



# MIND UP!

TERVEZTE  
MAXIME RAMBOURG  
ILLUSZTRÁLTA  
CHRISTINE ALCOUFFE

## A DOBOZ TARTALMA

**104 kártya**  
az alábbi elosztásban

■ **60 színes kártya**, 1-től 60-ig számozva (színenként 12 lap).



■ **30 pontozókártya**, 6 darab, egyenként 5 kártyából álló készletben (szettenként 1-től 5-ig számozva).



■ **14 bónusz célkártya**, csak a játékváltozathoz szükségesek (lásd a játékszabály hátoldalán).

## ELŐKÉSZÜLETEK

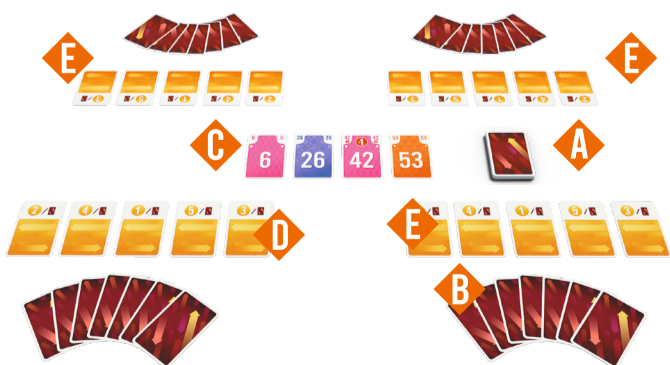
Keverjétek meg a 60 színes kártyát, és tegyétek azokat egy képpel lefelé fordított pakliba. **A**

Osszatok minden játékosnak 7-7 kártyát. A kártyáit minden játékos tartsa titokban. **B**

Fedjétek fel a pakliból a játékosok számával megegyező számú kártyát. Tegyétek ezeket a számuk szerint emelkedő sorrendbe (a színüktől és a bónusz vagy mínusz pontoktól függetlenül). Ezt hívjuk középen lévő sornak. **C**

Adjatok minden játékosnak egy-egy készlet pontozókártyát. Mindegyik pontozókártya-készlet hátlapján egy szimbólum látható, és 1-5-ig vannak számozva. A nem használt készleteket tegyétek vissza a dobozba.

Sorsoljatok ki egy játékost. Ez a játékos megkeveri a pontozókártyáit, majd egyesével felfedi és balról jobbra haladva lerakja a lapokat egy sorba. Eközben be is jelenti, hogy milyen kártyát fedett fel **D**. A többi játékos ugyanilyen sorrendben helyezi maga elé a saját pontozókártyáit. **E**



Példa az előkészületekre négy játékos esetén:  
Kriszti fedte fel és ezáltal meghatározta a játékosok pontozókártyáinak sorrendjét: 2 - 4 - 1 - 5 - 3.

## A JÁTÉK MENETE

Egy parti *MindUP!* három fordulóból, a fordulók pedig körökből állnak. Minden körben egymással versengve próbáljátok megszerezni az asztal közepén lévő kártyákat. Találd ki, mit fognak rakni az ellenfeleid, és válaszd ki a megfelelő számot a kezedből, hogy amellé a kártya mellé tedd, amelyiket el szeretnéd venni!

## A KÖR MENETE

Minden körben minden játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi.

Amikor mindenki kész, fordítsátok fel a kártyákat, és helyezétek el ezeket növekvő sorrendben a közepén lévő sor alá.



Minden játékos elveszi azt a kártyát, amelyik az éppen kijátszott kártyája fölött van. Az elvett kártyát helyezétek az egyik pontozókártyákra az alábbi szabályok szerint: ha már van legalább egy ugyanilyen színű kártya valamelyik pontozókártyátokon, akkor arra kell tennetek. Ha még nincs ilyen színű kártyátok, akkor balról haladva a legelső üres pontozókártyára tegyétek.



**FONTOS:** Amikor kártyákat tesztek egymásra, azokat csúsztassátok el úgy, hogy az alul lévő kártya teteje is látszódjon.



Az ebben a körben kijátszott kártyák alkotják az új sort középen: ezeket a lapokat szerezhettek majd meg a következő körben. Ez a játékmenet körről körre, míg mindegyikötöknek **csak egy kártya marad a kezében**. Az utolsó kártyát mindannyian tegyétek a megfelelő pontozóoszlopokra, mintha a közepén lévő sorról vettétek volna el. Ezzel véget ér a forduló.

## PONTOZÁS

A forduló végén minden játékos számolja meg, hogy hány pontot érnek a kártyái az alábbiak szerint:

Először számoljátok össze a színekért járó pontokat: szorozzátok meg a pontozókártyák értékét a rajtuk lévő kártyák darabszámával. Adjátok össze mind az öt szín így kapott eredményét.

Ezután adjátok ehhez hozzá a kártyákon szereplő bónusz pontokat (sárga buborék) és vonjátok ki a mínusz pontokat (piros buborék).

Jegyezzétek fel minden játékos pontszámát, majd kezdjétek egy új fordulót (kivéve, ha már a harmadik, egyben utolsó fordulót játszottátok).



*Kriszti először összeszámolja a színek alapján kapott pontjait. 4 pontot kap a lilákért (2 x 2), 4-et a kékért (4 x 1), 1-et a zöldért (1 x 1), 15-öt a narancssárgákért (5 x 3). Az utolsó oszlopa üres, így 0 pontot ér (3 x 0). A színek alapján összesen 24 pontot szerez.*

*Ehhez hozzáadja a kártyái bónusz és mínusz pontjait (+2-1-1+1=1). Összesen +1 pontot kap. A forduló végi összpontszáma így 25 (24+1).*

## ÚJ FORDULÓ

Minden játékos vegye a kezébe a pontozókártyáin lévő kártyáit, és húzzon még egy lapot a pakliból. Ezek a kártyák lesznek a kezetekben a következő fordulóban. Így a második forduló elején 8, a harmadik elején pedig 9 kártya van mindenki kezében.

A középben lévő sor kártyáihoz ne nyúljatok, ezeket fogjátok elvenni az első körben.

Az egyik játékos megkeveri a pontozókártyáit, majd egyesével felfedi és balról jobbra haladva lerakja a lapokat egy sorba. A többi játékos ugyanilyen sorrendben helyezi maga elé a saját pontozókártyáit. Ezután kezdődhet az új forduló.

## A JÁTÉK VÉGE

A harmadik és egyben utolsó forduló végén adjátok össze az egyes fordulóban szerzett pontszámaitokat.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az győz, aki az utolsó körben a legtöbb pontot szerezte. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

## KÉSZÍTŐK

Tervezte: Maxime Rambourg  
Illusztrálta: Christine Alcouffe  
Kiadja a Catch Up Games  
Terjeszti a Blackrock Games  
Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

Projektmenedzser: Sébastien Kihm  
Grafikai tervező: Jérôme Soleil  
Gyártásvezető: Benoît Stella  
(Synergy Games)  
Fordította: át\forduló (Játszóház Projekt)

CATCH UP  
GAMES



## JÁTÉKVÁLTOZAT

### BÓNUSZ CÉLKÁRTYÁK

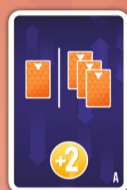
Ha már jól ismeritek a játékot, kipróbálhatjátok ezt a változatot is.

A játék kezdetén keverjétek össze a 14 bónusz célkártyát. Minden forduló elején fordítsatok fel egyet, és helyezétek a játéktérre. Pontozáskor minden játékos nézze meg, hogy a pontozókártyáira rakott lapjaival teljesíti-e a célkártya feltételeit.

Ha teljesíti, akkor a célkártya bónusz vagy mínusz pontját hozzáadja a pontszámához.

Miután minden játékos ellenőrizte a bónusz célkártyát, dobjátok el, és húzzatok a helyére egy újat.

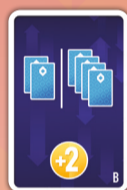
Ha még összetettebbé szeretnétek tenni a játékot, egy fordulóhoz több célkártyát is felhúzhattok (legfeljebb ötöt). Az egy fordulóban használt bónusz célkártyák jobb alsó sarkában található betűk nem egyezhetnek meg egymással. Ha három vagy több célkártyát használtok, akkor ne húzzatok helyettük újat a forduló végén, hanem tartsátok meg azokat az egész játék során.



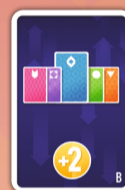
+2, ha egy vagy három narancssárga kártyád van.



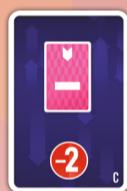
-2, ha van narancssárga kártya az 1 vagy a 2 értékű pontozó-oszlopodban.



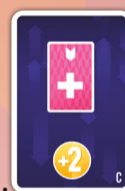
+2, ha kettő vagy négy kék kártyád van.



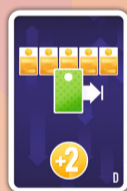
+2, ha a kék kártyáidból van a legtöbb (egyenlőség esetén is).



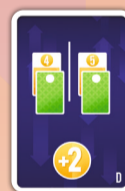
-2, ha neked van a legkevesebb rózsaszín kártyád (döntetlen esetén mindegyik érintett játékosra érvényes).



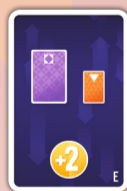
+2, ha neked van a legtöbb rózsaszín kártyád (döntetlen esetén mindegyik érintett játékosra érvényes).



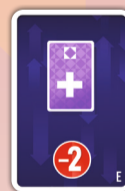
+2, ha nincs kártya a zöld kártyá(i)dtól jobbra.



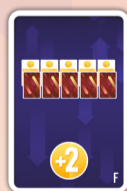
+2, ha van zöld kártya a 4 vagy az 5 értékű pontozó-oszlopodban.



+2, ha ugyanannyi vagy több lila kártyád van, mint narancssárga.



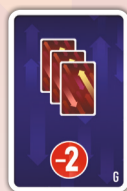
-2, ha neked van a legtöbb lila kártyád (döntetlen esetén mindegyik érintett játékosra érvényes).



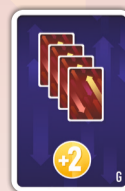
+2, ha mind az öt színben van kártyád.



+2, ha pontosan három színed van.



-2, ha legalább egy színből pontosan három kártyád van.



+2, ha legalább egy színből pontosan négy kártyád van.