CLEVER Royal

SZABÁLYOK

TARTALOM

- **6 kocka**
- **1 dobótálca**
- **4 letörölhető játékostábla**
- **1 letörölhető ezüsttálca/pontozó tábla**
- **4 filctoll**
- **1 szivacs**



A JÁTÉK CÉLJA

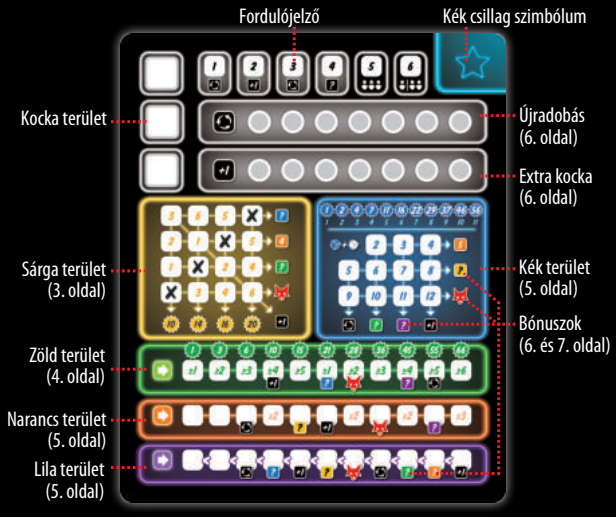
A dobókockák segítségével szerezz minél több pontot a tábládon található színes területeken. Válassz okosan, hogy a későbbi körökben is minél több lehetőséged maradjon. Nem árt odafigyelned a többiek körében sem!

Az lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb pontot tudja bezsebelni.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy filctollat és egy letörölhető táblát. A játékostáblát a **kék csillaggal** megjelölt oldalával felfelé tedd magad elé.

Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkapja mind a 6 kockát. A dobó- és az ezüsttálcát helyezzétek az asztal közepére.



A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón keresztül tart:

- 4 játékos: 4 forduló
- 3 játékos: 5 forduló
- 1 vagy 2 játékos: 6 forduló



Minden forduló elején ellenőrizzétek le, hogy az adott fordulóhoz mi van feltüntetve a játékostáblátokon.

Az első négy forduló elején minden játékos **kap egy-bónuszt.** (?-bónuszok részletes magyarázatát a 6. és 7. oldalon találjátok.)

Az aktív játékos



Ha te vagy az aktív játékos, dobj mint a 6 kockával a dobótálcában. Válassz egy kockát, majd helyezd azt a játékostábládon lévő 3 kockaterület egyikére (anélkül, hogy megváltoztatnád annak értékét).

A választott kockád színével megegyező területen kell majd jelölnöd négyzetet, a számértékétől függően. (A 3. oldaltól találtok részletes magyarázatot a színes területek jelölési szabályairól.)



Megjegyzés: *A **fehér kocka** tetszőleges színként felhasználható.*

Ezután helyezd **az összes olyan kockát** az ezüsttálcára, amely értéke **kisebb** az általad választott kocka értékénél.



Megjegyzés: *A választott kockával megegyező értékű kockák nem kerülnek rá az ezüsttálcára. Ha a legkisebb értékű kockát választottad, akkor ne helyezz kockát a tálcára.*

Az aktív játékos már nem használhatja az ezüsttálcán lévő kockákat.

(Kivéve: Extra kocka, lásd 9. oldal)

A maradék kockával **dobj újra** a dobótálcán. Válassz egy újabb kockát, helyezd az is a kockaterületre, majd jelölj a most kiválasztott kocka színével megegyező területen. Ismételten helyezd az összes kisebb értékű kockát az ezüsttálcára.

Végül **harmadik alkalommal** is dobj a maradék kockával, válassz egy harmadik kockát is, és tégy úgy, ahogy az előző két alkalommal. Végül helyezd az összes megmarad, általad nem választott kockát az ezüsttálcára.

Figyelem: *Ha az első vagy a második dobásnál (túl) magas értékű kockát választasz, előfordulhat, hogy nem marad kockád a többi dobásra, hiszen minden mást felhelyeztél az ezüsttálcára. Ilyen esetben sajnos kevesebb köröd lesz. Az ilyen helyzetet érdemes elkerülni.*

Aktív játékosként lehetőséged van a dobások mellett akciókat is használni. Ezeket a 6. oldaltól részletezzük.

Speciális eset

Ha aktív játékosként nem tudod (vagy nem akarod) felhasználni a dobott kockák egyikét sem, kénytelen vagy lemondani erről a körről, és nem helyezel fel egy kockát sem a játékostábládra. Így a kockaterületek egyike üresen marad.

Példa

1. *Bianka az aktív játékos, és dob mind a 6 kockával.*



2. *Kiválasztja a lila kockát, felhelyezi azt az első kockaterületére, majd beír egy 3-ast a lila területre.*



3. *Bianka minden 3-nál kisebb értékű kockát az ezüsttálcára helyez.*



4. *Bianka ismét dob, ezúttal a maradék 4 kockával.*



5. *Ezúttal a fehér 4-es kockát választja, felhelyezi azt a második kockaterületére, majd beír egy 4-es számot a lila területre.*



6. *Ezután az ezüsttálcára helyezi az összes 4-nél kisebb értékű kockát.*



7. *A harmadik dobására már csak a narancs kocka maradt. Sikerül egy 3-ast dobnia, így miután felrakta ezt a kockát az utolsó kockaterületre, beír egy 3-ast a narancs területre.*



Passzív játékosok

Miután az aktív játékos feltette a 3. kockát is a táblájára (vagy nem maradt kockája), felkínálja az **ezüsttálcán lévő kockákat** a többi játékosnak.

Az összes többi játékos (a "passzív játékosok") választhat **egy-egy kockát** az ezüsttálcáról, amely értékét beírhatják a megfelelő színű területre. A passzív játékosok által kiválasztott kockák az ezüsttálcán maradnak, és mivel ők egyszerre választanak, megeshet, hogy **többen is ugyanazt a kockát választják.**

Miután minden passzív játékos választott egy kockát, annak megfelelően jelölt a tábláján és használt (ha tudott) akciókat, az aktív játékos összeszedi az összes kockát, és átadja azokat a tőle balra ülőnek. Ez a játékos lesz az új aktív játékos, és most ő hajtja végre a fent leírt lépéseket.

Miután minden játékos volt egyszer aktív játékos, véget ér egy forduló.

Speciális eset

Ha (de tényleg, csak ha) egy passzív játékos nem tudja felhasználni az ezüsttálcán lévő egyik kockát sem, választhat az aktív játékos kockaterületén lévő kockák közül. De ez a lehetőség csak akkor áll a rendelkezésére, ha az ezüsttálcán lévő kockák egyikét sem tudja felhasználni.

A SZÍNES TERÜLETEK

Amikor kiválasztasz egy kockát, az annak megfelelő színű területen kell jelölnöd, vagy számot beírnod.

Minden területnek megvan a maga jelölési szabálya, amely megmondja, hogy mit kell tenned azon a területen.

Minden elvett kockáért pontosan egy négyzetet jelölhetsz be, vagy egybe írhatsz számot. Általános szabály, hogy minden négyzet csak egyszer használható. Egy négyzetet sem jelölhetsz be többször, és nem írhatsz át más beírt számokat sem.



Sárga terület



Bejelölés

Ha a **sárga kockát** választod, bejelölhetsz **egy négyzetet,** melyben a kocka értéke szerepel. A területen minden szám kétszer szerepel, de egy alkalommal egy négyzetet jelölhetsz be. Bármilyen sorrendben bejelölheted a négyzeteket.



Bónuszok

Ha egy sorban minden négyzetet bejelöltél, a sor végén található bónuszt kapod jutalmul. A bónuszok részletes leírását a 8. és 9. oldalon találod. A bal felső sarokból induló átló bejelölése is bónuszt ér.



Pontozás

A játék végén minden teljesen bejelölt oszlop fog pontot érni. Ha befejeztél egy oszlopot, karikázd be az alatta található, csillagba írt számot. A játék végén add össze a bekarikázott számokat.



Példa: Az első két oszlopban sikerült minden négyzeted bejelölnöd. A végén (10 + 14 =) 24 pontot kapsz értük.

Kék terület

Bejelölés

Ha a kék kockát választod, mindig add hozzá a fehér kockát is! A fordítottja is igaz: ha a fehér kockával a kék területen szeretnél jelölni, add hozzá a kék kocka értékét is! Nem számít, hogy a másik (fehér vagy kék) kocka éppen hol tartózkodik (lehet az ezüsttálcán, az egyik kockaterületen, vagy az elérhető kockák között is), bármilyen sorrendben bejelölheted a négyzeteket.

*Figyelem: Ha a kék területen szeretnél jelölni, mindig ezt a két kockát kell használnod! **Mindig a két kocka összegének megfelelő négyzetet** kell bejelölnöd! Ez igaz az aktív és a passzív játékosokra is.*

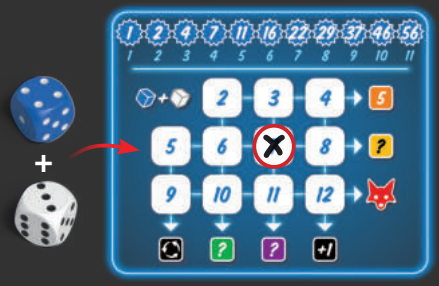
Megjegyzés: Aktív játékosként egy körben akár kétszer is jelölhetsz a kék területen, ha egyszer a kék, egyszer pedig a fehér kockát választod.

Bónuszok

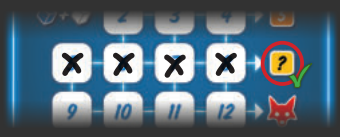
Ha egy sorban vagy oszlopban bejelölted az összes négyzetet, megkapod a végén található-bónuszt.

Pontozás

A játék végén számold össze, hány négyzetet jelöltél be a kék területen. A kék terület tetején találod, hogy a bejelölt négyzetek mennyisége (kék szám) alapján hány pontot szereztél (kék csillagban fehér szám).



Példa: Kiválasztod a 4-es kék kockát, és hozzáadod a fehér kockán látható 3-ast. Bejelölöd a kék területen lévő 7-est.



Példa: bejelölted az összes négyzetet egy sorban, így rögtön megkapod a jobb oldalt feltüntetett-bónuszt.



Példa: Négy bejelölt négyzetért 7 pontot kapsz. 9 négyzetért már 37 pont jár.

Zöld terület

Bejelölés

Ha a **zöld kockát** választod, jelöld be a zöld terület legbaloldalibb üres négyzetét. Mindig az első üres négyzetet kell választanod, nem hagyhatsz ki egyet sem. Ahhoz, hogy bejelölhess egy négyzetet, a kockán szereplő szám **legalább akkora** értékű kell legyen, **mint a négyzetben szereplő szám.** Ha a kockán lévő szám értéke túl alacsony, **nem választhatod** a zöldet.

Bónuszok

Ha egy olyan négyzetet jelöltél be, amely alatt bónusz szerepel, azt azonnal megkapod.

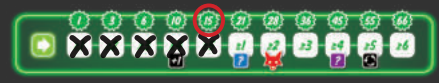
Pontozás

A játék végén a legutolsó bejelölt négyzet feletti csillagban szereplő pontot kapod meg.



Példa: A zöld, 4-es kockát választod, és bejelölöd vele a harmadik zöld négyzetet, hiszen a 4 nagyobb vagy egyenlő, mint a 3.





Példa: A zöld területen 15 pontot szereztél.

Narancs terület

Érték írása

Ha a narancs színű kockát választod, írd be a rajta szereplő értéket az első üres négyzetbe. Mindig balról jobbra kell haladnod, és nem hagyhatsz ki egy négyzetet sem. Négy speciális négyzet (x2 és x3), amely megengedik, hogy a kockán szereplő számnál nagyobb értéket írj le. Amikor egy ilyen négyzethez érsz, szorozd meg a kockán szereplő értéket a négyzetben szereplő szorzóval, és a kapott értéket írd be.

Bónuszok

Ha egy olyan négyzetbe írtál értéket, amely alatt bónusz szerepel, azt **azonnal** megkapod.

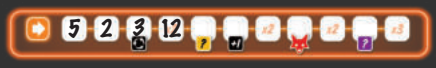
Pontozás

A játék végén add össze a narancs területbe írt értékeket, és ez lesz a kapott pontszámod.



Példa: A narancs 6-os kockát választod, így beírhatsz a négyzetbe egy 12-es számot, hiszen ebben szerepel egy kétszeres szorzó. x2





Példa: A következő számok beírásával (5 + 2 + 3 + 12) összesen 22 pontot szereztél.

Lila terület

Érték írása

Ha a lila színű kockát választod, írd be a rajta szereplő értéket az első üres négyzetbe. Mindig balról jobbra kell haladnod, és nem hagyhatsz ki egy négyzetet sem. A legelső helyre bármilyen értéket írhatsz, de ezt követően mindig **nagyobb** értéket kell beírnod, mint ami az **előtte lévő négyzetben** szerepel.

Kivétel: A 6-os után bármilyen értéket írhatsz!

Bónuszok

Ha egy olyan négyzetbe írtál értéket, amely alatt-bónusz szerepel, azt **azonnal** megkapod.

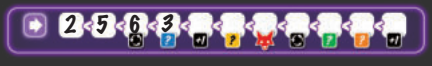
Pontozás

A játék végén add össze a lila területbe írt értékeket, és ez lesz a kapott pontszámod.



Példa: Az első négyzetbe egy 2-est írtál. A második négyzetbe már csak a 3, 4, 5 és 6 kerülhet.





***Példa:** A következő számok beírásával (2 + 5 + 6 + 3) összesen 16 pontot szereztél.*

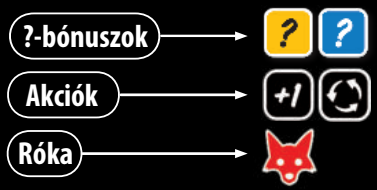
A fehér kocka

A **fehér kockát** tetszőleges színű kockaként tudod felhasználni. Lehet sárga, zöld, narancs vagy lila színű, vagy kombinálhatod a kék színű kockával (lásd 4. oldal, Kék terület).

BÓNUSZOK

A játékostábládról számos bónuszt szerezhetsz. Minden terület szabálya leírja, hogy hogyan juthatsz hozzá ezekhez.

A játékban 3 fajta bónusz található: ?-bónuszok, akciók és rókák.



?-bónuszok

Ha egy ?-bónuszt szerzel, azt azonnal **el kell használnod**.

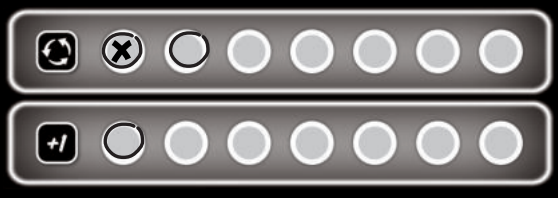
A legtöbb ?-bónusznak meghatározott színe van. Ha egy ilyen bónuszt használsz fel, jelölj be egy négyzetet a megadott színű területen, vagy írj be egy négyzetbe bármilyen számot 1-től 6-ig. Az adott terület szabályai továbbra is érvényesek! A kék ?-bónusz esetében bármelyik négyzeten bejelölheted, ilyenkor nem számít a fehér kocka értéke.

Ha olyan bónuszt szereztél, amelynél egy szám és narancssárga háttér szerepel, azonnal írd be ezt az értéket a legelső szabad narancs négyzetbe.

A fekete ?-bónusz esetében te határozhatod meg a terület színét is. A 4. forduló elején minden játékos kap egy fekete ?-bónuszt.

Ha egy jelöléssel vagy érték beírásával újabb bónuszhoz jutsz, azt **azonnal** fel kell használnod. Ezzel akár **láncreakció** is elindulhat.

Akciók



Az akciókat ugyanúgy szerzed meg, ahogy a ?-bónuszokat, de nem kell őket azonnal felhasználni. Ha megszerzel egy akciót, karikázd be egy helyet az annak megfelelő területen, ezzel jelezve, hogy ez az akció elérhető a számodra. Az akcióhelyeket balról jobbra kell bejelölnöd, és nem hagyhatsz ki egy helyet sem.

A játék során az összes elérhetővé vált akciót felhasználhatod. Ha felhasználtál egyet, húzd át a karikáját.

A köröd során bármennyi elérhető akciót (akár többet is ugyanabból a típusból) felhasználhatsz egymás után.

Az akciók a következők:

1. Újradobás

Ezt az akciót csak az aktív játékos használhatja. Ezzel újradobhatod az összes, még elérhető kockádat. A kockaterületeiden és az ezüsttálcán lévő kockákat nem dobhatod újra.

2. Extra kocka +1

Ezzel az akcióval a köröd végén választhatsz egy extra kockát. Aktív játékosként ezt az akciót az utolsó (általában a harmadik) dobásod után tudod felhasználni; passzív játékosként pedig azután, hogy választottál egy kockát az ezüsttálcáról. Ilyenkor a hat kocka bármelyikét választhatod, akár azt is, amelyiket már korábban kiválasztottad, vagy egy olyat, amelyik normális esetben nem lenne elérhető a számodra. Azonban minden kockát csak egyszer választhatod az extra kocka akcióval.



Példa: *A körödben már kiválasztottad a kockáidat, és jelöltél is a tábládon. Azonban még van 2 extra kocka akciód. Az elsővel kiválasztod a fehér kockát, hogy jelölhess a sárga területen egy 4-est. A második akcióval már nem választhatod a fehér kockát, így a kék kockát választod, és bejelölsz egy 7-est a kék területen (kék 3 + fehér 4 = 7).*



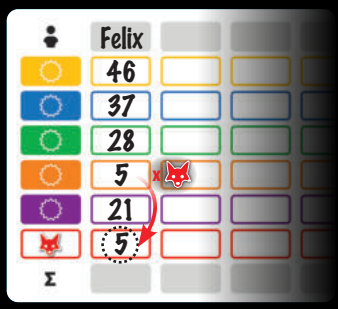
Róka

A rókák játék közben ugyan nem jelentenek előnyt, de a játék végén extra pontot érnek. Minden megszerzett rókád annyi pontot ér, ahányat a legkevesebbet érő területed ad.

Figyelem:
Ha bármelyik területed 0 pontot ér, az összes rókád 0 pontot fog adni.

Példa: A játék végén összesíted a különböző területeid pontjait a pontozó táblán.

A legkevesebb pontot érő területed (narancs) 5 pontot ér. A játék során 1 rókát szereztél. A rókáidért (1 x 5 =) 5 pontot kapsz.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó aktív játékos is végrehajtotta a körét az utolsó fordulóban, és a passzív játékosok is választottak kockát az ezüsttálcáról. Ekkor még felhasználhatjátok a megmaradt extra kocka akcióitokat. A megmaradt újradobás akciók elvesznek.

Ezután összesítsétek a területeken szerzett pontokat az ezüsttálca hátoldalán található pontozótáblán.

Számoljátok ki, hogy ki mennyi pontot szerzett a rókáiért. Írjátok be a pontjaitokat a pontozó tábla megfelelő mezőibe.

Adjátok össze a részpontokat, és nézzétek meg, ki szerezte a legtöbb pontot - ő nyerte meg a játékot. Döntetlen esetében a legtöbb pontot érő színes területtel rendelkező játékos nyert. Ha még így is fennáll a döntetlen, a játékosok megosztoznak a győzelmen.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha nem találsz magadnak játékospartnert, akár egyedül is játszhatod a "Clever Royal-t". Az egyszemélyes játékban a célod az, hogy minél több pontot szerezz. A szabályok alapvetően megegyeznek a többszemélyes mód szabályaival.

A játék során 6 fordulót fogsz játszani, és mindegyikben te leszel először az aktív játékos. Ezt követően van egy köröd passzív játékosként, majd ismét aktívként stb. Ha passzív játékos vagy, dobj mind a 6 kockával, majd tedd a 3 legkisebb értékű kockát az ezüsttálcára. Döntetlen esetén az a kocka kerül az ezüsttálcára, amelyik a dobás során közelebb esett a tálcához. A másik 3 kockát helyezd a kocka területekre.

Figyelem: *Passzív játékosként továbbra sem használhatsz újradobás akciót.*

Példa: *Passzív játékosként dobtál a kockákkal, majd a következő 3-at helyezted az ezüsttálcára: A kék 1-est és a lila 2-est, hiszen ezek a legkisebb értékűek, és a narancs 3-ast, mivel ez esett a hármasok közül a legközelebb az ezüsttálcához.*



Mennyire vagy "okos"?

Szint	Pont
★★★★★ Ez okos húzás volt!	> 280
★★★★☆ Talán Einstein-nek hívnak?	260-280
★★★☆☆ Micsoda zseni!	240-259
★★½☆☆ Lenyűgöző!	220-239
★★☆☆☆ Megemelem a kalapom előtted!	200-219
★½☆☆☆ Szép eredmény!	180-199
★☆☆☆☆ Egész jól ment.	160-179
½☆☆☆☆ Nem rossz… de gyakorolj még!	140-159
☆☆☆☆☆ Próbálkozz okosabban!	< 140

KEVERT CLEVER

A **"Kevert Clever"** játékvariációt a játékostáblák hátoldalán tudjátok játszani. Helyezzétek magatok elé a táblákat a vörös róka szimbólummal ellátott oldalával felfelé. Az alapszabályok változatlanok maradnak, csak a színes területek szabályai és néhány bónusz változik meg. Az eltéréseket a következő oldalakon találjátok meg.

Megjegyzés: Ha nagy rajongója vagy a Clever sorozatnak, ismerősek lesznek a Kevert Clever területei. A lapok szélén megjelöltük nektek, hogy melyik terület szabálya melyik játékban szerepelt már.



Sárga terület



Érték írása

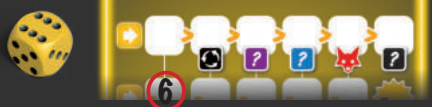
Ha a **sárga kockát** választod, eldöntheted, hogy a 3 sor melyikébe szeretnéd beírni annak értékét.

A négyzetekbe balról-jobbra kell beírnod az értékeket, és nem hagyhatsz ki egy négyzetet sem. Minden alkalommal, ha sárga kockát választasz, eldöntheted, hogy melyik sorba írj. A legfelső sorban bármilyen számmal elkezdheted a sort, de utána mindig kisebb értéket kell írnod, mint ami az előtte lévő négyzetben szerepel.

Megjegyzés: Hogy teljesen kitöltsd a legfelső sort, minden számot be kell írnod oda 6-tól 1-ig.

Figyelem: Ha beírtad az 1-est a felső sorba, mást már nem írhatsz ide .

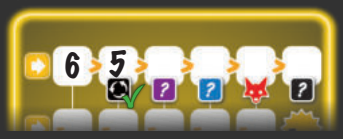
Az alsó két sorba bármilyen számot beírhatsz bárhová.



Példa: A sárga 6-os kockát választod, és beírod a legfelső sor első négyzetébe a hatos számot.



Egy későbbi körben a sárga 5-ös kockát választod, és beírod az ötöst a következő üres négyzetbe.



Bónuszok

Ha egy olyan négyzetbe írtál értéket, amely alatt bónusz szerepel, azt azonnal megkapod. A legalsó sorban nem lehet bónuszt szerezni.

Pontozás

A játék végén add össze a középső sorban szereplő számokat, és írd be őket a sor végén lévő csillagba. Ennyi pontot fogsz veszíteni.

Az alsó sorban szintén add össze a számokat és írd be az eredményt a sor végén található csillagba. Ennyi pontot fogsz kapni.

A legfelső sor nem ér pontot.

Ezeken felül minden olyan oszlop pontot ér, amelyet teljesen kitöltöttél. Add össze az oszlopok alatt feltüntetett pontszámokat, és írd be az összegüket a mellettük lévő csillagba.

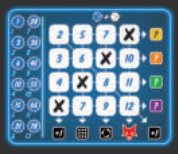


Példa: A középső sor miatt 4 pontot veszítesz, de az alsó sorod 15 pontot ér. Ezen felül sikerült teljesen feltöltened az első 3 oszlopot, amellyel további 10 + 15 + 15 = 40 ponttal gazdagodsz. Összesen 51 pontot ér a sárga területed.

Kék terület



A kék terület pontosan úgy működik, ahogy az a 4. oldalon le van írva. 4 négyzet már eleve be van jelölve - ezeket hagyjátok figyelmen kívül a játék végi pontozás során.



Zöld terület

Érték írása

Ha a **zöld kockát** választod, szorozd meg az értékét azzal a szorzóval, amely abban a négyzetben szerepel, ahova be fogod írni. Mindig a legelső, üres négyzetpár egyikébe írhatsz csak.

Minden összefüggő négyzetpárba csak egy-egy számot írhatsz, de te döntöd el, hogy **melyikbe írsz először**. Azonban addig nem írhatsz a következő négyzetpárba, amíg az előzőt nem töltötted ki teljesen, és nem pontoztad le azt.

Nem hagyhatsz ki egy négyzetpárt sem.

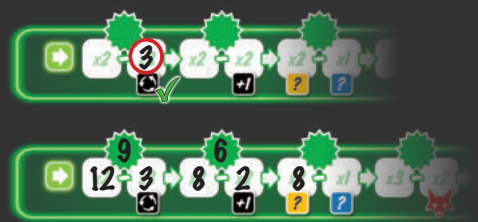
Ha egy négyzetpár betelt, vagyis mind a két négyzetben szerepel már szám, vont ki az első négyzetből a második értékét. Az eredményt azonnal írd be a négyzetpár feletti csillagba. Akár negatív pontokat is szerezhetsz így, épp ezért azt javasoljuk, hogy próbálj meg a baloldali négyzetekbe nagyobb értékeket írni, míg a jobboldaliakba kisebbeket.



Példa: A zöld 1-es kockát választod, és beírod a (1 x 3 =) 3-as számot az első négyzetpár jobb négyzetébe.

Egy későbbi körben a zöld 6-osat választod, és beírod a (6 x 2 =) 12-est a bal oldali szabad négyzetbe. Az első zöld csillagba azonnal beírod a négyzetpár különbségét, vagyis a (12 - 3 =) 9-et.





Példa: A csillagokba 9-et és 6-ot írhattál. A zöld területed így 15 pontot ér. Az ötödik négyzetben szereplő 8-as nem ér pontot, hiszen nincsen párja.

Bónuszok

Ha egy olyan négyzetbe írtál értéket, amely alatt bónusz szerepel, azt azonnal megkapod.

Pontozás

A játék végi pontszámod a zöld területért a zöld csillagokban szereplő értékek összege lesz. Ha egy négyzetpárban csak egy szám szerepel, az nem ér pontot.

Narancs terület

Bejelölés

Ha a narancs kockát választod, jelöl? be egy négyzetet, amelyben a kocka értéke szerepel. Csak a korábban bejelölt négyzetektől jobbra tudsz jelölni, és mindig balról jobbra kell haladnod. Nem kell minden négyzeten bejelölnöd, de amit kihagytál, azt később nem fogod tudni már bejelölni.



Példa: A narancs 6-os kockát választod, amivel bejelölöd a 6-os négyzetet a narancs területen.



Bónuszok

A narancs terület bónuszai mindig két négyzet között helyezkednek el. Ha bejelölted a bónusz mindkét oldalán szereplő négyzetet, azonnal megkapod érte az ott található bónuszt. Ha átugrasz négyzeteket, bizonyos bónuszokat elveszítesz.

Pontozás

A játék végén annyi pontot kapsz, ahány négyzetet bejelöltél ezen a területen. A pontszámokat a narancs terület tetején találod.

Csak akkor szerezheted meg a maximum pontszámot, ha egy négyzetet sem hagytál ki.



Példa: A narancs területen 6 négyzetet jelöltél be, így 21 pontot szereztél.

Lila terület

Érték írása

Ha a **lila kockát** választod, írd be a rajta lévő értéket a legelső üres négyzetbe. Minden négyzetben **nagyobb** szám kell szerepeljen, mint az előtte lévőben. Nem hagyhatsz ki egy négyzetet sem.

Amikor a lila kockát választod, **annak értékéhez** hozzá kell adnod az **ezüsttálcán** lévő kockák összegét.

Figyelem: *Mint mindig, most is minden megmaradt, alacsonyabb értékű kocka az ezüsttálcára kerül, miután jelöltél a játékostábládon.*

Megjegyzés: *Ha a lila kockát az ezüsttálcáról választod, add hozzá az ezüsttálcán lévő többi kocka értékét. A lila kockát nem kell kétszer számolnod.*

Ugyanezek a szabályok érvényesek akkor is, ha az "extra kocka" akcióval (lásd: 9. oldal) választod a lila kockát. Ebben az esetben is add hozzá az ezüsttálcán lévő kockák értékét.

Bónuszok

Ha egy olyan négyzetbe írtál értéket, amely alatt bónusz szerepel, azt azonnal megkapod.

Pontozás

A játék végén a legutolsó olyan négyzetnek megfelelően kapsz pontot, amelybe írtál számot. A magas értékekért extra pontokat szerezhetsz.
Minden
legalább 5-ös érték 1 pontot ér,
legalább 10-es érték 2 pontot ér,
legalább 15-ös érték 3 pontot ér,
és minden legalább 20-as érték 4 extra pontot ér.



Példa: *A lila 4-es kockát választod. Az ezüsttálcán a kék 1-es és a sárga 2-es kocka van. Összeadod a három kocka értékét (4 + 1 + 2) és a négyzetbe a 7-es számot írod be.*







Példa: *16 pontot szereztél, mivel ez a pontszám szerepel a legutolsó négyzet felett, amelybe írtál számot.*

Ezen felül az alábbi extra pontokat kapod meg:
5 = 1 pont, 7 = 1 pont, 11 = 2 pont, 15 = 3 pont, vagyis összesen (1 + 1 + 2 + 3 =) 7 extra pontot kapsz.
A lila területed így összesen 23 pontot ér.

BÓNUSZOK

A ?-bónuszok és az akciók (újradobás és extra kocka) szabályai szinte változatlanok (lásd 6. és 7. oldal).

Az egyetlen kivétel a lila ?-bónusz [?]: Ha lila ?-bónuszt [?] szeretnél felhasználni, beírhatsz egy számot az első üres lila négyzetbe, amely pontosan 1 értékkel nagyobb, mint az előtte lévő. Ha a lila terület még teljesen üres, írj be egy 1-est.

Ugyanez érvényes akkor is, ha a fekete [?] ?-bónuszt a lila területen szeretnéd felhasználni.

Kevert akciók

A kevert akciók 3 különböző akciót jelentenek: "ezüst fényesítése", "vissza akció" és "számdzsóker".
Minden akcióból legfeljebb 3-at szerezhetsz meg a játék során. Ha megszereztél egy kevert akciót, karikázz be egy helyet a megadott akciónál.

Minden így megszerzett akciót egyszer használhatsz fel a játék során. Ha így teszel, húzz ki egyet az adott akcióból.



Ezüst fényesítése

Legtöbb esetben ezt az akciót passzív játékosként fogod felhasználni. Amikor az ezüsttálcáról választasz kockát, ezzel az akcióval 1-el módosíthatod a kocka értékét. Ezt a fajta akciót egymás után többször is felhasználhatod, hogy tovább módosítsd a kocka értékét. Az 1-es és a 6-os egymással nem szomszédos értékek.

Különleges eset: Amikor aktív játékosként a kék kockát választod, ezzel az akcióval módosíthatod a fehér kocka értékét (ha az az ezüsttálcán van). Ugyanez fordítva is érvényes.

Akkor is felhasználhatod ezt az akciót, ha a bónusz kocka akcióval az ezüsttálcáról választasz kockát.

Fontos: *Ne fordítsd át a kockát más értékre! Ezzel csak úgy teszel, mintha a kocka más számot mutatna, és ennek megfelelően írsz vagy jelölsz a tábládon. A többi játékos számára a kocka értéke változatlan marad.*

Vissza akció

Ezt az akciót csak **aktív játékosként** tudod felhasználni. Ezzel az akcióval visszavehetsz egy kockát az ezüsttálcáról, hogy felhasználhasd azt a következő dobásodnál. Az akciót **a kockák eldobása előtt** kell felhasználnod.

Ha már eldobtad a kockákat, nem használhatod fel ezt az akciót.

Számdzsóker

Ezt az akciót aktív és passzív játékosként is felhasználhatod, hogy a kiválasztott kockádat bármilyen értékűként használhasd. Ha a felhasznált akciómező egy konkrét számot tartalmaz, ezt a számot kell használnod. Ha a mezőben egy "?" szerepel, bármilyen értéket választhatsz.

Figyelem: *A 3 akciómezőt mindig balról-jobbra tudod feloldani, azonban a már megszerzett akciókat bármilyen sorrendben felhasználhatod.*

Fontos: *Ne fordítsd át a kockát más értékre! Ezzel csak úgy teszel, mintha a kocka más számot mutatna, és ennek megfelelően írsz vagy jelölsz a tábládon. Minden további esetben az számít, hogy mi volt a kocka eredeti, kidobott értéke - az ezüsttálcára helyezésnél, vagy hogy a több játékos milyen értéket választhat.*

Megjegyzés: *A játék során kombinálhatod az "ezüst fényesítése" és a "számdzsóker" akciókat. Például, a "számdzsókerrel" megváltoztathatod az ezüsttálcán lévő kocka értékét egy 6-osra, majd az "ezüst fényesítésével" ebből egy 5-öset csinálhatsz.*

Róka

A rókák pontozási szabálya megegyezik a 7. oldalon leírtakkal.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

A Kevert Clever szabályait is játszhatod egyszemélyes módban, a 7. oldalon leírtaknak megfelelően.

Mennyire vagy "okos"?

	Szint	Pont
★★★★★	Azta! Hihetetlenül okosan játszottál!	> 420
★★★★½	Lenyűgöző!	390-420
★★★★☆	Ez már nem a kezdők szerencséje!	360-389
★★★½☆	Szép munka!	330-359
★★★☆☆	Ez okos húzás volt!	300-329
★★½☆☆	Csodagyerek van születőben	270-299
★★☆☆☆	Megemelem a kalapom!	240-269
★½☆☆☆	Jó úton jársz.	210-239
★☆☆☆☆	Tudsz te jobbat is.	180-209
½☆☆☆☆	Ez csak balszerencse.	160-179
☆☆☆☆☆	Inkább beszéljünk másról!	< 160

CLEVER Royal

Minőségi terméket vásároltál. Ha bármilyen kérdésed van a szabályokkal kapcsolatban, vagy az

új játék hiányos, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot a kundenservice@schmidtspiele.de címen.

Örömmel segítünk!

A játék tervezője és kiadója szeretné megköszönni minden lektornak és játéktesztelőnek a segítséget!

A változtatás jogát fenntartjuk!

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Játéktervező: Wolfang Warsch
Illusztráció: Leon Schiffer
Grafika: Daniel Müller
Megvalósítás: Dima Gräfe & Kevin Jost

12

Schmidt