MORTY SORTY

MAGIC SHOP

Markus Slawitscheck

A játékról

Micsoda megtiszteltetés! Végre felvettek titeket tanoncnak Morty Sorty Varázsboltjába, amely világszerte ismert a polcain sorakozó alapanyagok széles tárházáról. A feladatotok a saját polcotokon sorakozó üvegek rendszerezése lesz, valamint az, hogy kiszolgáljátok a vásárlókat a megfelelő termékekkel. Hiszen csak akkor engednek titeket is a különleges üvegcsék közelébe, ha tökéletesen végzitek a munkátokat. Legyetek ügyesek, hiszen a többi tanonc is a legjobb alapanyagokat szemelte ki a saját polcára! Engedjétek szabadjára a cuki kismacskákat a megfelelő pillanatban, hogy a végén a tiétek legyen a legvarázslatosabb polc Morty Sorty Varázsboltjában, és ti fejezzétek be a legtöbb csillaggal a tanoncéveiteket.

Tartalom

- 104 üvegcselapka
- 4 polctábla (egy A és egy B oldallal)
- 1 különleges üvegcse-tábla
- 4 díj (minkét oldalán nyomtatott)
- 8 pontozó jelölő (2-2 a négyféle állatból)
- 1 nagy pontozótekercs
- 4 kisebb pontozótekercs (a haladó játékmódhoz)
- 16 kismacska
- 1 szütyő
- 1 pontozótömb

Előkészületek

1. Válasszatok magatoknak egy állatot, és helyezzétek magatok elé a hozzá tartozó polctáblát, az **A oldallal** felfelé. A későbbi játékok során választhatjátok a B oldalt is, de fontos, hogy mindenki ugyanazt az oldalt használja!

2. Mindenki vegyen el **2 kismacskát**. A megmaradt macskákból alkossatok egy közös készletet.

3. Rakjátok össze a **különleges üvegcse-táblát**, és helyezzétek az asztalra. Hagyjatok alatta helyet a lapkáknak!

4. Helyezzétek a **nagy pontozótekercset** a különleges üvegcse-tábla fölé. (A **kisebb pontozótekercsekre** csak a haladó játékmódnál van szükség, lásd: 5. oldal.)

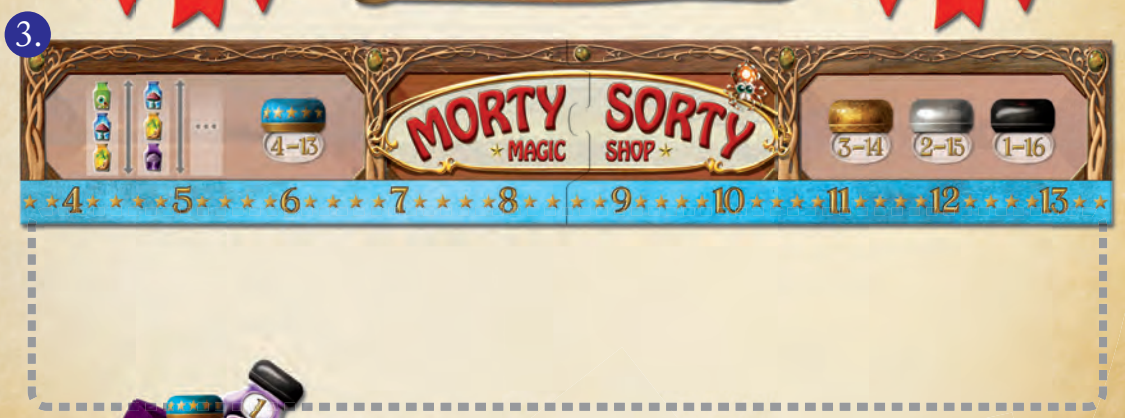
5. Válasszatok **2 díjat** (akár tetszés szerint, akár véletlenszerűen), és helyezzétek ezeket a különleges üvegcse-tábla fölé. Vegyétek el az állatotoknak megfelelő **2 pontozó jelölőt**.
Megjegyzés: Ha egy könnyedebb első játékot szeretnétek, játszatok díjak és pontozó jelölők nélkül.

6. Helyezzétek az **üvegcselapkákat** a **szütyőbe** és alaposan keverjétek össze őket. Húzzatok ki ezek közül **véletlenszerűen 4 lapkát**, majd helyezzétek ezeket vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek, mi szerepel rajtuk. Az aktuális játék során ezek az üvegcsék nem lesznek elérhetőek a számotokra.

Két fős játék esetén **23 lapkát** távolítsatok el a játékból.









Az kezdi a játékot, és az kapja meg a szütyőt, aki legutoljára simogatott macskát.

A játék menete

Minden körben üvegcséket fogtok húzni a zsákból, és ezekből egy kínálatot fogtok képezni az asztalon. Ezek után felváltva választhattok egy-egy üvegcsét, amelyet felhelyezhettek a polcotokra, betartva bizonyos szabályokat. Ezt addig folytatjátok, amíg már nem marad elég üvegcse a szütyőben, hogy feltöltsétek vele a kínálatot.



Egy kör menete

Ha nálad van a szütyő, húzz belőle véletlenszerűen **5 lapkát**, és óvatosan szórd őket az asztalra. Ez lesz ebben a körben a **kínálat**, amiből választhattok. Az üvegcselapkák két oldalasak, és miután leestek az asztalra, **nem fordíthatjátok** meg őket!

Két játékos esetén a kínálat mindössze 4 lapkából áll!



Ha kék kupakos üvegcsét húzol, helyezd azt a különleges üvegcse-tábla alá, a számának megfelelő oszlopba, és addig húzz további lapkákat, amíg a kínálatban 5 db (nem kék kupakos) szerepel.



Ha kék kupakos üvegcsét húzol, azonnal helyezd azt a különleges üvegcse-tábla alá.

Húzz annyi lapkát, amíg a kínálatban 5 db szerepel.

Most választhatsz **egy lapkát a kínálatból**, vagy **passzolhatsz**. Ezek után az óramutató járásával megegyező irányban a többi játékos kerül sorra, akik szintén elvesznek egy lapkát vagy passzolnak. Miután mindenki sorra került, tegyétek vissza a dobozba a készletben megmaradt üvegcse lapkákat - ezeket már nem fogjátok használni a játék további részében.

Ha passzoltál, elvehetsz **egy kismacskát** a közös készletből.

Ha elvettél egy lapkát, helyezd azt a polcodra, az alábbi **szabályokat betartva**:

- A lapka csak egy **üres helyre** kerülhet a polcodon.
- A lapkát **nem fordíthatod meg**, azzal az oldalával kell felhelyezned a polcra, amellyel a készletben szerepelt. (Kivéve: kismacskák, lásd 4. oldal)
- Az egy polcon lévő üvegeken található számok balról-jobbra növekvő sorrendben kell álljanak.
- Egy polcon egy szám csak egyszer szerepelhet (vagyis egymás mellett **nem szerepelhet többször ugyanaz a szám** - Hacsak nem használsz egy kismacskát, lásd 4. oldal).
- **Az üveg kupakjának** színe meghatározza, hogy **melyik polcra** kerülhet fel a lapka:



Arany kupak



Mind a 3 polcra felkerülhet



Ezüst kupak



Csak a középső és az alsó polcra kerülhet



Fekete kupak



Csak a legalsó polcra kerülhet

Különleges üvegcsék

Ha a polcaidra **egy oszlopba három különféle alapanyagot tudtál lehelyezni**, választhatsz egy **kék üveget** a különleges üvegcse-tábla alól, és felhelyezheted azt a polcodra. A kék kupakos üvegek **bármelyik polcra** felkerülhetnek, azonban a többi lehelyezési szabályt továbbra is be kell tartanod.





Megjegyzés: Ez egy körben többször is megtörténhet. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz elvenni különleges üvegcsét, választhatsz helyette egy kismacskát.

Kismacskák

A kismacskák olyan mágikus állatok, akik segíthetnek rendet tartani a polcodon. Valahányszor **visszahelyezel egy kismacskát a közös készletbe**, megszegheted a szabályokat **egy lapka lehelyezése során** (legyen az a kínálatból választott üvegcse, vagy egy különleges üvegcse), az alábbi módon:

- Lehelyezheted az üvegcsét egy azzal **megegyező számú** lapka mellé (akár attól jobbra, akár balra).



- Vagy **átfordíthatod a lapkát** a másik oldalára (hogy ezzel másik alapanyaghoz juthass), mielőtt felhelyeznéd azt a polcodra.
  *Megjegyzés: A **bolondgomba & felhő**, valamint a **szemek & álomfű** mindig ugyanazon a lapkán szerepelnek.*



Akár két kismacskát is felhasználhatsz egyszerre ahhoz, hogy mind a két hatást megkaphasd értük egy lapkához.

A polcodra felhelyezett lapkákat már nem fordíthatod át.

A **játék végén** minden megmaradt kismacskád **két csillagot** ér.





Megtelt polcszintek

Ha egy szintet a polcodon feltöltöttél üvegcselapkákkal, megkapod az adott polc jutalmát: A kismacskát azonnal megkapod, a csillagokat pedig a játék végén.

Felcímkézett polcok

A polcokon egyes helyek alatt címkék szerepelnek. **A játék végén** minden olyan címkéért, **amelynél a megfelelő lapka** szerepel, csillagokhoz jutsz.

> **Fontos:** A felcímkézett helyekre olyan lapkát is helyezhetsz, amely nem felel meg a címkének.



A A polctábla A oldala
A játék végén számold össze, hány **üvegcse száma egyezik az alatta szereplő címke számával.** A polctábla alján található táblázatban szerepel, hogy hány csillagot kapsz jutalmul.



B A polctábla B oldala
A játék végén 6 csillagot kapsz minden olyan **2 db címkéért, amely felett a megjelölt alapanyag** szerepel.



Díjak

Ha a játék során díjakat is használtok, még jobbal lenyűgözhetitek Morty Sorty mestert, aki extra csillagokkal jutalmazza munkátokat.

Amint teljesíted egy díj feltételét, helyezd az egyik pontozó jelölődet a díj legbaloldalibb, szabad szalagjára. A **játék végén annyi csillagot kapsz, amennyi a szalag felett szerepel**. Aki **elsőként** helyezi a jelölőjét bizonyos díjakra, **kismacskát** is kap jutalmul. Egy díjat csak egyszer szerezhetsz meg.



A legalsó polcodon szerepeljen **mind a négy alapanyag** (felhő, bolondgomba, álomfű, szemek) **legalább egyszer**. Az alapanyagok sorrendje nem számít.



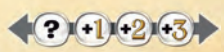
Teljesítsd legalább **6 címke feltételét**.



Helyezz legalább **3 aranykupakos üvegcsét** a **legfelső polcra**, legalább **2-t a középsőre**, és legalább **1-et a legalsóra**.



Alkoss egy, legalább **5 ezüst kupakos üvegcséből** álló, összefüggő területet. (Oldalszomszédosan érintkezve számít csak, átlósan nem.)



Helyezz **egy polcra** egymás mellé **4 darab, egymást követő** számú lapkát. *Például 4 szomszédos lapka, amelyeken a 5, 6, 7 és 8 szerepel.*



Helyezz egymás fölé 3 **azonos számú lapkát.**



Helyezz legalább **két** kék kupakos **üvegcsét** azonos oszlopba.



Helyezz egymás fölé 3 **azonos alapanyagot** ábrázoló lapkát.



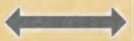
Ha több játékos is ugyanabban a körben teljesíti ugyanannak a díjnak a feltételét, mindannyian rátehetik a jelölőjüket ugyanarra a szalagra, és mindannyian megkapják az összes jutalmat. Amennyiben egy díj minden szalagja foglalt, a díjat többé nem lehet megszerezni a játék során.

Következő kör előkészítése

Miután minden játékos elvett egy lapkát, vagy passzolt, a kínálatban **megmaradt lapkákat helyezzétek vissza a dobozba**, mivel ezeket már nem fogjátok használni a játék további részében. A szütyőt add át a tőled balra ülő játékosnak, és már kezdhetitek is a következő kört. A játék előre meg nem határozott számú körből áll, amíg el nem éritek a játék végét.

A játék vége

Amikor már nem tudjátok teljesen feltölteni a kínálatot, a játék azonnal véget ér, és a pontozás következik. Használjátok a pontozótömböt, hogy összesíthessétek, hány csillagot szereztetek az alábbi szempontok alapján:



teljesen feltöltött polcok



az alapanyagok, a pontozótekercs(ek) alapján



polcon szereplő címkék



megmaradt kismacskák



díjak

Aki a legtöbb csillagot szerezte, kiérdemelte a legjobb tanonc minősítést. Fényes jövő vár rá a boltban, hiszen állandó varázslója lehet *Morty Sorty Varázsboltjának*!
Döntetlen esetén az számít, hogy az alapanyagokkal ki szerzett több csillagot. Ha így is egyenlőség állna fent, a játékosok megosztoznak a győzelmen.

Nem szabad megszámolni, hány lapka maradt a zsákban (sem kézzel kitapogatva, sem csak megnézve)! A dobozba visszakerült lapkákat sem szabad se megvizsgálni, se megszámolni!

Egy normál játék során minden alapanyag ugyanannyit ér: számoljátok meg, egy-egy alapanyagból hány darab szerepel a polcotokon. A nagy pontozótekercsen található, hogy hány csillagot ér az összegyűjtött alapanyagotok mennyisége.



(A haladó játékmódban a kisebb pontozótekercsek határozzák meg, hogy hány csillagot szereztetek, lásd 6. oldal.)

Pontozótekercsek a haladó játékmódban

Miután megismerkedtetek a játék alapjaival, lecserélhetitek az alapanyagok pontozási szabályait. **Ehhez cseréljétek le a nagy pontozótekercset a kisebbekre.** A kisebb pontozótekercsekből két szett van (egy I-essel és egy II-essel jelölt), kiegyensúlyozott szabályokkal. Nyugodtan kísérletezhettek azzal, hogy kombináljátok a két szett tekercseit.
Illetve azt is megtehetitek, hogy csak bizonyos alapanyagoknál használjátok a kisebb tekercs szabályait, míg a többinél az alapjáték nagy tekercsét veszitek figyelembe. Ilyenkor azonban a pontozás nem minden esetben lesz kiegyensúlyozott.



Alapanyag	I	II
 **Kukacos Kalapos** *Ősz hajszálak? Görnyedt hát? Szuvas fogak? Egyet se félj!* *Egy kis adag kalapos gomba azonnal megfiatalít pár évvel! A gombában vájkáló kukacok biztosítanak arról, hogy az alapanyag valóban friss és hatásos.*	 Minden gombás lapka **3 csillagot** ér. Ha egy polcodon van **legalább 3 bolondgomba**, **10 extra csillagot** kapsz.	 Csak azokat a gombákat számold, amelyek **nem oldalszomszédosak egy másik gombás lapkával.** (Átlósan nem számítanak szomszédosnak.) A táblázat alapján kapsz csillagokat.
 **Baljós Viharfelhő** *A varázslók és boszorkányok már az idők kezdete óta próbálják irányításuk alá vonni az időjárás elemeit.* *Morty nénikéje, Goromba Gizella volt az első, akinek sikerült a lehetetlen! Sikerült befognia a viharfelhőket, és még a villámlást is bezárta az üvegekbe. Sajnos a szép időjárással már nem volt ilyen sikeres...*	 K g l b c l d c j f ł q j _ n i _ **2 a q g j j _ e m r** č p, K g l b c l h Ć r č i m q * _ i g l c i _ **j c e r Ę ` ` - k Ć q m b g i j c e r Ę ` `** Ę q q x c d Ğ e e ł d c j f ł a q m n m p r h _ t _ l * r m t Ć ` ` g **14/6 csillagot** i _ n, *Megjegyzés: összefüggő csoportról akkor beszélünk, ha van legalább 2 lapka, amely szomszédos egymással (csak az oldalszomszédság számít). Egy játékos rendelkezhet a legnagyobb és a második legnagyobb csoporttal is.*	 Minden felhős lapka **2 csillagot** ér. Minden játékos, akinek a **legtöbb felhője** van a **legfelső/középső/legalsó polcon**, **14/10/8 csillagot** kap.
 **Nyálkás Szemgolyók** *Láthatatlanságtól az emlékek eltörléséig: Számos sötét, és tiltott varázsital fontos alapanyaga a Nyálkás Szemgolyó. Azonban jobb ha tudod, hogy ezek a káosz terjesztői... Légy óvatos, és semmiképp se nézz a szemükbe! Nem vállalunk felelősséget az esetleges mellékhatásokért!*	 Számold meg a polcaidon lévő **fekete kupakos** üvegcséket. Szorozd össze a darabszámukat a **szemeket ábrázoló lapkák** számával. *Megjegyzés: legfeljebb 8 fekete kupakos üvegcséd lehet. Ha sikerül ennyit begyűjtened, minden szemeket ábrázoló lapkád 8 csillagot ér.*	 Számold meg az **arany** kupakos, és az **ezüst kupakos** üvegcséidet. Szorozd össze a **szemeket ábrázoló lapok** számával azt a darabszámot, amelyikből **kevesebbed** van.
 **Szendergő álomfű** *Vigyázzatok! Habár az álomfű fontos összetevője számos bájitalnak, ha túl hirtelen ébresztitek fel a kis magoncokat szendergésükből (amely akár hetekig is elhúzódhat), olyan hangosan kezdenek el visítani, hogy összetörnek minden üveget, és elfonnyadnak a leveleik is.*	 Számold össze, hány **különböző számot** ábrázoló álomfű lapkád van. Annyi csillagot kapsz, amennyi a daraszám alapján jár. *Megjegyzés: ha ugyanaz a szám több álomfű üvegcséden is szerepel, csak egynek számold ezeket.*	 Minden **álomfüves lapka 4 csillagot** ér. További **4/12/32 csillagot** kapsz, amennyiben van **2/3/4 különböző értékkel** rendelkező álomfű lapkád.

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 változtatás jogát fenntartjuk

A tervező hálával tartozik a családjának, a Spiele-Nerd-öknek, valamint minden tesztelőnek, különösképp July-nak.

Játéktervező: Markus Slawitscheck
Illusztráció: David Cochard
Grafika: Alexander Wollinsky
Szabálykönyv szerkesztője: Anatol Dündar

Item no. 49468

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

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