

PARTISZAURUSZ

Tartozékok:
120 kártya

A játék célja

Üdvözlünk a jura korszak 20-as éveiben! Csábítsd el a legtrendibb dinóvendégeket, és tarts egy igazán fényűző partit! A játék minden fordulójában dinókra licitálsz vagy passzolsz. Mivel minden dinónak egyedi preferenciái vannak, szükséged lesz a megfelelő finomságokra vagy drágakövekre, hogy magadhoz édesgesd őket. A legmagasabb licitet kínáló játékos megszerzi a dinót, míg a többi játékos elvesz egy licitkártyát a kínálatból. Akik korábban passzolnak, nagyobb kínálatból választhatnak. Jól gondold meg, hogy mikor licitálsz és mikor passzolsz.

A játék végén a legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz. Pontokat szerezhetsz az egyedi dinókért, a párokért és a triókért is. Próbáld begyűjteni egymást követő számú dinókat, mert az ilyen sorokkal további pontokat szerezhetsz.

A dinókártyák (25 kártya):

A dinókártyák 1-től 10-ig terjedő **számok** láthatók. A pakliban a középső tartományban lévő (4, 5, 6 és 7) dinókból három, míg a többiből két példány található – illetve van egy dzsókerdinó (J) is. A kártyák szélén lévő rombuszok száma jelzi, hogy az egyes dinókból mennyi van a pakliban.



A jobb felső sarokban lévő **csillagok** jelzik, hogy a dinó hány győzelmi pontot ér (1–5). Minél távolabb van a dinó száma a középpértéktől, annál több pontot ér.

Sorok: Ha a dinóid a játék végén sort alkotnak, további győzelmi pontokat szerezhetsz:

- Egy sor legalább három, egymást követő számú dinókártyából áll. Akár több sorod is lehet.
- Minél hosszabb egy sor (3 kártyás sor, 4 kártyás sor stb.), annál több pontot ér.
- Minden számot csak egyszer használhatsz fel egy sorban. Ha több ugyanolyan számú dinó van, minden sorban csak egyet használhatsz fel belőlük.
- A végső pontozás előtt bármikor átrendezheted a soraidat.



A **dzsóker** bármelyik dinót helyettesítheti egy sorban (1-től 10-ig bármilyen számú dinó lehet).

A licitkártyák (85 kártya):

Minden licitkártyának van egy 1-től 5-ig terjedő értéke. A kártyákon lévő **finomságokkal** VAGY **drágakövekkel** licitálhatsz a dinókra. Háromféle finomság lehet a kártyákon (kocka, falatka és lávasüti), és minden dinón látszik, hogy milyen finomságokat szeret fogyasztani. A dinókat finomságok helyett drágakövekkel is magadhoz édesgetheted.

Háromféle finomság:



Az 1-es értékű finomságok különlegesek, mivel ezeket bármilyen finomságként felhasználhatod.

Drágakő:



A foglalás- és segédletkártyák (5 db mindkettőből):

A foglaláskártyákkal jelzed, hogy már passzoltál a fordulóban. A kártyák hátlapján egy dzsóker látható, amit a végső pontozás során „vásárolhatsz meg”. A segédletkártyán látható, hogy a különböző dinókból hány darab van a pakliban, hány csillag látható rajtuk, és melyik finomságot kedvelik. A hátoldalukon a pontozási segédlet található.



Előkészületek

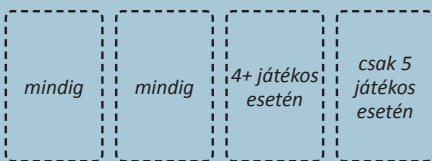
- Minden játékos vegyen el egy **foglaláskártyát** és egy vele azonos színű **segédletkártyát**.
- Keverjétek meg a licitkártyákat, majd a paklit tegyétek képpel lefelé az asztal közepére, ez lesz a **húzópakli**. A pakli mellett hagyjatok helyet a **dobópaklinak** és a **kínálatnak**. A kínálatban a játékoszámnál eggyel kevesebb kártyának hagyjatok helyet.
- Keverjétek meg a dinókártyákat, majd a paklit tegyétek képpel lefelé a kínálat mellé, ez lesz a **dinópakli**. A játékoszámtól függően tegyetek vissza kártyákat a dinópakliból a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat: 3 játékos esetén 3, 4 játékos esetén 2, 5 játékos esetén pedig 1 kártyát.



Dobópakli



Húzópakli



Kínálat (a mérete a játékoszámtól függ)



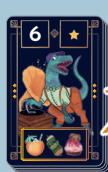
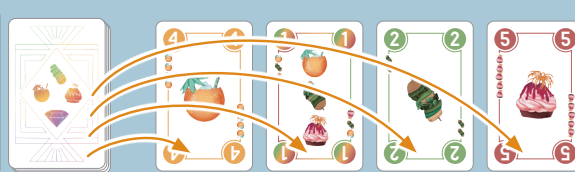
Dinópakli

- Minden játékos húzzon **5 licitkártyát** a húzópakliból, és vegye a kezébe. Azok a játékosok, akiknek a kártyáik összértéke 10 alatt van, eldobhatják az összes kártyájukat a dobópaklira képpel felfelé, és húzhatnak 5 új kártyát (amíg a kártyák összértéke el nem éri a 10-et).
- Válasszatok kezdőjátékost, és kezdjétek el az első fordulót.

A játék menete

A játék fordulókból áll. Minden forduló kezdetén fedjétek fel a **dinópakli legfelső kártyáját**. Ezután töltsétek fel a kínálatot a **húzópakliból** (azaz húzzatok fel és tegyetek ki képpel felfelé 3/4/5 játékos esetén 2/3/4 kártyát).

Kiürült a húzópakli?
Keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit.



A kezdőjátékos kezdi a fordulót, majd a többiek az óramutató járása szerint kerülnek sorra.

A játék menete (folytatás)

Amikor rád kerül a sor, vagy **licitálsz** egy magasabb ajánlattal, vagy **passzolsz**. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos kivételével mindenki passzolt.

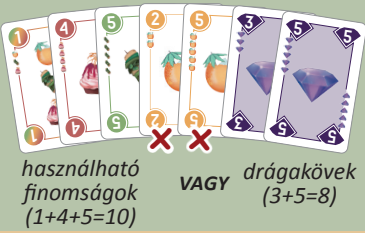
Licitálás

Amikor licitálsz, be kell jelentened egy számot. Ezzel jelzed, hogy mennyit vagy hajlandó fizetni a dinóért licitkártyák formájában. Ha licitálni szeretnél, túl kell licitálnod az aktuális legmagasabb licitet. Ha még nincs kezdő licit, akkor tehetsz egy 1-es vagy nagyobb licitet.

Finomságokkal VAGY drágakövekkel licitálhatsz. A kártyák alján látható, hogy az egyes dinókat milyen finomságokkal tudod elcsábítani, vagyis mivel tudsz licitálni rájuk. Ezek a finomságok szabadon kombinálhatók. Finomságok helyett bármelyik dinót megvesztegetheted drágakövekkel, a finomságokat és a drágaköveket azonban **nem** kombinálhatod. *Megjegyzés: A dzsókerdinó különleges, mivel rá csak drágakövekkel lehet licitálni.*



Fontos: Mindig csak a számot jelentsd be, ne mondd meg, hogy finomságokkal vagy drágakövekkel licitálsz. Csak akkor kell eldöntened, hogy mivel fizeted ki a dinót, ha megnyerted a licitet. Nem licitálhatsz többet, mint amennyit ki tudsz fizetni.



Példa: A 10-es számú dinóért zajlik a licit. Helga kezd a licitet 2-vel. Péter nem tud vagy nem akar magasabb licitet tenni, így passzol. Anna 4-re emeli a licitet, te pedig 5-re. Ezután Helga passzol, Anna pedig 6-ra emel. Megint te következelsz. A felhasználható finomságokkal akár 10-ig is elmehetsz, mivel a falatkákat és a lávasütiket szabadon kombinálhatod, az 1-es értékű kártyát pedig bármihez felhasználhatod. Sajnos a két kocktélodat (2-es és 5-ös) most nem használhatod, mert a dinó nem szereti ezt a finomságot. A finomságok helyett drágakövekkel 8-ig emelheted a licitet (3+5).

Különleges eset: Ha minden játékos passzol, és senki sem tesz kezdő licitet, a forduló azonnal véget ér. Távolítsátok el a játékból a licitre bocsátott dinókártyát, majd dobjátok az összes licitkártyát a kínálatból a dobópaklira. Kezdetek egy új fordulót, amiben a kezdőjátékos személye változatlan marad.

Passzolás

Amikor passzolsz, a forduló hátralévő részéből kimaradsz, és nem licitálhatsz többet. Foglald le bármelyik **szabad** (azaz nem foglalt) licitkártyát úgy, hogy ráteszed a foglaláskártyádat. A lefoglalt kártyát a forduló végén vedd a kezedbe.



Megjegyzés:

- A passzolás opcionális, viszont ha nem tudsz magasabb licitet tenni, passzolnod kell.
- A kezdőjátékos is passzolhat.

A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor egy játékos kivételével mindenki passzolt.

Az a játékos, aki a legnagyobb licitet tette, megszerzi a felfedett dinókártyát, és kifizeti a licitet a kezében lévő licitkártyákkal. Kiválaszt a kezéből annyi licitkártyát a **használható** finomságokból VAGY drágakövekből, hogy az **összértékük** legalább elérje a licit értékét. A kártyákat ezután eldobja a dobópaklira. A túlfizetés megengedett, de nincs „visszajáró”. A játékos ezután elveszi a dinót, és maga elé teszi.

Példa: A fenti példában megszerezted a dinót egy 8-as licittel. Fizethetsz finomságkártyákkal, de ekkor túlfizetnél (4+5), ezért úgy döntesz, hogy a két drágakókkártyáddal (3+5) fizetsz, és ezeket a kártyákat dobod el.

A többi játékos a kezébe veszi a lefoglalt licitkártyáját a kínálatból, a foglaláskártyáját pedig visszatesszi maga elé.

Új forduló kezdődik, és a dinókártyát megszerző játékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amelyben a dinópakli utolsó kártyáját is elárvereztétek. Ezután a **játék végi pontozás** következik. Minden játékos lepontozza a kártyáit az alábbiak szerint:

Először is **kiválaszthat**sz egy olyan dinókártyát, amiből **egynél több** van nálad. Távolítsd el a játékból. Ezért a kártyáért nem kapsz győzelmi pontot, cserébe fordítsd át a foglaláskártyát a másik oldalára, így a pontozás 3. lépésében felhasználhatod dzsókerdinóként.

Ezután pontozd le a kártyáidat:

- Csillagok:** A dinókártyáidon lévő minden csillagért 1 győzelmi pontot (GyP) kapsz.
- Párok/triók:** Minden párért (két azonos számú dinókártya) 3 GyP-t, és minden trióért (három azonos számú dinókártya) 6 GyP-t kapsz. Dzsóker nem használhatsz fel erre a célra.
- Sorok:** Rendezd a dinókártyáidat a lehető leghosszabb sorokba (lásd Sorok a játékszabály első oldalán). A hosszuk alapján pontozd le a soraidat:

3: 3 GyP	4: 6 GyP	5: 10 GyP	6: 15 GyP
7: 21 GyP	8: 28 GyP	9: 36 GyP	10: 45 GyP
- Kártyák a kezeden:** A kezeden maradt minden két licitkártya után kapsz 1 GyP-t.

Példa a pontozásra:

Az összes csillag Anna dinókártyáin:
4+0+2+1+1+4+5 = 17 GyP

4 kártyából álló sor: 6 GyP

nem sor

Anna eltávolította az egyik dinóját, így a foglaláskártyáját használhatja dzsókerként.

1 pár: 3 GyP

5 kártya maradt a kezében:
5/2 = 2 GyP

= 28 GyP

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén hasonlítsátok össze a kezetekben maradt kártyákat, és a magasabb összértékkel rendelkező játékos a győztes. Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.



A pontjaid kiszámításához a **Deep Print Games** alkalmazást is használhatod. Itt további pontozótáblákat is találsz a játékainkhoz. Töltsd le ingyenesen az App Store-ból vagy a Google Playről.



Játéktervezés: Leo Colovini
Illusztrációk: Annika Heller
Játékfejlesztés: Sebastian Wenzlaff
Játékszabály: Sebastian Wenzlaff, Viktor Kobilke
Fordító: Banitz István



© 2024 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Németország. Minden jog fenntartva
www.deep-print-games.com
Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu