Azért, hogy a Space taxi el tudjon indulni, fel kell töltenetek üzemanyaggal. A feltöltéshez mind a 3 üzemanyagkockát rá kell tennetek a lépésekben a Space taxi kis szárnyain lévő láng szimbólumokra. A forduló végén adjátok össze a három üzemanyagkocka számait. Ha az eredmény **7, 8, 9 vagy 10**, akkor a Space taxi **sikeresen** felszállhat.

Ha az eredmény **6 vagy annál kevesebb, valamint 11 vagy annál több**, akkor hibás indítás történt!

Az aktuális játékos lépése azonnal véget ért, és a játékos ebben a körben nem kap pontot.

Ha a Space taxi sikeresen indul, akkor az űrkockákért járó pontokat szorozzátok meg az üzemanyagkockával (lásd az ÉRTÉKELES címszó alatt).

CSEMPÉSZKOCKA



A Space Taxival akár értékes kristályokat is csempészhettek, amelyekért akár további 8 pontot kaphattok. Az első dobás után az aktuális játékos eldöntheti, hogy azonnal a kristálybányára teszi a csempészkockát, vagy inkább a szerencsére fogad, és újra dob, hogy javítson a dobása eredményén.

Azonnal a kristálybányára teszi: A játékos a csempészkockát a kristálybányára azon belül a kristály szimbólumra helyezi, és a dobása eredményét a forduló végén értékeli.

Javít a dobása eredményén: A játékos a csempészkockát addig dobhatja újra, amíg csak akarja, de a sikeres csempészéshez a dobáseredménynek mindig ugyanannyinak vagy magasabbnak kell lennie az előző dobás eredményénél. Ha az eredmény alacsonyabb, akkor a csempészés nem sikerült.

A játékos a kockát a játéktábla mellé teszi (a köre végén ezért a kockáért nem kap pontot), majd folytatja a lépését.

A kocka félrerakását viszont a számlapok átfordításánál figyelembe kell venni.

AZ ŰRÉRMÉK



Mindenki 3 űrérmevel kezdi a játékot. A köre végén azonban 2 űrérmet kap az a játékos, aki az értékelés végén érvényes kombinációkban elfoglalta a Space taxi mind a 6 helyét az űrlényekkel. (A magányos űrlények nem hoznak pontot, ezeket még a pontozás megkezdése előtt ki kell tenni a Space taxiból.)

Az űrérmeget kétféle módon használhatjátok:

1. Dzsóker használatakor 1 úrérme megfizetéséért egy hüvelykujjat mutató kockát átfordíthatok egy tetszőleges úrlény oldalára, majd betehetitek a Space taxiba.

2. A körötök végén javíthatok az eredményeteken, további 2 pont / érme.

Megjegyzés: Az újonnan kapott úrérmeiket a kézhezvételük után azonnal felhasználhatjátok. Az úrérmeiket ki kell fizetni, mielőtt a következő játékos megkezdí a körét!

ÉRTÉKELÉS

Miután a soron lévő játékos minden kockát a játéktáblára rakott, kiszámítja a pontjait. A pontok kiszámításához a játéktáblán is talál segítséget.

Ezt a következőképpen teszi:

1. **üzemanyagkockák pontszáma:** A három üzemanyagkockán látható számot összeadja. A Space Taxi csak akkor tud sikeresen felszállni, ha az összeadás eredménye 7, 8, 9 vagy 10! Amennyiben a felszállás sikeres, az eredményül kapott számot megszorozza az úrkockákért kapott pontokkal, az alábbiak szerint:

7 → 1 8 → 2 9 → 3 10 → 4



A 7-nél kisebb vagy 10-nél nagyobb eredmény HIBÁS INDÍTÁS-t eredményez, és a játékos nem kap pontot ebben a fordulóban!

2. **Értékeli az úrkockákat:** A magányos úrlények kockáit kiteszi a Sapce taxiból, mert ezek nem hoznak pontot neki. Minden úrlény-kombinációért (egy azonos fajú úrlényből 1 darabnál több) amit a Space taxiba tett, a következők szerint kap pontot:

2 azonos úrlény 1 pont

3 azonos úrlény 2 pont

4 azonos úrlény 3 pont

5 azonos úrlény 5 pont

6 azonos úrlény 8 pont

Amennyiben a játékos a Sapce taxi mind a hat ülését érvényes kombinációkkal foglalta el, jutalmul 2 úrérmeiket kap a közös készletből. Ha elfogytak az érmék a közös készletből, a játékos üres kézzel távozik.

3. Ezek után a játékos hozzáadja a **csempész kocka** pontjait, ha azt rátette a kristálybányára.

4. A játékos, ha akarja, javíthatja az eredményét egy vagy több összegyűjtött **úrérme** beadásával (érménként 2 ponttal).

A FORDULÓ ÉRTÉKELÉSE:

Miután minden játékos egyszer lejátszotta a körét (dobott a kockákkal...), véget ér egy forduló. A forduló végén hasonlítsátok össze a játékosok eredményeit. Töröljétek a legrosszabb eredményt. Ha több játékos is egyformán legrosszabb eredményt ért el, akkor az ő a pontjaik törölődnek. A legtöbb pontot szerzett játékos kezdí a következő fordulót.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok számától függően a játék eltérő számú fordulók lejátszása után ér véget.

3 játékossal az 5. forduló után,
4-5 játékossal a 4. forduló után.

Adjátok össze a játékosok körönkénti eredményeit. A győztes az a játékos, akinek a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén a játéknak több győztese van.

Tipp: Az úrérmeiket elveszítik értéküket a játék végén. Legkésőbb az utolsó fordulóban használjátok fel az érméket az eredményetek javítására!

A teljes pontszám képlete tehát:



Pontok úrkockák x üzemanyagkockák + csempész kockák + pontok úrérmeikért

PÉLDA 3 JÁTÉKOS ESETÉN

András kerül sorra. Magához veszi a 10 kockát. A bal oldalán ül Bea, aki maga elé fekteti a számlapkákat. András dob minden kockával:



A vörös és a zöld úrlényeket beülteti a Sapce taxiba. Bea lefordítja a 4-es számlapkát. András a megmaradt 6 kockával újra dob:



Használja a dzsókert, amiért egy úrmérvél fizet, átfordítja a dzsókert mutató kockát a zöld úrlényes oldalára, és beteszi a Space taxiba. Szerencsére a csempészkocka magasabb eredményt mutat, mint az előző alkalommal, tehát a csempészet sikeres és ezt a kockát a kristálybányába helyezi. Bea megfordítja a 2-es számlapkát.

András dob a fennmaradó 4 kockával:



Az egyik üzemenyagkockát ráhelyezi a Space Taxi kis szárnyára, a láng szimbólumra. Bea megfordítja az 1-es számlapkát. András ezek után az utolsó 3 kockával dob:



A dobása eredményéből beteszi a piros úrlényt a Space taxiba és a 4-es párt a Space Taxi két üresen álló kis szárnyára. Ezzel minden kockáját felhasználta. Bea átfordítja a 3-as számlapkát.

András mindig elégedett volt a dobásainak eredményével, ezért nem használta el a 0-s számlapkát. A negyedik dobás után befejezi a körét.



ANDRÁS KÖRÉNEK ÉRTÉKELÉSE:

A taxi sikeresen elindulhat, mert a tartály töltése 7 és 10 között van. András pontjait a következőképpen kell kiszámítani:

Ürkockák: 2 x 3 azonos úrlény = **4 pont**
(2 pont/3 úrlényenként)

Üzemenyagkockák: a számok összege 9. Ezért $9 \rightarrow 3$. Tehát 3-al kell szorozni az ürkockákkal szerzett 4 pontot. $3 \times 4 =$ **12 pont**

Csempészkockák: a csempészet sikeres volt és mivel a dobott szám 6-os, így **6 pontot** hoz.

Ürmérek: András 2 úrméret kap a teljesen elfoglalt taxiórra. Úgy dönt, hogy nem ad be érmet az eredménye javítására.

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{Thumbs up} & \times & \text{Fire} & + & \text{Dice} & + & \text{Coin} & = & \Sigma \\
 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & 18 \text{ pont}
 \end{array}$$

Bea köre kezdődik. Most ő veszi magához a 10 kockát. A bal oldalán ül Kriszta, aki maga elé fekteti a számlapkákat.

Bea dob minden kockával:



A dobása eredménye 5 zöld űrlényt mutat. Mivel egyszerre maximum 4 kockát tethet a Space taxira, ezért 1 zöld űrlény elvész. Kriszta átfordítja a 4-es számlapkát.

Bea a megmaradt 6 kockával dob.



A dobása eredményével elégedetlen, ezért mind a 6 kockát újra dobja. Kriszta lefordítja a 0-s számlapkát.



Betesz a taxiba a zöld űrlényt. Mivel a csempészkoça kisebb értéket mutat, mint az előző dobásában, ezért azt a kockát kiteszi a játékból. Annak ellenére, hogy ezt a kockát nem használja, a számlapkák lefordításakor figyelembe kell venni. Tehát Kriszta lefordítja a 2-es számlapkát.



Beának szerencséje van. A három üzemanyagkocka összesen 10-es értéket ad ki. Ráteszi őket a Space taxira, Kriszta pedig átfordítja értük a 3-as számlapkát.

Bea dob az utolsó 1 kockával is, amit be kell tennie a Space taxiba. Ezért Kriszta átfordítja az 1-es számlapkát.



BEA KÖRÉNEK ÉRTÉKELÉSE

Az egyedülálló piros űrlény nem értékelhető, ezért öt Bea kiteszi a taxiból. A taxiban maradt 5 űrlény 5 pontot hoz. Az üzemanyag 10, ezért $10 - 5 = 5$. Beának a csempészet nem sikerült, és nem akar beadni úrmét sem az eredményének javítására.

Ezért a pontjai a következőképpen alakulnak:

$$5 \times 4 + 0 + 0 = 20 \text{ pont}$$

Kriszta köre következik. Sajnos dobása olyan szerencsétlenül sikerül, hogy az üzemanyagkockái túl magas eredményt mutatnak, ami hibás indítást eredményezett. Kriszta a körében 0 pontot kap.

A FORDULÓ ÉRTÉKELÉSE



A játékosok eredményeinek összehasonlítása után a legrosszabb eredményt, ami Kriszta 0 pontja, törlik. Az új forduló Bea kezdi majd, mivel ő szerezte a legtöbb pontot.

Aki az 5. forduló végén a legtöbb ponttal rendelkezik, az lesz a győztes.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.



Kedvelj minket a www.facebook.com/PiatnikBudapest