

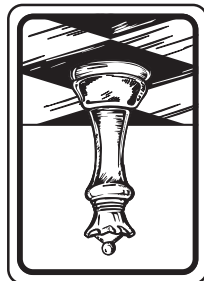
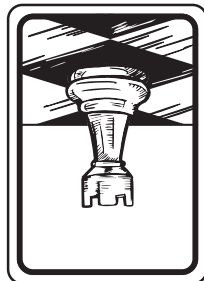
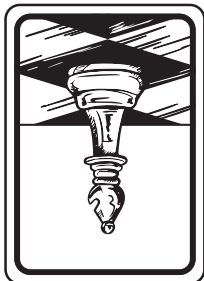
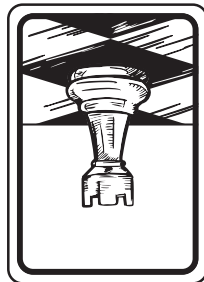
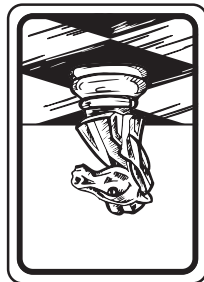
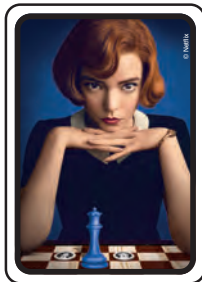
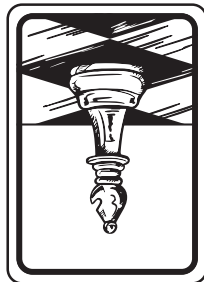
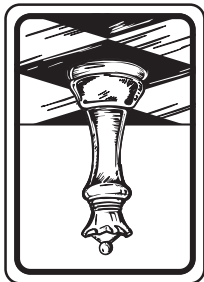
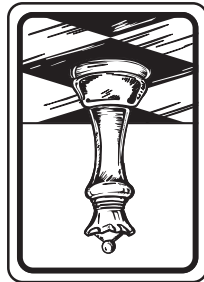
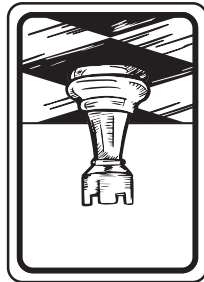
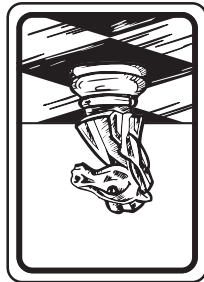
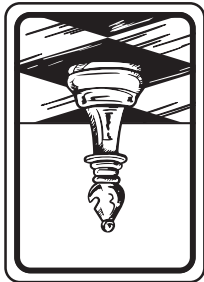
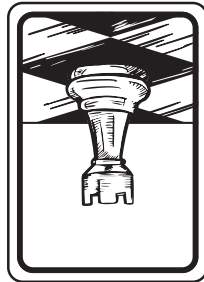
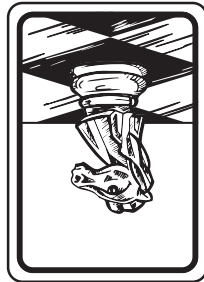
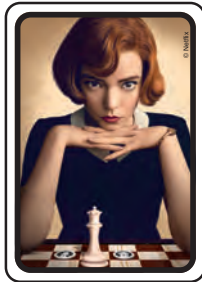
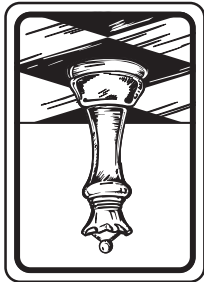
NETFLIX



THE
QUEEN'S GAMBIT
A VEZÉRCSEL

JÁTÉKSZABÁLY





THE QUEEN'S GAMBIT

Eszeld ki. Cselezd ki. Győzd le.
2–4 játékos • 10 éves kortól • 15 perc



Gondolkoztatok már rajta, milyen lehet olyan elképesztően sakkozni, ahogy **Beth Harmon** a *The Queen's Gambit*-ben? Beth azon képessége, hogy lelki szemei előtt látja a lehetséges sakklépéseket, lehetővé teszi számára, hogy eltüntesse ellenfelei vezércselbábuit a tábláról, és legyőzze őket. A *The Queen's Gambit: A társasjátékban*, a bábuk – és ezáltal pontok – megszerzéséért versenyeztek egymással. Minden körben más és más sakklépésben mozgathatjátok a vezércselbábukat. De Bethhez hasonlóan előre kell terveznetek, ha túl akartok járni ellenfeleitek eszén és meg akarjátok nyerni a játékot.

A doboz tartalma:

- ◆ 1 játéktábla
- ◆ 56 kártya
- ◆ 4 vezércselbábu
- ◆ 32 bábujelző
- ◆ 1 szabálykönyv



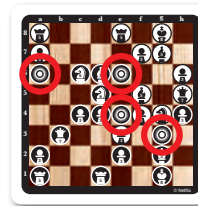
ELŐKÉSZÜLETEK

- ◆ Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Válasszatok egy kezdőkártyát, és helyezzétek a kerek bábujeleket a táblára, a kártyának megfelelő helyekre. A bábujelek színe (sötét vagy világos) nem számít. A jelzőkön lévő szám az érték járó pontokat mutatja.

- ◆ Minden játékos válasszon egy vezércselbábút és vegye el a vele színben megegyező 12 kártyát. A játék során a játékosok csak a saját paklijukból fognak kártyákat húzni és kijátszani.



- ◆ A kezdőkártyán négy kezdőmező látható. Minden játékos választ egy ilyen mezőt a táblán, és ráhelyezi a vezércselbábuját.



Kezdőmező

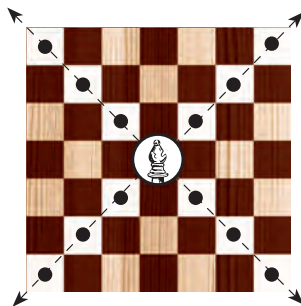
- ◆ A legidősebb játékos választ először kezdőmezőt. Ezután óramutató járásával ellentétes irányban haladva a többi játékos is lehelyezi a vezércselbábuját a megmaradó kezdőmezők egyikére. Az kezdő a játékot, aki legutoljára helyezte le a vezércselbábuját.

Most már készen álltok a játékra.

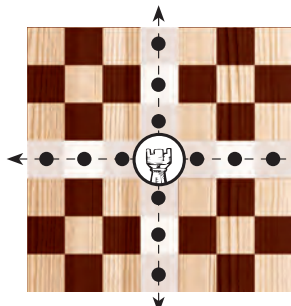


A VEZÉRCSELBÁBU

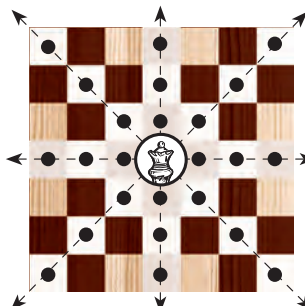
A vezércselbábud különleges, mivel futóként, bástyaként, királynőként és huszárként is mozoghat attól függően, hogy milyen kártyát játszottál ki:



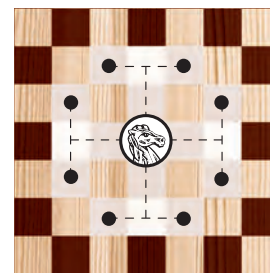
◆ **Futó:** Mozgasd a vezércselbábudat átlósan, mintha futó lenne.



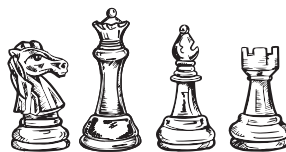
◆ **Bástya:** Mozgasd a vezércselbábudat egyenes vonalban, mintha bástya lenne.



◆ **Királynő:** Mozgasd a vezércselbábudat egyenes vonalban vagy átlósan, mintha királynő lenne.



◆ **Huszár:** Mozgasd a vezércselbábudat „L” alakban, mintha huszár lenne. A huszár az egyetlen figura, amely átléphet másokat a táblán.



Akárcsak egy igazi sakkjátzmában, ha a vezércselbábud olyan mezőn fejezi be a lépését, amelyen egy bábujelező található, megszerzi azt. Helyezd a vezércselbábud a megszerzett bábujelező helyére. Sosem mozoghatsz át bábujelezőn, illetve sosem léphetsz rá más játékos vezércselbábujára vagy mozoghatsz keresztül azon, kivéve a huszár lépésével.



AZ ELSŐ HÁROM LÉPÉS MEGTERVEZÉSE

Minden játékos keverje meg a pakliját, és húzzon öt kártyát. Ezeket a kártyákat használjátok az első három lépés megtervezéséhez. Mindenki válasszon három kártyát, és tegye őket **KÉPPEL LEFELE** maga elé az asztalra. A bal szélső kártya lesz a vezércselbábuk első lépése. Ha mindannyian elkészültetek, húzzatok egy kártyát, hogy három kártya legyen a kezetekben.

Ha mindenki készen áll, hajsátok végre a kezdőjátékos körét. Utána az óramutató járása szerint haladjatok tovább.



TIPP: Amikor a lépéseiteket tervezitek, vegyétek figyelembe az ellenfeleitek lehetséges lépéseit. Próbáljátok meg megszerezni előlük a legértékesebb bábujelzőket, hogy keresztülhúzzátok számításaikat!

FONTOS MEGJEGYZÉS

Csak a vezércselbábuk mozognak a táblán.
A bábujelzők ugyanazon a mezőn maradnak a játék végéig.



A JÁTÉKOS KÖRE

Amikor te kerülsz sorra, fordítsd fel a bal szélső kártyát magad előtt. Ezután mozgasd a vezércselbábudat a felfordított kártyának megfelelően. Ha olyan mezőn fejezed be a lépésed, ahol bábujelző található, megszerzed a jelzőt!

Ha nem tudsz mozogni, maradj a helyeden, de ha tudsz, mozognod kell.

Miután léptél, válassz egy kártyát a kezedből, és tedd **KÉPPEL LEFELÉ** a másik két kártyádtól jobbra. Így mindig a vezércselbábud következő három lépése lesz megtervezve előtted.

A köröd végén húzz egy kártyát, hogy ismét három kártya legyen a kezekben. Ha kifogyna a húzópaklid, keverd meg a dobópaklid, és csinálj belőle egy új húzópaklid.

KÉPPEL LEFELÉ FORDÍTOTT KÁRTYÁK

Ha sakkmesterré szeretnél válni, az emlékezeted a legjobb barátod. Nem nézheted meg az előtted lévő, képpel lefelé fordított kártyákat.

Kivétel: a fiatalabb játékosok megnézhetik az előttük lévő kártyákat, de nem változtathatnak a kártyák sorrendjén.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor az utolsó bábujelzőt is megszereztétek. Ezután a játékosok összeszámolják pontjaikat. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az győz!

Abban a ritka esetben, ha döntetlen alakulna ki, az a játékos győz, aki utoljára lépett közülük.



NETFLIX

THE
QUEEN'S GAMBIT
A VEZÉRCSEL
JÁTÉKSZABÁLY



THE QUEEN'S GAMBIT™/© Netflix. Engedéllyel felhasználva.

Nicholas Cravotta és Rebecca Bleau, BlueMatter Games.
2019 BlueMatter Games under license from BlueMatter Games
Tervezte: Mathieu Lidon