

XIG THE FOUR ELEMENTS



XIG - A négy őselem

Nem tudjuk, honnét jött XIG, és hogy pontosan milyen hatalmak birtokosa; csak azt tudjuk, hogy az idő és a tér nem jelent számára korlátot, hogy rendkívül békés, és hogy megfigyelőként vizsgálja a létformákat.

Réges-régen a négy őselem - a Tűz, a Víz, a Levegő és a Föld - harmóniában lakozott közös Odújukban. Ám idővel viszály támadt az Odú törzsei között, és a lények kimentek a világba, hogy megkeressék a legendás Gyűrűket (amelyek állítólag elképzelhetetlen titkok őrei és kulcsai). Zűrzavaros évek voltak, ám a tudás kutatása fejlődéssel is járt. A közös Odú minden őselemnek lényei saját Ösvényüket követték, saját Gyűrűjüket kutatták. Hosszú időbe telt, míg mind elértek az Ösvény végére, mind megtalálták Gyűrűjüket, és újra békében, harmóniában életek együtt az őselemek. De ez nem tartott sokáig...



Kaland, Szórakozás, Kirakó

A XIG játéksorozat tagjai remek szórakozást jelentenek az egész család számára.

The Original Puzzle Pathway Games And The Amazing XIGSaw Puzzle Collectors' Series

XIG THE FOUR ELEMENTS

Áttekintés

A játékot ketten, hárman vagy négyen játszhatják - akár mind egymás ellen, akár két kétfős csapatban. (Négynél több játékos is lehet, ha másik dobozt is használnak - minden játékosra jutnia kell egy ösvénynek.)

A játék célja

Minden játékos azon igyekszik, hogy elsőként rakja össze saját ösvényét. Minden ösvény egy őselemen alapul - a Földön, a Vízen, a Tűzön vagy a Levegőn. Minden ösvényt 35 lapka alkot, és a két odúlapkától (belső és külső) tart a gyűrűlapkáig. Lerakás közben nem szükséges, hogy a lapkák összekapcsolódjanak, de a cél az, hogy végül összeálljon a teljes ösvény.

A játék vége

Akinek elsőként sikerül összeállítania teljes ösvényét (mind a 35 lapkából), győz.

GT² Fun & Games Inc.
Main Office: North Hill Centre, Box 65016
Calgary, Alberta, Canada T2N 4T6
USA Office: 900 N. Kingsbury, Suite 1109
Chicago, Illinois, USA 60610



Copyright ©2005 All Rights Reserved
XIG, XAG, XAB, XIGSaw, and
The Original Puzzle Trading Card Game
are Trademarks of GT² Fun & Games Inc. 2005
Illustration: Tim Huesken
Capo Dora & Yexxox - Mick Scott/Tim Huesken



Egy ösvény áttekintése.

A négy ösvény (Föld, Tűz, Víz, Levegő) mind kirakva.



XIG - A négy őselem Tartalom:

A Föld ösvénye:

- 2 Föld odúlapka
- 19 Föld lénylapka
- 13 XAG saroklapka
- 1 Föld gyűrűlapka

A Tűz ösvénye:

- 2 Tűz odúlapka
- 19 Tűz lénylapka
- 13 XAG saroklapka
- 1 Tűz gyűrűlapka

A Víz ösvénye:

- 2 Víz odúlapka
- 19 Víz lénylapka
- 13 XAG saroklapka
- 1 Víz gyűrűlapka

A Levegő ösvénye:

- 2 Levegő odúlapka
- 19 Levegő lénylapka
- 13 XAG saroklapka
- 1 Levegő gyűrűlapka

60 XAG kártya
4 XIG lap

szabályfüzet
4 ösvénydoboz

Előkészületek

A lapkákat őselemek szerint szét kell válogatni (a Földet zöld, a Vízet kék, a Tüzet piros, a levegőt fehér karika jelzi). Minden őselemhez 35 lapkának kell tartoznia:

2 odúlapka (belső, és a 1-től 33-ig számozott lapkák külső - ehhez kapcsolódik gyűrűlapka (33-as) lénylapkák majd az 1-es lapka) (például a Borrotvamedve)



a törzs szimbóluma

a lapka őseleme; a szám az ösvénybeli helyét mutatja

saroklapkák, ezek miatt vált irányt az ösvény - ezek nem lények



a sarok (XAG) jele

az ilyen lapkák megváltoztatják az irányt

Üressé kell tenni egy nagy asztalt vagy a padló egy részét - minden ösvény kb. 46x91 cm-es, a négy ösvény együtt pedig kb. 91x122 cm-es.

Mindenki választ magának egy őselemet ösvényének - bármilyen kombináció működik. (Ha a játékosoknak több doboz is a rendelkezésükre áll, akár azonos őselemeket is választhatnak.)

El kell dönteni, ki lesz a kezdő-játékos (például úgy, hogy mindenki húz egy lapkát, és akién a legkisebb szám van, az kezd). A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.



Meg kell keverni a XAP kártyákat, és a paklit képpel lefelé le kell rakni az asztalra. (A többedik játéknál a pakliba összeválogathatók a kártyák. Akár több doboz kártyái is vegyíthetők - ugyanis a bal alsó sarkukban megjelölhetők.) Célszerű, ha 15 x játékosok száma kártya van használatban.



Minden játékos kap egy XIG lapot, amit lerak maga elé képpel lefelé. Ha valaki a köre végén képpel felfelé fordítja XIG lapját, ösvénye ÖSSZES lapkáját védelem alá helyezi három ellenfele körében. Mindenki csak egyszer folyamodhat XIG segítségéért a játék folyamán.

1

A játék menete

A játékosok megkevert lapkáikat lerakják maguk elé képpel lefelé, majd felhúznak a kezükbe öt lapkát. **KÖRE VÉGÉN** minden játékos annyi lapkát húz, hogy a kezében öt lapka legyen.

A játékos **KÖRE KEZDETÉN** kezéből egy lapkát maga elé a játéktérre, bejelentve, mi van a lapkán és melyik törzsbe tartozik.

Minden játékos legelső körében csak lénylapkát játszhat ki, saroklapkát nem. Későbbi körében akár lény-, akár saroklapkát kijátszhat, és az sem számít, hogy kapcsolódik-e már kijátszott lapkákhoz.

A) Ha ez olyan lénylapka, amelynek **PÁRJA** ott van egy ellenfele előtt kijátszva, és az **VÉDTELEN**, azt **KIÜTI** - az ellenfélnek a lapkát vissza kell vennie és emlépklijába kell raknia.

Két lény akkor párja egymásnak, ha ugyanabba a törzsbe tartoznak. Ha a kijátszott lénynek több kiüthető párja is van, csak egyet üt ki - a lényt kijátszó játékos választja ki, melyiket.

A két lény párt alkot:
a Borrotvamedve (Föld)
és a Csikorgató (Víz)
is a **XALVO** törzsbe tartozik.



B) Ha ez saroklapka, a játékos felhúzhat egy **XAG** kártyát a közös pakliból. A **XAG** kártyáknak mágikus hatalmuk van, és a játékos addig a kezében tarthatja felhúzott lapkáit, amíg ki nem tudja és akarja játszani azokat. Saroklapka nem üthető ki.

C) Ha ez odú- vagy gyűrűlapka, az azonnal védetté válik (nem üthető ki). Fontos, hogy gyűrűlapka csak a két odúlapka kijátszása után játszható ki.

2

Védtelen lapkák

A **VÉDTELEN LAPKÁK** kiüthetők. A kiüthött lapka képpel lefelé játékos emlépklijába kerül.

Minden lénylapka **VÉDTELEN**, amelyik nem része egy teljesen elkészült szakasznak.

1. példa: Védtelen lapkák
Ezek a lények (2-es, 5-ös, 6-os és 7-es) mind védtelenek, mivel a szakasz nem készült el - hiányzik a 4-es lény.



2. példa: Védtelen lapkák



Kaaspe (27-es lény) védtelen és így kiüthető, mivel a szakasz nem készült el - hiányzik a 26-os saroklapka.

3 Védett lapkák

A VÉDETT lapkák semmilyen módon nem üthetők ki - XAP kártyák révén sem. Védett lapkák:

- 1) minden saroklapka
- 2) minden gyűrűlapka
- 3) minden odúlapka

4) Védett továbbá minden olyan lénylapka, amelyik egy teljesen befejezett szakaszban található. A szakaszt egymáshoz kapcsolódó lénylapok alkotják, a két végükön egy-egy saroklapkával - egy lapka sem hiányozhat.

Az is befejezett szakasznak számít, ha az összekapcsolódó lénylapkák egyik végén saroklapka, a másikon gyűrű- vagy külső odúlapka van.

Példa: VÉDETT lapkák

Az alábbi lénylapkák mind védettek: mind kapcsolódnak egymáshoz, és a két végükön a két saroklapkához.



5) Ha egy játékosnak az ösvényéből már csak egyetlen szakasz nem készült el, az ehhez a szakaszához tartozó lapkák is védettek számítanak.



4 Az emléklapki

- 1) A kiütött lapka képpel lefelé tulajdonosa emléklapkiájába kerül.
- 2) Onnét csak akkor szerezhető vissza lapka, ha:
 - a) egy hatás (pl. XAP kártya) direkt erre utasít;
 - b) ha kifogy a játékos normál paklija. Ilyenkor a játékos a köre végén az emléklapkiájából válogat magának lapkákat (hogy a kezében öt legyen).
- 3) Az emléklapkiában a lapkák szabadon rendezgethetők, csak képpel lefelé legyenek.

5 XAP kártyák



Aki kijátszik a kezéből egy saroklapkát, az felhúz egy XAP kártyát. Háromféleképpen játszható ki XAP kártya:

1) A játékos kijátszhat (megfelelő) XAP kártyát a kezéből, amikor befejezi ösvénye egy szakaszát (a szakaszt két sarok, egy sarok és a gyűrű, illetve egy sarok és a külső odú határolja). Ha a játékos körében több szakaszt is befejez, ugyanennyi XAP kártyát játszhat ki.

Fontos: Amikor közvetlenül két sarok kapcsolódik egymáshoz, az nem számít szakasznak, így ilyen létrehozásért nem játszható ki XAP kártya.

2) Ha a felhúzott XAP kártya *Fekete-mágia*, azt azonnal ki kell játszani és végre kell hajtani. Miután ez megtörtént, a játék normál módon folytatódik.

3) Aki egy ellenfele XAP kártyájának a célpontja, nyomban kijátszhat a kezéből egy *Ellenátkot*, ami kioltja az első XAP kártya hatását. A játék a normál módon folytatódik.

Variánsok

4 JÁTÉKOSOS CSAPATJÁTÉK

Két csapat van, mindegyiket két játékos alkotja. A csapattagok egymással szemben ülnek. A csapattagok ugyanazt az ösvényt építik, ugyanabból a pakliból húznak. Emlékpaklijuk is közös. Aki befejezi a körét, az - ha akar - a kezéből egy XAP kártyát átadhat partnerének.

EGYBEFONÓDÓ ÖSVÉNYEK

Két játékosnál, ha egyikük a Víz, a másikuk a Föld ösvényét építi, félre kell rakni az egyik Kojjit (2-es Víz/5-ös Föld), a másikat pedig az előkészületek során képpel felfelé ki kell rakni az asztalra. Ez a lapka onnét nem is távolítható el a játék folyamán. A lapka mindkét ösvény része, így a két ösvény egybe fog fonódni.

MARATON

Csak bátraknak! Mindenki több ösvényt épít egyszerre. Megbeszélés szerint az győz, aki először készíti el bármelyik ösvényét, vagy pedig az, aki elsőként fejezi be összes ösvényét. A játékidő hosszabb, viszont a játékban több lesz a stratégia.

A játékhoz más variánsok is kitalálhatók - részben pont emiatt is remek játék. Mindenki bátran találja ki saját variánsait, vagy nézze meg a www.playxig.com honlapon található változatokat.

KÖZÖS EMLÉKPAKLI

Az összes játékos egyetlen, közös emlékpaklit használ. Minden kiütött lapka ebbe az emlékpakliba kerül. Ha valaki egy másik játékos őseleméhez tartozó lapkát húz fel innét, azt át kell adnia a jogos tulajdonosnak, az ő köre pedig ezzel véget is ér.

GYORS JÁTÉK

Még az előkészületek során mindenki húz egy XAP kártyát. Ezenkívül mindenki felhúzza 10 lapkáját, és azokat képpel felfelé kirakja maga elé, a saját játéktérére. Egyebekben a játék a normál szabályok szerint zajlik.

