

SERENDIPITY

A DOBOZ TARTALMA

- 91 hatszög alakú kártya: 13-13 kék, lila, piros, sárga, narancssárga, zöld lap, valamint 13 **szerepdip (hatszínű lap)**
- Játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

A kártyákat színükkel lefelé fordítva alaposan összekeverjük, majd hatszöget formázunk belőlük (a hatszög minden oldala hatvirágnyi hosszúságú lesz; próbálatok meg belülről kifelé, a kezdő hatszöget növelgetve építkezni.)

A JÁTÉK MENETE

Mielőtt elkezdődne a játék, minden játékos válasszon magának egy színt az alábbiak közül: kék, lila, vörös, citromsárga, narancssárga és zöld. Három játékos esetén mindenki két, két játékos esetén mindenki három színt választ. Azok a színek, amelyeket nem választott egyetlen játékos sem, semlegesek lesznek, és minden játékos ellenfélként tekint rájuk.

A legfiatalabb játékos kezd, tőle halad tovább a játék az óramutató járásának megfelelően.

A kezdő játékos a köre elején felfordít egy tetszőleges, még fel nem fordított lapot úgy, hogy mindenki láthassa annak a színét.

Ekkor a következő esetek lehetségesek:

1. Ha egy másik játékos virágát találta meg, akkor visszafordítja képpel lefelé, és a következő játékoson a sor.
2. Ha saját színű virágot talált, két lehetőség közül választhat:
 - a) Otthagyja a kártyát a helyén, felfordítva, és felfordít még egyet. Ezt addig folytathatja, amíg saját virágokat talál.
 - b) Áthelyezi a virágot, megcserélve azt egy még lefordított kártyával. Bármelyik lefordított kártyával cserélhet, de a csere úgy kell lefolytatnia, hogy a fel nem fedett virág színét senki se (vagyis ő maga se) láthassa.
3. Ha szerepdipre akadt, szintén két lehetősége van:
 - a) Felfordítva helyén hagyhatja (a forgatás megengedett, vagyis a játékos eldöntheti, hogy merre nézzenek a színek), **és** ha szeretné, kicserélhet két tetszőleges kártyát, felfordítottat és rejtettet egyaránt. **Vagy**
 - b) a szerepdipet forgatás nélkül kicserélheti egy tetszőleges, alaphelyzetben lévő, vagy már felfedett lappal, majd a csere után újabb lapot fordíthat fel (vagyis „még egyet léphet”, azaz újabb lap felfordításával ismét a fenti három

variáció egyike következik be). A lefordított lapokat úgy kell áthelyezni, hogy az egyik játékos se láthassa azok színét!

Aranyszabály, hogy a már elhelyezett szerendipeket később semmilyen módon sem lehet áthelyezni vagy elforgatni, másik szerendip segítségével sem.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor mind a 13 szerendipet **és** valamelyik színű virág mind a 13 lapját felfordították.

Aki a legtöbb pontot gyűjti össze, az lesz a győztes.

PONTSZÁMÍTÁS

Minden játékos a legnagyobb értékű összefüggő virágmezejét veszi figyelembe. Ha játékosonként több színnel játszunk (2 és 3 személyes verzió), ezek a virágmezők szerendipekkel lehetnek összekötve. Több szín esetén is csak a legnagyobb értékű összefüggő virágmező számít, ám ilyenkor a szerendipek segítségével az is lehetséges, hogy ez több színből áll.

- Minden virágkártya 1 pontot ér.
- Minden, a legnagyobb mezővel szomszédos szerendip 2 pontot ér a mező tulajdonosának.
- Minden olyan szerendipért, amely a mezőhöz a megfelelő színnel érintkezik, további 2 pont jár.
- Ha 2 vagy 3 színnel játszunk, egy többszínű nagy mezőt összekötő szerendipkártya minden egyes megfelelő (saját) színű érintkezéséért jár a 2 pont. Vagyis ha pl. a játékos a pirossal és narancssárgával egyaránt játszik, és a legnagyobb mezőjében egy szerendip a piros oldalával a mező piros virágához, a narancssárga oldalával a mező narancssárga virágához illeszkedik, összesen 6 pont jár érte: 2 a szerendipért és 2+2 a két megfelelően érintkező oldalért.
- Ha egy szerendip több játékos legnagyobb összefüggő területéhez is kapcsolódik, vagy érinti azt, mindannyian részesülnek a pontokból, a fenti szabályoknak megfelelően.

Jó szórakozást kívánunk!

Tervező: Matthias Etter

Fordítótás: Fiser Péter és Molnár László (Lacsox)