


# Fantomrömi

Nakamura Szatosi játéka

## Tartalom

- 28-28 sárga, kék és vörös kártya (minden színben 1-től 7-ig négy kártya, három fekete, egy vörös számjeggyel)
- 16 fekete tárgykártya (négy fajta,    és , mindegyikből négy, az egyik speciális)

## A kártyák



1) **A kártya neve:** Itt minden kártyán egy szám, vagy egy kincsikon található. A vörös számos kártyák ("vörös kártyák") pluszpontokat érnek. (A szabályban a "vörös kártya" ezentúl erre utal, nem pedig a kártya színére!)

2) **A kártya fajtája:** Négyféle kártya van, ember, angyal, démon és tárgy.

3) **Feltételek:** Csak a haladó játékban számítanak. Ha egy játékos úgy megy ki, hogy a kártya feltételei teljesülnek, pluszpontokat kap.

## A játék célja

Az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pontja van. A játékosok célja az, hogy kimenjenek. Amikor valaki kimegy, a forduló véget ér, és ez a játékos pontokat kap.

Egy játékos akkor mehet ki, ha a kezében és előtte az egy pár és legalább két terc van.



small set

A **párt** két ugyanolyan fajtájú és nevű kártya alkotja.

A tercből kétféle van:



big set  
(group)

A **csoportot** három ugyanolyan fajtájú és nevű kártya alkotja.



A **sort** három ugyanolyan fajtájú kártya alkotja, egymást követő számsorrendben.

### Előkészületek

Az első forduló előtt véletlen segítségével ki kell jelölni egy kezdőjátékost; a további fordulókban mindig az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos. A kezdőjátékos egyben az osztó is. Az osztó megkeveri a kártyákat és mindenkinek oszt hét kártyát, képpel lefelé. A kártyákat a játékosok a kezükbe vehetik. Ezután az osztó eggyel több kártyát felcsap, mint amennyi a játékosok száma, és az asztal közepén egy sort alkot belőlük: ez lesz a **talon**.

### A forduló

- 1. KELL:** Az éppen soron lévő játékos ("az aktív játékos") választ egyet a talonban lévő kártyák közül, és azt a kezébe veszi. Ha a talonban nincsen lap, az aktív játékos a pakli tetejéről eggyel több kártyát felcsap, mint amennyi a játékosok száma, és az asztal közepén sort (új talont) alkot belőlük; ezután egyet közülük a kezébe vesz.
- 2. LEHET:** Ezután az aktív játékos lerakhat a kezéből egy tercet maga elé az asztalra, képpel felfelé. Ha így tett, utána felvesz a kezébe a pakli tetejéről legfeljebb két lapot, és nem dob el kártyát. Ezzel köre véget is ért.

### VAGY

**KELL:** Ha az aktív játékos nem rak le tercet, akkor választania kell egy kártyát a kezében lévők közül, és azt képpel felfelé le kell raknia maga elé. Az ilyen kártyák alkotják a saját dobott pakliját.

- 3. LEHET:** Ha az aktív játékosnak már csak egy kártyája hiányzik ahhoz, hogy kimenjen, ezt körében bármikor bejelentheti ("egy kártyára várok"). Ha valaki bejelentette, hogy "egy kártyára vár", a forduló végéig nem változtathatja meg a kezében tartott kártyákat, és nem is rakhat le kártyákat maga elé. Mostantól csak húzhat/elvehet lapot, és ha azzal nem tud kimenni, azt a kártyát nyomban el kell dobnia.

### Kártyadobás

Ha azzal a lappal, amit az aktív játékos éppen eldob, valaki ki tud menni, elveheti ezt a lapot, hogy ezután kimenjen. Ha több játékos is igényt tart a kártyára, akkor annak van elsőbbsége, aki előbb van a játéksorrendben, vagyis balról számolva közelebb ül az aktív játékoshoz.

Ha senki sem tud kimenni ezzel a kártyával, akkor bárki, aki a dobott lappal egy tercet tud alkotni, mondhatja azt, hogy "Az enyém!". Ekkor elveszi ezt a lapot, és ezt, meg még kettőt a kezéből képpel felfelé lerak maga elé. Ha többen is tercet tudnának csinálni ezzel a kártyával, azé a játékosé az elsőbbség, aki előbb van a játéksorrendben. A játékos, aki így lerak egy tercet, húz két lapot a pakli tetejéről, és azokat a kezébe veszi.

Az eddigi aktív játékos bal oldali szomszédja lesz az aktív játékos, ő vesz el kártyát a talonból. Akkor is az aktív játékos bal oldali szomszédja következik, ha az aktív játékos által eldobott kártyát valaki elvette egy terchez.

## **A forduló vége**

A forduló azonnal véget ér, amikor valaki kimegy. Akkor is véget ér a forduló, ha nincs elég kártya a pakliban a talon feltöltéséhez vagy a terc utáni laphúzáshoz. Ha a pakli kifogyása miatt ér véget a forduló, senki sem kap pontot, az összes lapot meg kell keverni és új fordulót kell kezdeni.

Csak akkor mehet ki egy játékos, ha az alábbi feltételek mind teljesülnek:

- A játékos előtt és a kezében összesen legalább két terc, valamint és egy pár van.
- A játékos előtt már van legalább egy terc.
- A játékos korábban már bejelentette, hogy “egy kártyára vár” (ez csak akkor szükséges, ha a játékos egy másik játékos dobott lapjával akar kimenni).

## **Pontozás**

Csak az a játékos kap pontot a fordulóban, akinek sikerült kimennie. Ő az alábbiak szerint kap pontokat:

- 1 pont jár minden tercért, ami előtte van az asztalon.
- 1 pont jár minden “vörös kártyáért”, ami előtte az asztalon vagy a kezében van.
- 1 pont jár minden olyan felcsapott kártyáért, ami kiegészíti a párját/terceit.

Ez az utolsó úgy történik, hogy a játékos felcsapja a húzópakli legfelső lapját. Ha van legalább egy ugyanilyen kártya a terceiben/párjában (csak a kártya illusztrációja számít, a az, hogy a számjegy fekete-e vagy vörös, nem), a játékos kap 1 pontot, és felcsap egy újabb lapot. Ezt addig folytatja, amíg ki nem fogy a húzópakli vagy amíg olyan lapot nem sikerül felcsapni, amelynek nincs párja terceiben/párjában.

Ezután meg kell nézni, véget ért-e a játék. Ha nem, új forduló kezdődik.

## **A játék vége**

A játék akkor ér véget, ha a forduló végén, a pontozás után az alábbi két feltétel legalább egyike teljesül:

- 1) Ez volt a hatodik forduló (4 játékos esetén a nyolcadik).
- 2) Egy játékos elegendő pontot gyűjtött. Ez:
  - 2 játékos esetén 24 pont;
  - 3 játékos esetén 18 pont;
  - 4 játékos esetén 12 pont.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van.

## Haladó szabályok

A játék a normál szabályok szerint zajlik, de az alábbi eltérésekkel:

1. A pontozásnál a vörös számú kártyákért másképp járnak a pluszpontok. A játékos akkor kap a lerakott vagy a kezében lévő vörös számú kártyáért pluszpontokat, ha annak feltétele teljesül. Ha több olyan kártyája is van, amelyeknek ugyanaz a feltétele, mindért megkaphatja a pluszpontokat. A feltételek nélküli, egypontos tárgy-kártyák 1 pontot érnek. Továbbá nem kerül sor a pontozás során kártyafelcsapásra a húzópakliból.
2. Ha az aktív játékos eldob egy kártyát, és ezt elvéve egy másik játékos ki tudna menni, ezt csak akkor teheti meg, ha nincs ilyen kártya a dobott paklijában. (A dobott pakliban csak a ténylegesen ott lévő kártyák vannak, a többi játékos által már elvett dobott lapok nem.)
3. Ha valaki egy dobott lap segítségével megy ki, a lapot eldobó játékos annyi pontot veszít, amennyit a kimenő játékos kap. Ha a játékos pontjai így 0 alá csökkennének, 0 pontja lesz.

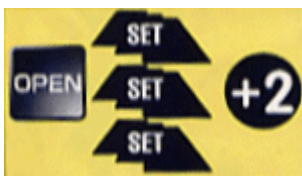
## A feltételek



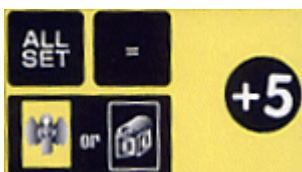
**Az 1-es és 7-es kártyák feltételei:** Ha a lerakott terceiben lévő kártyák között van legalább egy 1-es, 7-es vagy tárgy, kapsz két pluszpontot.



**A 2-es és 6-as kártyák feltételei:** Ha a lerakott terceiben lévő kártyák között nincs sem 1-es, sem 7-es, sem tárgy, kapsz két pluszpontot.



**A 3-as és 5-ös kártyák feltételei:** Ha legalább három tercet leraktál, kapsz két pluszpontot.



**A 4-es kártyák feltételei:** Ha csak az adott kártyafajta volt a lerakott terceidben és a kezében, öt pluszpontot kapsz. Kártyafajta az ember- (vörös), az angyal- (sárga) és a démonkártya (kék). A tárgykártyák semlegesek, így azok nem számítanak.



**A tárgykártyák feltételei:** Ha leraktál legalább három tercet csak tárgykártyákból, nem kell pontokat számolni - megnyerted az egész játékot (nem csak a fordulót, a játékot).

**Tervező:** Nakamura Szatosi

**Illusztrátor:** Nacsigami Joko

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

**Kiadó:** Yuhodo, Ltd.

mail@yuhodo.jp

2005 YUHODO