

# Kobito



## A DOBOZ TARTALMA

- Aranyüst kártyák (18x)
- Szivárvány kártyák (84x)
- Kobito kártyák (5x)
- Tornyzó kártyák (3x)

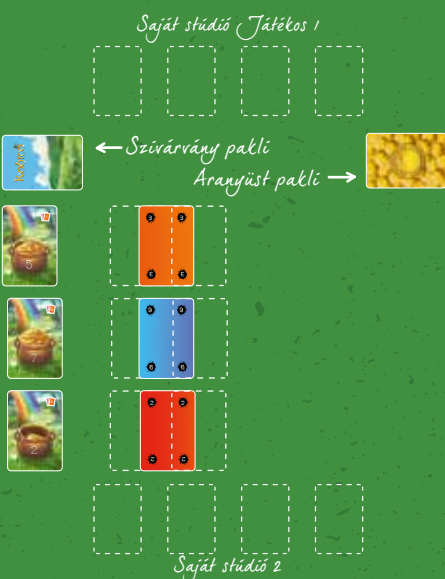


## A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a cél olyan szivárványok alkotása, melyek az aranyüsthöz vezetnek el. Minden aranyüst meghatározott pontot ér, és különböző hosszúságú szivárványra van szükség ahhoz, hogy elérjük az üstöt. De légy résen, hisz csak az szerzi meg az aranyat, aki befejezi a szivárványt! Minden játékosnak van egy saját stúdiója is, ahol előkészítheti a szivárványokat, mielőtt az aranyüsthöz küldené őket. Ennek is megvan a maga kockázata, mivel minden saját szivárvány után lapot kell kijátszanod – ha pedig nem tudsz, bünti a vége!

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Keverjétek össze a szivárvány, kobito és extra lapokat, majd lefordítva helyezzétek az asztalra. Ez lesz a húzópakli.
- Keverjétek össze az aranyüst kártyákat, a felső hármat fordítsátok fel. A megmaradt paklit lefordítva tegyétek az asztalra.
- Mindhárom üst mellé kerül egy szivárványkártya, ez a szivárvány kezdőlapja. Ha kobito vagy cserekártyát húztok keverjétek vissza a pakliba és húzzatok újat.
- Minden játékos 5 kártyát kap a szivárványpakliból.
- Válasszatok egy kezdőjátékost és irány a koboldok földje!



## A JÁTÉK MENETE

A köre során minden játékosnak minimum egy kártyát kell kijátszania, a saját stúdiójukban lévő szivárványonként pedig plusz egyet. A kötelezőnél többet kijátszhatnak a játékosok. Maximum négy saját szivárvány megengedett a stúdióban. Ha a köre elején egy játékosnak a maximum négy szivárvány van a saját stúdiójában, akkor köre során mind az öt kártyát ki kell játszania

a kezéből. A kör végén a játékos kiegészíti a lapjait, hogy újra ötöt tartson a kezében.



*A játékos három szivárvánnyal kezdi a kört a stúdiójában, a fordulóban legalább négy lapot kell kijátszania.*

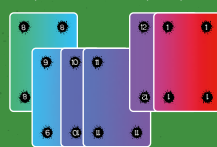
## SZIVÁRVÁNY SZABÁLYOK

A játékosok egy vagy több lapot játszhatnak ki egy körben, mellyel a szivárványokat növelik az asztalon vagy a saját stúdiójukban. Ha egy szivárványhoz lapot adnak hozzá, ezekre ügyelni kell:

- A szivárványnak folyamatos sorozatnak kell maradnia.
- A szivárványok mindkét végéhez lehet kártyát illeszteni.
- A 12 és 1 egymást követő számoknak minősülnek.
- Az üst melletti szivárvány nem lépheti túl az üstön szereplő kártyaszámot.
- Kártyát sosem vehet vissza egy játékos a kezébe, kivéve a kobito lapokat.

Ha egy játékos nem tudja kijátszani a minimum lapmennyiséget, amelyet köre elején szükségesnek állapítottak meg, minden kezében maradt lapot az addig megszerzett üstjeihez kell tenni. Minden így félretett szivárványlap mínusz három pontot ér a játék végén.

## SAJÁT STÚDIÓ



A soron lévő játékos saját körén belül bármikor kezdhet új szivárványt a stúdiójában.

- Legalább két lapból álló sorozatot kell letenni ahhoz, hogy új szivárványt kezdhessen a játékos a stúdiójában.
- Egy játékos stúdióján belül a szivárványok nem keveredhetnek és nem illeszthetők össze egymással.

## ARANY A SZIVÁRVÁNY VÉGÉN

A soron lévő játékos saját körén belül bármikor illeszthet hozzá szivárványlapokat az asztalon lévő üstök szivárványához, mind a kezében lévő mind a stúdiójában lévő lapokból. A következő szabályokra kell figyelni:

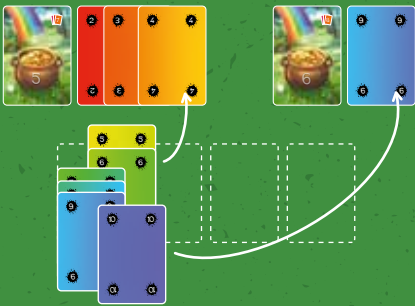
- Ha egy játékos a stúdiójából használ szivárványt, akkor a szivárványnak csak a két végéről vehet el lapokat. Ezután meg is kell győződniük róla, hogy a megmaradt szivárvány megfelel a szivárvány szabályoknak és

# Kobito



minimum 2 lapból áll.

- A stúdióban lévő szívárvány közepéről nem vehetőek ki lapok, nem bonthatók szét így a szívárványok.
- Felosztható a saját szívárvány összes lapja több üst mellé.
- Az üst melletti szívárványok nem állhatnak több lapból, mint amennyi szükséges az arany megszerzéséhez.
- A saját stúdióból a közös játékterre való lapok átmozgatása nem számít bele az adott körben minimum kijátszandó lapok számának.



## ARANYÜST

Az a játékos nyeri meg az üstöt, aki köre során az utolsó szükséges lappal kiegészíti az üst melletti szívárványt. Az így megszerzett üstöt a játékos elveszi, a felhasznált szívárvány lapok pedig a dobott pakliba kerülnek.

Fordítsatok fel egy új üstöt a megüresedett helyre, majd a kezdő szívárványlapot az üst mellé. Ha elfogy a szívárvány pakli keverjétek össze a dobott lapokat és folytassátok azzal.



## KOBITO LAPOK

A kobito kártyák jokerként használhatóak – bármely szívárványlapnak megfelelhetnek. Kobito lap nem játszható ki, amennyiben nem egyértelmű, hogy milyen számot helyettesít a kártya. A játékosok saját körükben kicserélhetik a kobito lapokat a megfelelő számra, amennyiben náluk van. A csere nem számít bele a minimum kijátszandó lapok számába. Ez az

egyetlen lehetőség, amikor egy játékos belenyúlhat egy másik játékos stúdiójába.

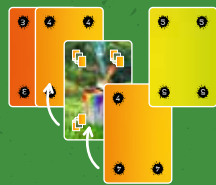


## TORNYOZÓLAPOK

Tornyozólapokat sosem lehet magukban kijátszani; mindig szükség van hozzájuk egy szívárványkártyára. Ha egy játékos kezében van egy lap, amely megegyezik egy már az asztalon lévő lap értékével, akkor kijátszhatja az extra lapot az asztalon lévő kártyára, majd a tetejére teszi a kezében lévő, azonos értékű lapot. Ez nem ad hozzá a szívárvány hosszúságához, csak lehetőséget ad a játékosnak több lapot kijátszani a büntetés elkerülése érdekében.



## A JÁTÉK VÉGE



A játék akkor ér véget, ha két üst marad az asztalon és nem tudunk újat húzni a harmadik helyre (az üst pakli elfogyott és az utolsó háromból egyet megnyer valaki).

Minden játékos összeadja a pontjait, majd laponként 3 pontot levon, ha féltre kellett tennie szívárvány lapokat a játék során. A legtöbb pontot szerzett játékos nyer.

## CREDITS

Author: Robert Brouwer  
Illustrator: James Churchill  
Graphic design: Vicky Trouerbach  
Publisher: Jolly Dutch  
Version: 2021

The author thanks all playtesters. Special thanks to Arjan van Houwelingen, Daan Reid, Douwe Terluin, Thijs Huisman, Angélique den Brok, Martijn Labohm, Renate Wiersema, Martijn Wiersema, Frank Knottnerus, Annemarie Knottnerus, Chantal Haverhoek, Maaiké Dijkstra, Harry Dijk, Robert Barneveld, Jan van der Veen en Arnoud Rozema.

