

Kiegészítések

Az utódokat nem szükséges pontosan a szülők alatt elhelyezni: elegendő, ha a játékos az utódot a szülők sora alatti sorba lerakja, és bejelenti, hogy az utód melyik házaspár gyermeke. Ilyenformán mindenki ellenőrizheti, hogy az utód valóban származhat-e az adott szülőktől. Az egy nemzedékben lévő utódok származhatnak több, de akár egyetlen házaspártól is.

Minden nemzedékben maradhatnak "házasulatlan" kártyák. Egy nemzedéknek nem kell teljesen "betelnie" ahhoz, hogy egy új születhessen. Ha egy nemzedéknek már van egy tagja, ez az illető már köthet házasságot, és lehetnek utódai. A játék véget érhet akár úgy is, hogy - természetesen az elsőt és az ötödiket leszámítva - egyetlen nemzedék sem "telik be".

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az 5. nemzedékhez tartozó 7. utód az asztalra kerül. Természetesen a pontozásra még ekkor is sor kerül.

Pontozás

Mindig, amikor egy utód születik, pontozásra kerül sor, és a pontjelzőket ennek megfelelően kell előremozgatni. Minden, a 2. nemzedékhez tartozó utód esetén 2 pont jár minden egyes jellemző tulajdonságnak. A 3. nemzedékben jellemző tulajdonságonként 3, a 4. nemzedékben már 4, az 5. nemzedékben pedig 5 pont jár jellemző tulajdonságonként. Minden egyes jellemző tulajdonságért jár a fenti pontszám, és a megfelelő színű pontjelzőket annyival kell előrébb mozgatni a pontozó táblán.

***Példa:** A játékos lerak a 3. nemzedékhez egy utódot, akinek a jellemző tulajdonságai: orr (zöld), orr (zöld) és fül (kék). Eszerint a kék jelzőt 3, a zöldet pedig 3+3, azaz 6 hellyel kell előrébb mozgatni.*

Győzelem

A játék véget ér, amikor az 5. nemzedék 7. utóda is az asztalra kerül. Ekkor a játékosok felfedik az előtűk lévő tulajdonságlapkát - kiderül, ki melyik színnel van. Ezután minden játékos hátrébbhelyezi saját pontjelzőjét annak függvényében, hány kártya maradt a kezében. Az első megmaradt kártyáért -1 pont jár, a másodikért -2, a harmadikért -3, és így tovább. Például, ha a játékosnak 4 kártya maradt a kezében, az -10 pontot ($1+2+3+4=10$) jelent az ő számára.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja van.

© 2003 Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Winning Moves Deutschland GmbH

Luegallee 99 · 40545 Düsseldorf



010504

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



Tartozékok

70 kártya: a családok tagjainak portréi, 35 férfi és 35 nő. Mindegyik kártya bal oldalán a jellemző tulajdonságok jelképei (kék fül, sárga szemüveg, zöld orr, narancsszín hajtincs, vörös ajkak)

pontozótábla: 3 részből állítható össze

5 tulajdonságlapka

5 eltérő színű pontjelző: jellemző tulajdonságonként egy

Játékötlet

Habár mások tán nevelésnek vélik, az öt család mind büszke apáról fiúra öröklődő, jellemző tulajdonságaikra: a Fülessyek elálló füleikre, a Nózyak Cyrano de Bergerac-ot megszégyenítő orrukra, a Geondeorök csodás, narancs-vörös fűrtjeikre, a Waksyk elegáns szemüvegeikre, a Szájassy Nagyok pedig hatalmas, égővörös ajkaikra. S mikor e családok gyermekeit a házassági kötelékek egyesítik, titokban minden családban abban reménykednek, hogy a majdan megszülető utódok az ő családjuk jellemző tulajdonságát öröklik és örökítik tovább. Minden játékos egy-egy családdal játszik - s a többiek nem tudják, melyik ez a család -, azon igyekezve, hogy továbbörökítse a család jellemző tulajdonságát, s az így szerzett pontokkal megnyerje a játékot.

Előkészületek

A három részből össze kell állítani a pontozó táblát, amit az asztalra kell tenni, s rá, a a legtetejére az öt színes pontjelzőt. A tulajdonságlapkákat össze kell keverni, és képpel lefelé az asztalra kell letenni. Minden játékos húz egyet, megnézni, megjegyzi a szint és a tulajdonságot, majd a lapkát képpel lefelé leteszi maga elé. Ezután a játékosok kijelölnék egy kezdőjátékost. A kezdőjátékos megkeveri a kártyákat, és felcsap hármat - ezeket a pontozó tábla mellé, attól jobbra leteszi az asztalra: a kártyákon látható személyek képviselik a családok első nemzedékét. Utána oszt minden játékosnak öt kártyát, amelyeket azok a kezükbe vesznek. A megmaradt lapokat képpel lefelé le kell tennie az asztalra - ez lesz a húzópakli.



húzópakli



pontozótábla



A játék menete

A kezdőjátékos kezdi a játékot.

A játékosnak, akire rákerül a sor, választania kell egyet az alábbi három lehetőség közül. Bármelyiket is választja, a játékos csak egy kártyát játszhat ki - illetve, ha passzol, egyet sem.

1) Házasságkötés: A játékos választ egyet a kezében lévő kártyák közül, és azt képpel felfelé rárakja egy, már az asztalon lévő kártyára úgy, hogy ez utóbbit félig elfedje. Mindegy, hogy az asztalon lévő kártya melyik sorban van (melyik nemzedékhez tartozik). A lerakott kártyán látható személynek ellenkező neműnek kell lennie, mint a letakart kártyán látható személy. (A férfikártyák kerete kék, a nőké rózsaszín.) Ezután a játékos azonnal felhúzza a kezébe a pakli legfelső lapját. Házasságért nem jár pont.

2) Utódnemzés: A játékos választ egyet a kezében lévő kártyák közül, és az képpel felfelé lerakja az asztalra - méghozzá úgy, hogy a kártya egy házaspár alá, a következő sorba (nemzedékhez) kerüljön. A kártya csak akkor rakható le, ha egyfelől a házaspár összesen 6 jellemző tulajdonsága között szerepel az utód mindhárom jellemző tulajdonsága. Például, ha az utódnak 2 orr-tulajdonsága is van, szükséges, hogy a két szülőnek legyen összesen 2 orr-tulajdonsága - egyetlen orr-tulajdonság nem elegendő.



Példa: Az apa kártyáján 2 fül (kék) és egy száj (vörös) látható, az anyáén pedig 2 szemüveg (sárga) és egy fül (kék). Megfelel utódnak az a kártya, amelyen egy fül (kék), egy száj (vörös) és egy szemüveg (sárga) látható; az azonban nem, amelyen két száj (vörös) és egy szemüveg (sárga) található.

Egy házaspárnak több utóda is lehet. Nem szükséges, hogy az utód kártyája pontosan a házaspár kártyái alatt legyen - de mindenképp az azok alatti sorban (nemzedéknél) kell elhelyezni. Utóda csak házaspárnak lehet, agglegénynek vagy hajadonnak (azaz magányos kártyának) nem.



Miután a játékos lerakott egy utódot, megteheti - de nem kötelező megtennie -, hogy képpel lefelé a dobott lapok közé rak a kezéből egy kártyát, és ehelyett felhúzza a kezébe a pakli legfelső kártyáját. Végül mindenképpen - akár cserélt lapot a játékos, akár nem - pontozásra kerül sor.

3) A játékos passzol: ilyenkor egyszerűen felhúzza a kezébe a pakli legfelső lapját. Kártya kijátszására nem kerül sor.

Ha a játékos házasságot hoz létre, ugyanannyi kártya lesz a kezében utána, mint volt előtte (kijátszik egyet és húz egy másikat). Ha utódot rak le, eggyel kevesebb, ha passzol, eggyel több kártya lesz a kezében. **Figyelem:** A játék végén minden, a játékos kezében lévő kártya mínuszpontokat ér!

Az újabb nemzedékek

Miután egy játékos lerakott egy utódot, ez az utód már házasságot köthet (ilyenkor rákerül, félig elfedve ezt, egy másik kártya), és ennek a házaspárnak is lehetnek utódai - az utódok az alattuk lévő sorba kerülnek, mivel ők már a következő nemzedékhez tartoznak. Minden nemzedék nagyobb lehet, mint az előző: az 1. nemzedék 3 taggal indul, nekik legfeljebb 4 utóduk lehet (2. nemzedék), a 3. nemzedékben már 5 utód lehet, a 4. nemzedékben már 6, és végül az 5. nemzedékben legfeljebb 7 utód lehet.

Amikor egy nemzedékben az utódok száma elérte a maximumot, az előző nemzedék kártyát képpel lefelé kell fordítani - az ebben a nemzedékben lévő, házasulatlan személyek már nem köthetnek házasságot.

Az ötödik nemzedékhez tartozó utódok már nem köthetnek házasságot.