

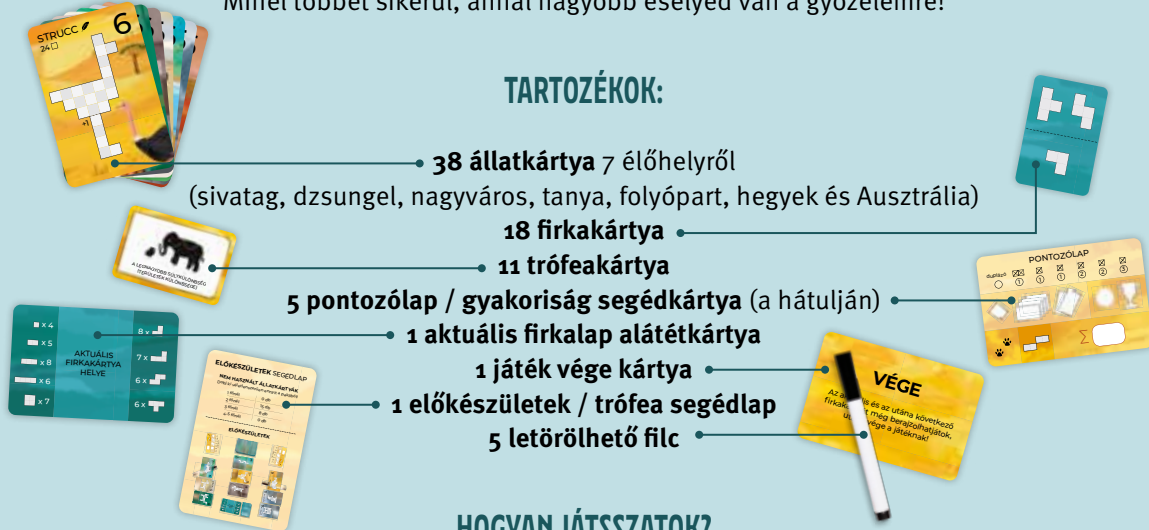


# PIXELINO

1-5 fő, 30 perc, 8+

Végre itt a nagy lehetőség, nem hiába küldted vissza a rejtvényűtség megfejtését: Föld körüli utat nyertél! Természetesen viszed magaddal a kockás úti naplód is, amelybe lerajzolod, hogy mely élőhelyeken milyen állatok élnek: a sivatagban, a dzsungelben, a nagyvárosokban, a tanyán, a folyóparton, a hegyekben és Ausztráliában. Persze a megfigyeléshez türelem kell, hogy pontosan le tudd rajzolni az állatokat. Minél többet sikerül, annál nagyobb esélyed van a győzelemre!

## TARTOZÉKOK:



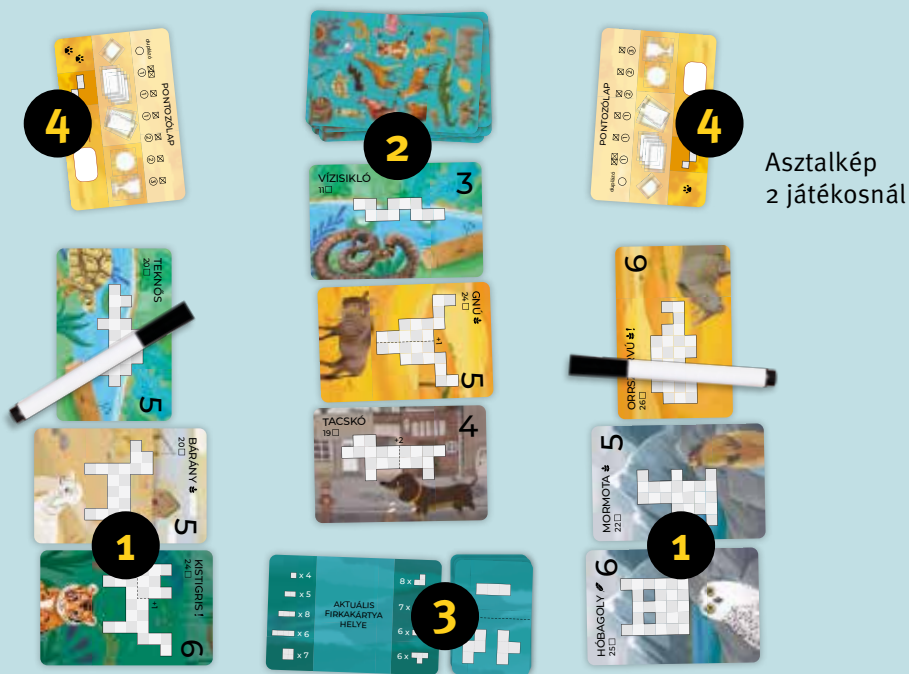
## HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



## ELŐKÉSZÜLETEK

**2 játékos** esetén vegyetek ki a megkevert **állatpakliból** véletlenszerűen 15 kártyát,  
**3 játékos** esetén 8-at, és ezeket tegyétek vissza a dobozba (anélkül, hogy megnéznétek őket), nem lesz rájuk szükség. Az alapjátékhoz a **trófeakártyák** sem kellene, azokat is tegyétek vissza a dobozba.



**1** Keverjétek meg az **állatkártya paklit** (a **játék vége** kártya nélkül), és osszatok minden játékosnak 4 állatkártyát. Miután megnéztétek a sajátotokat, mindenki tegyen vissza 1-et a pakliba. Így **3 állatkártya** lesz nálatok. Ezeket képpel felfelé tegyétek magatok elé.

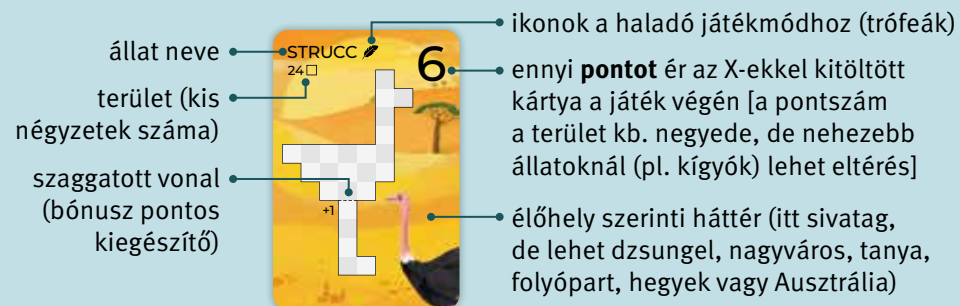
**Tipp:** ha már jól megy a játék, leválogatással (draftolás) is ki lehet osztani a kártyákat, az alábbi módon: Először mindenkinek osszatok 4 állatkártyát a megkevert pakliból! Ezekből minden játékos választ egyet, és képpel lefelé maga elé helyezi. Amikor már mindenki választott, fordítsátok képpel felfelé a lehelyezett lapokat, a maradékot pedig lefordítva adjátok tovább a bal oldali szomszédotoknak. Ezután minden játékos újra választ egyet hasonló módon a kapott lapokból, majd a maradék lapokat megint továbbadja bal oldali szomszédjának. Ebből válasszatok egy utolsó lapot, a maradékot pedig tegyétek vissza az állatok paklijába.

- 2** A **játék vége** kártyát tegyétek az asztal közepére írással lefelé. Ezután keverjétek meg újra az **állatpaklit**, és tegyétek a játék vége kártyára képpel lefelé – ez lesz az állatkártya húzópakli. Csapjatok fel mellé 3 állatkártyát készletnek!
- 3** Keverjétek meg a **firkapaklit**, és képpel felfelé helyezzétek az asztalra. Tegyétek mellé az **aktuális firkalap alátétkártyát!**
- 4** Minden játékosnak osszatok egy **filcet** és egy **pontozólapot**. A pontozólapokat vagy sorsoljátok ki, vagy a legfiatalabb játékos kapja az egy mancsosat, és aztán korbán a következő a kettest, és így tovább. A kártya hátulján lévő gyakoriság segédlapon látjátok, hogy élőhelyenként hány állat van a játékban, és azon belül hány madár és hány veszélyes állat. Ez haladó játékban segíthet taktikázni.

Asztalkép  
2 játékosnál

## A JÁTÉK CÉLJA

Az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot szerzi az állatkártyák kitöltésével.



## JÁTÉK MENETE

A játék körökből áll. A körök alatt szimultán rajzoltok az állatkártyáitokra.



### 1. FIRKAKÁRTYA ÁTHELYEZÉS

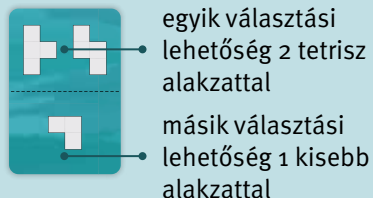
**A kör elején tegyétek át a firkapakli legfelső lapját az „aktuális firkalap alátétkártyára”.** Ezt használhatja majd az összes játékos. Mivel a pakli is képpel felfelé van, látszik majd a következő kör lapja is, így előre lehet vele kalkulálni.

### 2. RAJZOLÁS

**Ezután mindenki válasszon az aktuális firkakártya szaggatott vonallal elválasztott két lehetőségéből egyet, és ikszeljétek be a saját állatkártyáitokon.**

Ezt egyszerre is csinálhatjátok, nem kell egymásra várni.

Fontos, hogy csak akkor választhatok olyan oldalt, amin két alakzat is szerepel, ha mindkét alakzatot be tudjátok rajzolni! Ezt megtehetitek két különböző állatkártyáton, sőt akár egy abban a körben felhúzott új kártyán is (lásd később)!



### + EXTRÁK

**Plusz lehetőségként választhatok a pontozólapon található extrák közül is.** Ezeket a körben bármikor és bármilyen sorrendben lehet használni (tehát a firka-kártyás alakzatok mellett ezeket pluszban felhasználhatjátok), akár többet is egy körben.

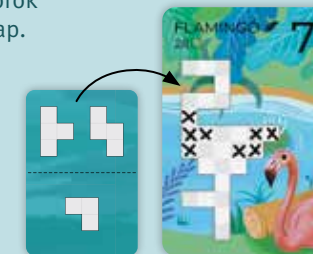


- Duplázó:** egy tetszőleges elemet, amit éppen berajzoltatok, berajzolhattok még egyszer, akár másik állatkártyára is. Ez lehet **egy** alakzat az aktuális firkalapról, de akár egy 1-es vagy 2-es X-elés is az extrák közül. Ingyenes, egyszer használható.
- 1-es vagy 2-es X-elések** ☒ ☒☒, alattuk a pontszám.
- Egyedi alakzat** – minden játékosnak van a pontozólapján a mancsok mellett egy különleges, egyedi alakzata, amit a játék során egyszer berajzolhat az egyik állatkártyájára (a pontozólapon ekkor húzza át). Ingyenes, egyszer használható.

Az 1-es és 2-es X-eléseknek költségük van. Ha bármelyiket használjátok, a pontozólapon ikszeljétek ki az alatta lévő rubrikát (ezzel elveszítitek az átitkszelt pontszámot).

Ha mindenki kész, kezdődhet a következő kör egy új firkakártya áthelyezésével. **Ha a firkapakli elfogy, keverjük újra,** de mindig látszódjon a következő lehetőség!

**Tipp:** érdemes kijelölni egy játékost, aki kezeli a firkapaklit, és a körök végén megkérdezi, hogy mindenki végzett-e, jöhet-e a következő lap.



## Az X-elés szabályai

- Minden alakzatot szabad forgatni és tükrözni is\*** (lásd a firkakártyák hátoldalán a magyarázó ábrát)!
- Egy alakzatot egyszer használhattok fel. A teljes alakzatot ki kell ikszelnetek valamelyik állatkártyáton.
- Nem ikszelhettek korábban már ikszelt rubrikákat, és nem lóghatok körvonalon kívülre (a mókusnál sem lóghattok át a hátát és farkát elválasztó vonalon).
- Az alakzatoknak nem kell hozzáérniük a korábban kitöltött részekhez.
- A korábban már berajzolt X-eket nem rajzolhatjátok át máshova.
- Ha egy körben nem tudtok vagy akartok ikszelni, passzolhattok is.

Lehet simán **passzolni**, de ha egy játékos szorult helyzetbe kerül, akkor megteheti, hogy eldob egy már félig befejezett állatot (a játék végén jár majd érte az 1 pont), és húz helyette egy újat a készletből vagy a húzópakliból (de ebben a körben már nem csinálhat mást).

**Tipp:** ikszelésnél nem érdemes az egész négyzetet besatírozni, mert akkor hamar kifogy a filc. Rajzoljatok X-eket vagy pontokat, és akár az elemek körvonalát is köréjük rajzolhatjátok. Így könnyebb ellenőrizni, hogy jó-e, és ha mégis elrontottátok, ebben a körben még kijavíthatjátok.

\*A firkakártyákat, az egyedi alakzatokat és a 2-es X-elést is. Ha nem egyértelmű, hogy az alakzat illik-e a kártyára, fogd meg és forgasd el, vagy akár tedd közel az állatkártyáidhoz, majd helyezd vissza, hogy a többiek is lássák.



## Állatkártyák megszerzése

Ha egy állatkártyátokat maradéktalanul kitöltöttétek X-ekkel, az a jobb felső sarkán lévő pontszámot éri majd a játék végén. A kész állatkártyáitokat gyűjtsétek magatok előtt mindenki számára láthatóan, vagy egymáson (picit elcsúsztatva, hogy a fejléc látszódjon), ha nincs elég hely az asztalon.

Ezután válasszatok egy új állatkártyát a közepén lévő 3 kártyából álló kínálatból, hogy újra 3 legyen előttem\*. Ha a felcsapottak közül egyik sem tetszik, akkor a húzópakli tetejéről húzzatok láthatatlanban egyet. Az elvett kártya helyére is csapjatok fel egy újat, hogy a kínálatban is mindig 3 kártya maradjon.

**Tipp:** a körötök közben is húzhattok új állatkártyát, abban az esetben, ha a firkakártya választott oldalán lévő 2 alakzatból az egyikkel be tudjátok fejezni egy meglévő állatkártyátokat (esetleg extrákkal is kiegészítve). Ekkor azt a kész kupacba helyezitek, és felhúztok egy újabb állatkártyát, amire be tudjátok ikszelni a firkakártya másik alakzatát.

\*Ha egy körben netán több játékosnak is új állatkártyát kéne húznia, és pont egyszerre nyúlának érte, akkor azé az elsőbbség, akinek kisebb számú mancs látható a pontozólapja bal alsó sarkában (ugyanaz igaz, ha a játék során bármilyen sorrendi vita van). Ha nem egyszerre nyúlunk érte, hanem valaki hamarabb, akkor ő viheti a lapot.

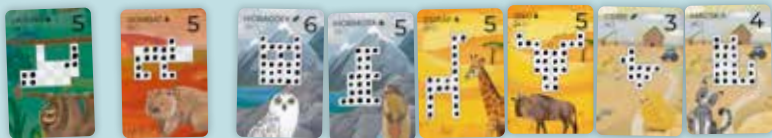


## A játék vége

Amikor a „játék vége” kártyát csapjátok fel a készletbe, akkor az aktuális firkakártyát és a következőt még be lehet rajzolni, azaz az aktuális kört és még egyet játszotok. Végül a pontozólapokon összegezzétek a pontjaitokat. Akinek a legtöbb van, nyert.

**Tipp:** a filcet papírsebkeendővel töröljétek le a kártyákról, vagy alkoholos törlővel, ha rászáradt.

Példa egy játékos játék végi állására



## Pontozás – példa

el nem használt extrák utáni pontok

bekarikázott bónuszpontok összege (haladó játékok)

trófeákból szerzett pontok (haladó játékok)

összpontszám

egyedi alakzat

félig befejezett állatkártyák darabszáma

befejezett állatkártyák összpontszáma

párok száma (legalább 2 állat egy tájegységből)

elsőbbséget jelző mancsok



Az alábbi dolgok érnek pontot a pontozólap alapján:

- El nem használt extrák** – A játék során, ha bármelyiket használtátok (lehet egyszerre többet is), ikszeljétek ki a pontozólapon. Így a hozzájuk tartozó pontértéket nem kapjátok meg, csak az el nem használt extrák utániit.
- Félig befejezett állatkártyák** – mindegyik 1 pontot ér, ha legalább a területének a fele be van ikszelve – mindig ezzel kezdjétek a pontozást, és ha összeszámoltátok, töröljétek le a befejezetlen állatkártyákat és tegyétek félre, mert ezek más kategóriába nem számítanak bele (párok, trófeák, szaggatott bónuszok).
- Befejezett állatkártyák** – a teljesen kitöltött állatkártyákból szerzett pontok (nagy számok a kártyák jobb felső sarkában) összege.
- Párok – megismert tájegységek** – ha egy tájegységből (azonos háttérű állatkártyákból) legalább 2-t gyűjtöttetek, akkor megismertétek azt. A már megismert tájegységek után 1 jutalompont jár (tehát így max. 7 pontot gyűjthettek).

Az alábbi rubrikákat csak a bónuszpontos és a trófeakártyás haladó játék esetén töltsétek ki (ezeket a szabályban később ismertetjük)!

- Bekarikázott bónuszpontok** – a teljesített bónuszpontok összege a kész állatkártyákon
- Trófeák** – A megszerzett trófeákért járó pontok összege.



## HALADÓ JÁTÉK

Ha már belejöttetek a játékba, akkor érdemes kipróbálni az alábbiakat a komplexebb játékműveletért. A bónuszpontos és a trófeás kiegészítőt akár külön-külön, de akár egyszerre is játszhatjátok!

### Bónuszpontos kiegészítő

Az első játék után már érdemes arra is figyelni, hogy bizonyos kártyákkal, melyeken az ábrát egy szaggatott vonal választja ketté, bónuszpontokat szerezhettek.



Egyes állatokat két részre oszt egy szaggatott vonal, ami mellett szerepel egy +1 vagy +2 jelzés. Ez a bónuszpont akkor szerezhető meg, ha először csak az állat egyik (tetszőleges) felét töltitek ki maradéktalanul. Ahogy ez sikerül, bekarikázhatjátok a bónuszpontot! Ehhez akár extrákat is felhasználhattok, majd még ugyanabban a körben az állat másik felének is nekikezdhettek. Fontos, hogy a játék

végén **csak akkor érvényes a bónuszpont, ha az állat kitöltését is teljesen befejeztétek.**

A bónuszpont megszerzése nem kötelező, a szaggatott vonal figyelmen kívül is hagyható.

## Trófeakártyás kiegészítő – nyílt feladatok és titkos célok

Vegyétek elő a trófeakártyákat. Ennél a kiegészítőnél játékoszám alapján két verzió közül választhatok. Mindkettőnél **csak a teljesen kitöltött** állatok számítanak!



### Nyílt feladatok – versengős verzió (2-3 játékosnál ajánljuk)



2-3 főnél **vegyétek ki a 3 jelű trófeakártyákat**, ezeket ne használjátok!

Az előkészületek legelején keverjétek meg a trófeákat, majd csapjatok fel belőle 3-at, ezeket a trófeákat lehet majd megszerezni a játék során (a többit tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rá

szükségetek). Mindegyik trófea annyi pluszpontot ér az első és a második játékosnak, amennyit a játékoszámnak megfelelő ábra mutat a **trófea segédlap**on. Ha bármelyik helyen döntetlen van, akkor minden érintett játékos megkapja a pontszámot.



### Titkos célok (4-5 játékosnál ajánljuk)

A játék elején keverjétek meg a trófeákat, majd titkosan osszatok minden játékosnak 2-2 darabot. Miután megcsináltátok az alapjáték szerinti előkészítést, mindenki válasszon ki egy trófeát, amit remélhetőleg teljesíteni tud, a másikat pedig dobja el. Ha a játék végén sikerült teljesíteni ezt a titkos célt, 3 pont jár, döntetlen esetén 1 pont (ezt a döntetlen másik tagja, akinél nincs ez a trófea, természetesen nem kapja meg).

A játék végén **a legutolsó körben** a játékosok sorrendben következnek. Először a pontozólap alapján a legkevesebb mancsos játékos rajzolja be az alakzatokat, és használ extrákat, majd befejezi a játékot. Ezután a több mancsos jön, és így tovább. Végül a korábban ismertettek szerint összegezzétek az elért pontokat, a trófeákat is beleszámolva.

## Trófeák

### A legtöbb állat egy helyszínről

#### Legalaposabb felfedező

Az kapja, aki a legtöbb állatot gyűjtötte ugyanarról a tájegységről.



### Állatok a világ legtöbb pontjáról

#### Legsokoldalúbb felfedező

Az kapja, akinek a legtöbb helyszínről van állata.



### A legnagyobb súlykülönbség

#### A legkisebb és legnagyobb ismerője

Az kapja, akinél a legnagyobb a területkülönbség a legnagyobb és legkisebb állata között (a terület az állat neve alatt van feltüntetve az állatkártyán).



### A legtöbb pár (minimum 2 állat egy tájegységről)

#### A legtöbb táj alapos ismerője

Az kapja, akinek a legtöbb tájegységről van legalább 2 kitöltött állatkártyája.



### A legtöbb páratlan területű állat

#### A különleges állatok ismerője

Az kapja, akinél a legtöbb páratlan területű állat van (vagyis ahol a kis kocka előtti számérték páratlan).



### A legtöbb növényevő

#### Szelíd állatok tudora

Az kapja, aki a legtöbb növényevő állatot gyűjtötte (vagyis olyan állatkártyákat, melyeknél az állatnév mögött 🌿 van).



### A legkevesebb elhasznált extra

#### A legtakarékosabb játékos

Az kapja, aki a játék során a legkevesebb extrát használta el (a duplázás is számít).



### A legtöbb bónusz teljesítése\*

#### Az állatok felépítésének mestere

Az kapja, aki a legtöbb szaggatott vonalért kapható bónuszt teljesítette (a pontérték nem számít, csak a darabszám). Ebben is csak teljesen befejezett állatkártyák számíthatók be.



\*Ha nem játszottunk a bónuszpontos kiegészítővel is a trófeák mellett, akkor ezt a bónuszkártyát ne használjuk!

### A legtöbb madár (4 fő felett ajánlott)

#### A madárszakértő

Az kapja, aki a legtöbb madarat gyűjtötte.



### A legtöbb veszélyes állat (4 fő felett ajánlott)

#### A legvakmerőbb felfedező

Az kapja, aki a legtöbb veszélyes állatot gyűjtötte (vagyis olyan állatkártyákat, melyeknél az állatnév mögött ! van).



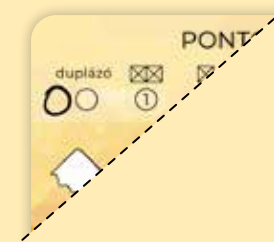
### Kedvenc állataink – opcionális (4 fő felett ajánlott)

Ezt a trófeát a játékosok maguk tölthetik ki kedvenc játékbeli állattal (alkoholos filccel). Mostantól ez a trófea is a pakli része, tetszés szerint beletehetjük a trófeák közé. A trófeát az kapja, aki a felsorolt állatok közül a legtöbbet gyűjtötte.



## Előnyadás

Ha a játékban bármilyen okból előnyt szeretnénk adni valakinek (tapasztalatlan játékosnak, kisgyerekeknek), akkor ő belátás szerint 2-szer vagy 3-szor használhatja a duplázót (amit egyébként 1-szer használhatunk a pontozólap szerint). Ezt jelöljétek a pontozólapon! Ne felejtsetek, hogy duplázóval extra is duplázható!



## 1 fős játék

Az előkészületek szabályai megegyeznek a korábban leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy 4 állatkártyából 3-at választasz kezdetben, a maradékot pedig vagy tedd a pakli tetejére (ekkor rögtön a kezdő kínálatba kerül), vagy dobd ki.

Amikor a játék során állatot fejezel be, mielőtt újat húznál a kínálatból, ha szeretnél, egy lapot eldobhatsz a három közül, és újat húzhatsz a helyére.

A játék addig tart, amíg kétszer lemegy a teljes firkakártya pakli (újrakeverés miatt egy körrel kevesebb lesz a második paklinál).

## Pontszámolás:

Extrákból megmaradt pontok + fő állatkártya pontok + befejezetlen legalább félterületű kártyák (1 pont/db)+ szaggatott bónuszok + párok (1 pont/pár) + trófea pontok (itt ne használj trófeakártyákat, az alábbi speciális darabonként 2 pontot érő trófeák vannak a szülő játékhoz).

- 🐾 2 pont: ha gyűjtesz legalább 3 madarat
- 🐾 2 pont: ha gyűjtesz legalább 3 veszélyes állatot
- 🐾 2 pont: ha csinálsz legalább 3 szaggatott bónuszt
- 🐾 2 pont: ha gyűjtesz állatokat legalább 6 különböző tájról (egy kivétellel az összesről)



Ha így a pontszámod

- 🐾 80 és fölötte: Te vagy az új David Attenborough!
- 🐾 75 és fölötte: Igazi amatőr természetbúvár vagy!
- 🐾 70 és fölötte: Nagyon türelmes megfigyelő vagy! Ez igen!
- 🐾 65 és fölötte: Jó sok állat került a jegyzetfüzetedbe, még ha párat el is szalasztottál.
- 🐾 60 és fölötte: Kitartás, legközelebb talán több megfelelő állat téved a közeledbe!
- 🐾 55 és fölötte: Most nem volt szerencséd, de ne add fel!
- 🐾 50 és fölötte: Legközelebb jobban fog sikerülni!
- 🐾 50 alatt: Mindenkinek lehet rossz napja.



*Köszönemet szeretném kifejezni családomnak, különös tekintettel gyermekeimnek, Gáspár Máté Boldizsárnak és Gáspár Boglárkának, akik ezt a játékot ihlették. További köszönet illeti Németh Boldizsárt és az általa szervezett tesztelői alkalmakon megjelenő játékosokat, akik segítségével által ez a játék sokat csiszolódott. Végül hálás köszönet a Pagony Kiadónak és Szert-Szabó Dorottya grafikusnak, akik ezt a játékot végleges formába öntötték sok szeretettel és odafigyeléssel!*

Kiadja © Pagony Kiadó Kft., 2024  
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a  
www.pagony.hu

Játéktervező © Gáspár Merse Előd

Grafika © Szert-Szabó Dorottya

Dobozterv és tördelés: Egyed Anna, Zsarnóczky Renáta

Szerkesztő: Bojti Anna

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína

*Gáspár Merse Előd  
a játék szerzője*

