CRYSTALLA

Yoel Sayada, Renaud Libralesso és Pierrick Libralesso kristályos csemperakó játéka

CSALÁDI | 8+ | 2 - 4 | 30 perc

GAMEPLAY VIDEO

Üdvözlünk a CRYSTALLA csillogó világában! Ebben a csemperakó játékban 12 kristálykártyából kell saját műalkotást készítened. Minden körben a jelölőid segítségével válassz egy kártyát, amelyen két kristályrész látható. Ügyesen helyezd el őket a területeden, mivel a hét kristálytípus mindegyikét másképp pontozzák a végén. De légy óvatos: nem vagy egyedül. További kristálydarabokkal vagy saját műalkotásodat javíthatod, vagy meghiúsíthatod ellenfeleid terveit. Ki készíti el a legértékesebb ékszereket?

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



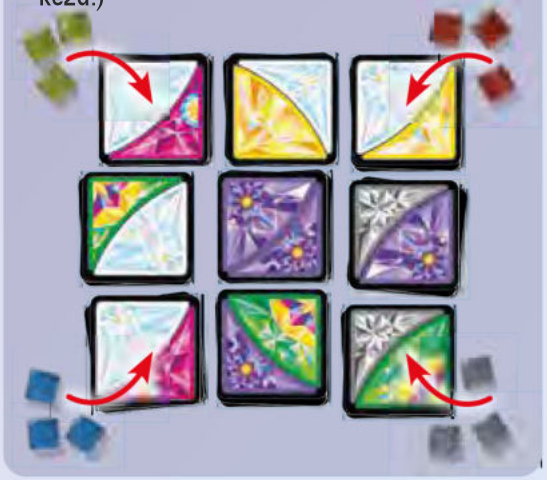
A Minden játékos vesz egy **pontozókártyát**, egy **kezdősávot** és a **3 megfelelő színű jelzőt**. Tegyétek vissza a fel nem használt kezdősávokat a dobozba.

B Keverjétek meg jól a 90 kártyát, és osszatok véletlenszerűen **3 lapot** minden játékosnak. A lehelyezési szabályokat követve (lásd a 6. oldalt), helyezd ezeket a kártyákat a kezdősáv mellé. Ha a kiosztott 3 lap közül valamelyik nem tetszik, egyszer kicserélhetitek egy új kártyára.

C

4 játékos

A fennmaradó kártyákból formáljatok 9 nagyjából egyforma méretű kupacot, és tegyétek őket **képpel felfelé** egy **3×3-as rácsba.** Helyezzétek a 3 jelölőt egy halomra a rács egyik sarkában. (Minden szín más sarokban kezd.)



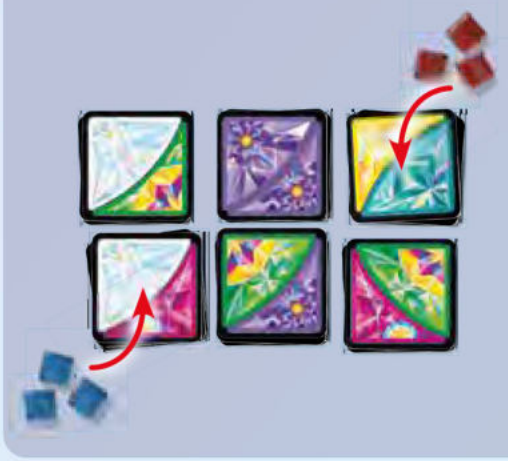
3 játékos

Rendezzétek el a fennmaradó kártyákat, mint egy 4 fős játékban. Helyezzétek a jelölőket a képen megjelölt halmokra. A fel nem használt szín (ebben a példában a szürke) **semleges színként** szerepel. Minden játékos ráhelyez egy semleges jelölőt a jelölőire.



2 játékos

A fennmaradó kártyákból 6 nagyjából egyforma méretű kupacot formázunk, és **képpel felfelé** rendezzük el őket egy **2×3-as rácsba**. Helyezzétek a 3 jelölőt egy halomra a rács másik sarkában. Tegyétek vissza a fel nem használt színek jelölőit a dobozba.



Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdő sarkokat, vagy egyszerűen válasszátok az ülőhelyetekhez legközelebb eső sarkot.

D Keverjük össze a kristálydarabokat, válasszuk szét őket nagyokra és kicsikre, és tegyük 2 képpel lefelé fordított kupacba. Minden kupacból fordítsd fel 2 kristálydarabot, és helyezd őket képpel felfelé egy készletbe.



JÁTÉKMENET

Az óramutató járásával megegyező irányban halad a kör. Aki utoljára megérintett egy kristályt, az kezdi a játékot.

A körödben válassz ki egy kupac kártyát, amelyen **legalább az egyik jelölőd** van, majd vedd el az **összes jelölőt** abból a kupacból és tedd a kezedbe.

A kiválasztott (kezdéskor a kiinduló) kupacból letehetsz egy jelölőt a szomszédos kupacra.
Ezután tedd a következő jelölőt egy másik, az aktuális melletti kupacra. Addig csináld ezt, amíg el nem fogynak a jelölők a kezedből. Így haladsz halomról halomra, és minden lépésnél jelölőt helyezel egy újabb kupacra. **Nem szabad átlósan mozogni**, és soha **nem léphetsz vissza azonnal egy halomra, amelyen éppen áthaladtál**.

Vedd el a **legfelső kártyát** arról a kupacról, amelyre az **utolsó jelzőt** helyezted (függetlenül attól, hogy kié a jelölő). A tetején lévő jelzők a halmon maradnak. Helyezd el a területedre a felvett kártyát. (Ha egy pakliból kifogynának a kártyák, vedd ki az alsó 3 kártyát egy másik kupacból, hogy feltöltsd.)

Tipp: A jelölők elhelyezésekor javasoljuk, hogy először a kártyák szélére helyezzétek őket. Miután az összes jelölőt elhelyeztétek és elvettétek a kártyát, mozgassátok a jelölőket a kártyák közepe felé. Ez megkönnyíti a nyomonkövetést.

Ha lehetséges, oszd szét és helyezd el a kristálydarabokat most (lásd a 7. oldalt). Ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos következik. Addig folytassátok így a játékot, amíg minden játékosnak **pontosan 12 lapja lesz** a játékosterületén. Ezután jöhet a pontozás (lásd 8. oldal).

Elhelyezési szabályok

A következő szabályok érvényesek, amikor kártyát teszel a játékosterületedre:

- A kezdősáv mellett kezdődően a kártyákat egy 3×4-es kártyarácsba kell helyezni. (3 kártya függőlegesen és 4 kártya vízszintesen.)
- A kártyákat mindig a lehető legközelebb kell elhelyezni a kezdősávhoz mind a 4 oszlopban.
- A kártyák tetszés szerint forgathatóak, mielőtt elhelyezzük őket.
- Nem visszakozhatsz attól, hogy a kártyákat elhelyezd a területeden.
- A lerakás után a kártyákat már nem lehet mozgatni vagy forgatni.



Linda (szürke) kiválasztja a bal felső kártyapaklit. Leveszi mind a 3 jelzőt ebből a kupacból (A), majd mindegyik szomszédos halomra (B) tesz egy jelzőt. Mivel az utolsó jelzőt (nem feltétlenül a saját jelzőjét) a rubinrészsel (C) tartalmazó kártyára ejtette, kiveszi ezt a kártyát a jelzők alól, és a játékosterületére helyezi.





Kristálydarabok

Ha **a 2. azonos színű jelölőt** elhelyezted egy kupacra, akkor a köröd végén kiválaszthatsz egyet a képpel felfelé fordított kristálydarabokból, **és add át a jelölőket tulajdonosának**. Ha ez a 2 saját jelölőd volt, vegyél magadhoz egy kristálydarabot.

Fontos: Te választhatod ki a kristálydarabot, de a kristálydarab helyzetét egy játékos területen az határozza meg, aki megkapta a jelölőit.

Ha egynél több kristálydarabot kell kiosztanod, akkor te határozod meg a sorrendet. A képpel felfelé lévő készlet mindig azonnal feltöltődik a megfelelő kupacból, így mindig 2 felfedett darab van típusonként. Ha egy típusból kifogynak a darabok, használd a másik, képpel lefelé lévő kupac darabjait, így 4 képpel felfelé fordított kristálydarab közül választhatsz.

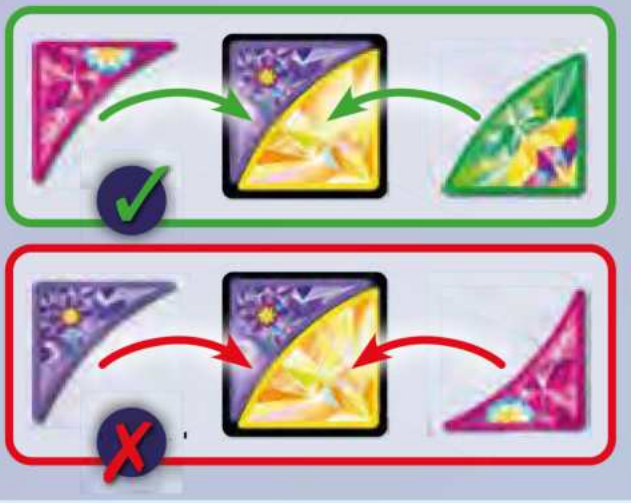
- Ha a 3. azonos színű jelölőt egy kupacra teszed, nem történik semmi.
- A 3 fős játékban a semleges jelzőkért nem járnak kristálydarabok.



Amíg elosztotta a jelölőket, Linda (szürke) 2 kék, 2 szürke és 3 zöld jelölőt csoportosított össze. Miután elhelyezett egy kártyát a saját területén, vesz magának egy kristálydarabot, és azonnal újratölti a készletet. Aztán kiválaszt egy kristálydarabot Károlynak (kék), és odaadja neki. Móni (zöld) nem kap kristálydarabot, mert 3 zöld jelölő van a kupacon, nem 2.

Amikor kapsz egy kristálydarabot, azonnal fel kell használnod egy **kristályrész lefedésére** a területeden lévő egyik kártyán. Erre a következő szabályok érvényesek:

- Egy kristálydarabot egy **azonos formára** kell helyezni úgy, hogy teljesen lefedje az alatta lévő kristályrészt.
- Egy kártyarészt csak egy másik típusú kristálydarab fedhet le.
- A kristálydarabokat **nem szabad egymásra rakni** (tehát egy kártyára maximum 2 kristálydarab helyezhető: részenként egy).
- A kristálydarabokat el kell helyezni lehetőség szerint. Egy kristálydarabot csak akkor lehet kivenni a játékból, ha nem lehet sehova tenni.



A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

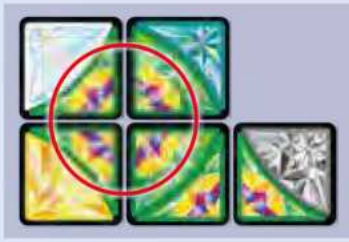
Miután az utolsó játékos letette **a 12. kártyáját** a területére, a játék véget ér, és jöhet a pontszámítás.

Ehhez használd a pontozótáblát és egy tollat. Írd be a nevét a felső sorba. Mind a 7 kristálytípushoz tartozik egy sor. Írd be pontjaid a megfelelő cellákba.



Megjegyzések a pontozáshoz

- Minden kártya egy nagy és egy kis kristályrészből áll. Pontozási szempontból a nagy és a kis részek azonos értékűek. (A formák csak kristálydarabokkal való borításra vonatkoznak.)
- A kártyákra helyezett kristálydarabok kristályrésznek számítanak. Hagyjátok figyelmen kívül az alatta lévő részeket.
- Amikor a turmalin, ametiszt és hematit kristálytípusok pontozásáról van szó, csak a részek számát számoljuk a területen, a többi kristálytípust egy adott elrendezés alapján pontozzuk.

PONTOZÁS		PÉLDÁK	
Turmalin	A táblázat szerint X pontot kapunk a turmalin részeinek **teljes számáért**. (Nem számít, hogy a részek hogyan vannak elrendezve a saját területen.)		4 turmalin rész: 10 pont
Ametiszt	**Minden ametiszt** párért 7 pontot kapsz. (Nem számít, hogy a részek hogyan vannak elrendezve a saját területén.		4 ametiszt rész: 2×7 = 14 pont
Rubin	Minden egyes teljes **rubinvirágért** 10 pontot kapsz a területen. A fél rubin virágok 0 pontot érnek. 		1 teljes rubin virág: 1×10 pont
Smaragd	23 pontot kapsz minden teljes **smaragd virágért** (amely 4 részből áll). A hiányos smaragd virágok 0 pontot érnek.		1 teljes smaragd virág: 1×23 pont
Citrin	Minden egyes citrin **részcsoportért** 3 pontot kapsz. A csoport mérete nem fontos (egyetlen citrinrész saját csoportnak számít).		A citrin részek 2 csoportja: 2×3 = 6 pont
Gyémánt	X pontot kapsz a táblázat szerint a **szomszédos gyémántrészek** minden csoportjáért.		1 csoport 4 szomszédos gyémánt rész: 5 pont
Hematit	**Minden más játékos** 2 pontot kap minden hematit részedért a területeden.		3 hematit rész: 3×2 = 6 pont minden másik játékosnak

Adjátok össze pontjaitokat. A legtöbb pontot szerző játékos elkészítette a legértékesebb műalkotást, és megnyeri a játékot. Döntetlen esetén megosztjátok a győzelmet.

Tartalom: 90 kártya, 12 jelölők, 36 kristálydarab, 4 kezdősáv, 4 pontozókártya, 1 pontozótábla

A tervezőcsapat és a kiadó köszönetet mond mindazoknak, akik segítettek a játék tesztelésében és lektorálásában.

Schmidt