



Világítsd be az utad!

Szerző: Jakob Andrusch

2 – 4 játékos részére, 8 éves kortól

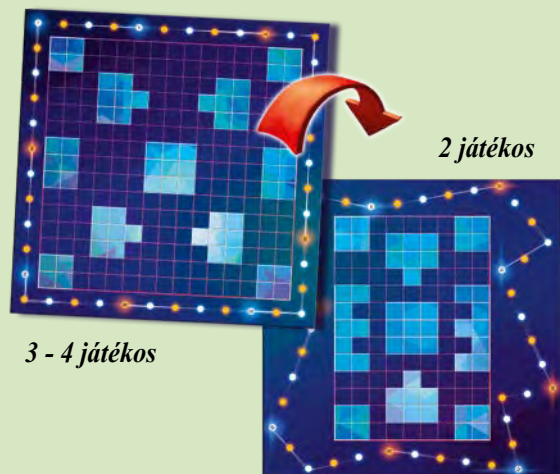
Játékidő 30 perc

## Tartalom

### • 1 kétoldalas játéktábla

Az egyik oldal 3-4 ...

... a másik oldal  
2 játékos számára.



### • 96 Fénykorong

Színenként 24 darab,  
4 színben

Színenként 8-8 darab 1/6,  
2/5 és 3/4 oldallal



### • 4 Vászonzsák



### • 4 Kezdőhely jelölő

A játékosok  
színeiben 1-1



### • 4 Pontjelző

A játékosok  
színeiben 1-1

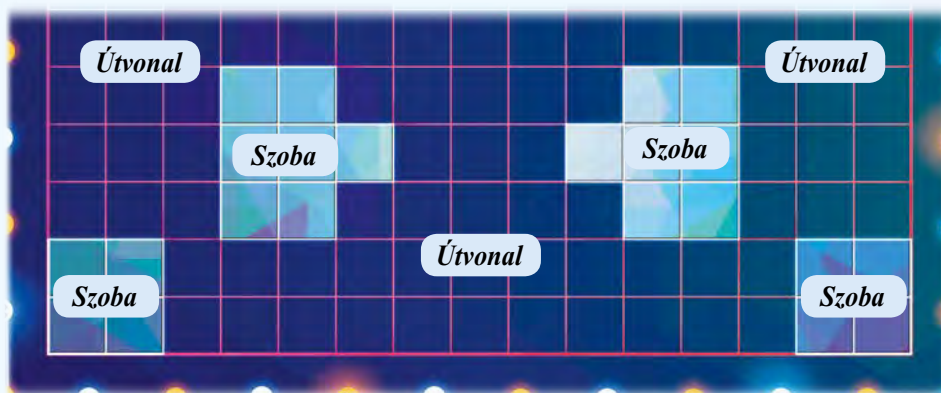


### • 1 Játékszabály

## Áttekintés és a játék célja

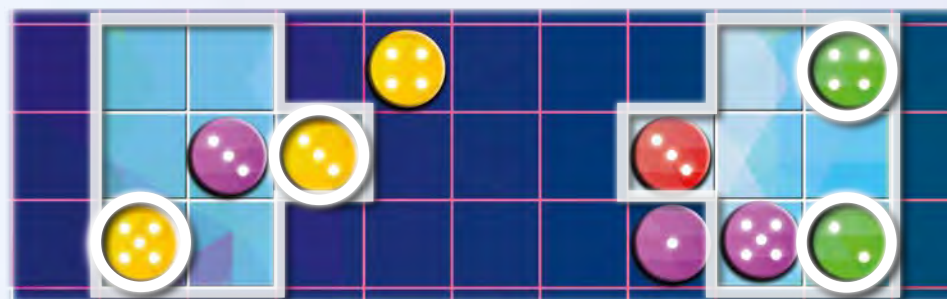
A Glüx játék során a játékosok egymás után, az óramutató járásának megfelelő sorrendben lehelyezik Fénykorongjaikat a játéktáblára.

A táblán Útvonalak és Szobák találhatóak.



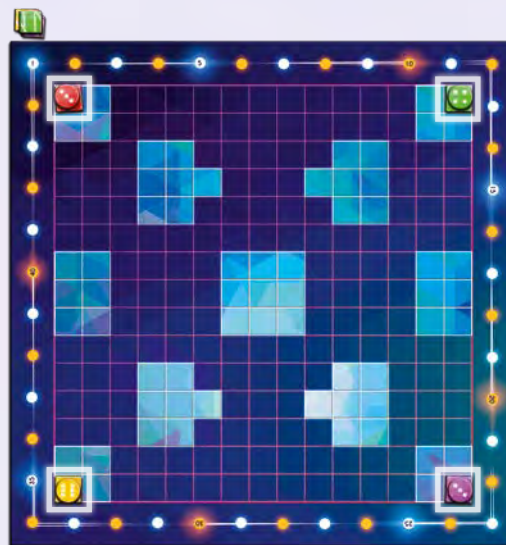
A játékosok célja, hogy Fénykorongjaikat a Szobákban helyezték el.

A játék végén minden Szoba értékelésre kerül és azok a játékosok, akiknek a legmagasabb a pöttyértékük az adott szobában pontokat kapnak.

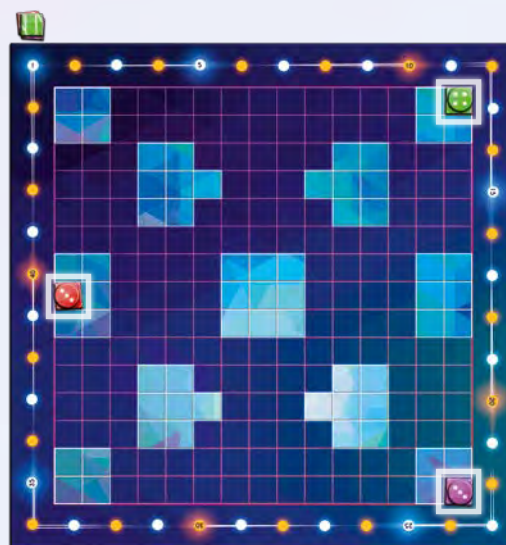


## A játék előkészítése

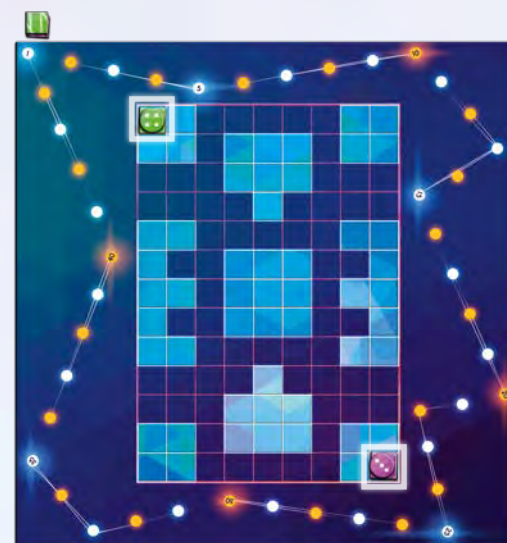
- 1) Terítsétek ki a táblát a játéktér közepére, a játékosok számának megfelelő oldallal felfelé.
- 2) Játékosonként válasszatok egy színt, és mindenki vegye el a színének megfelelő 24 Fénykorongot, a Kezdőhely jelölőt, a Pontjelzőt, valamint egy Vászonzsákot. Tegyétek a Pontjelzőket a Pontozóskála "1" mezője mellé.  
**4 játékos esetén**, mindenki a játéktábla egy-egy sarokmezőjére helyezi a Kezdőhely jelölőjét.  
**3 játékos esetén**, az ábrán jelölt három hely közül válasszatok.  
**2 játékos esetén**, két átlósan szemben lévő mezőn kell elhelyezni a jelölőket.



*előkészítés 4 játékos esetén*



*előkészítés 3 játékos esetén*



*előkészítés 2 játékos esetén*

- 3) Mindegyikötök tegye a Vászonzsákjába a Fénykorongjait és jól keverje össze őket. Ezután húzzatok ki egyet-egyét a zsákokból és az általatok választott oldalával felfelé helyezzétek a kihúzott Fénykorongot a Kezdőhely jelölőkre. Végül mindenki húzzon a zsákjából egy újabb Fénykorongot és azt a többiek elöl eltakarva, tartsa a kezében.

- 4) Válasszatok kezdőjátékost.

## A játék menete

Lépések a kezdőjátékostól kiindulva az óramutató járásának megfelelő irányban egymás után kerül sorra. Egy lépés a következő két szakaszból áll:

- Első szakasz: egy Fénykorong elhelyezése
- Második szakasz: egy újabb Fénykorong húzása

Ezután a következő játékos kerül sorra.

A játék véget ér, amikor egyikötök sem tud már korongot húzni a zsákjából, vagy amikor egyikötök sem tud a szabályoknak megfelelő módon Fénykorongot elhelyezni a táblán.

Ekkor következik a játék végi értékelés.

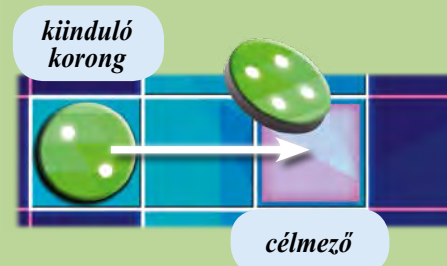
## Egy lépés részletesen

### □ Első szakasz: egy Fénykorong elhelyezése

A Játéktáblán fekvő korongjaitok határozzák meg, hogy lépéseitekben hova helyezhetitek el Fénykorongot:

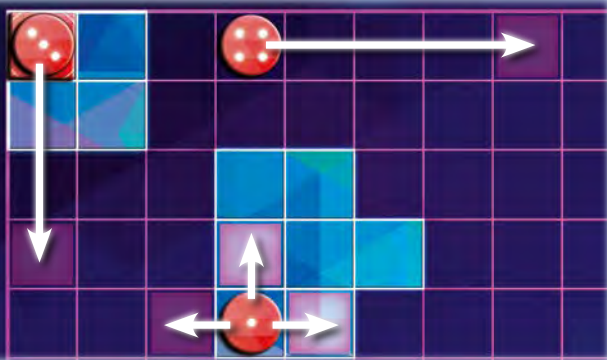
Egy már a táblán fekvő korongodtól (kiinduló korong) elindulva számolj egyenes vonalban annyi mezőt, ahány pöttyöt a kiinduló korongod mutat. Az így elért utolsó mező (célmező) az, ahova leteheted az új Fénykorongodat. Rajtad áll, hogy a lehelyezendő korong melyik oldalát fordítod felfelé.

Miután lehelyezted a korongodat a lépésed a ■ **Második szakasz: egy újabb Fénykorong húzása** szerint folytatódik.



### Egy Fénykorong lehelyezésének szabályai:

1) Egy új korong helyének kiszámolásához bármelyik, már a táblán lévő korongodat használhatod.



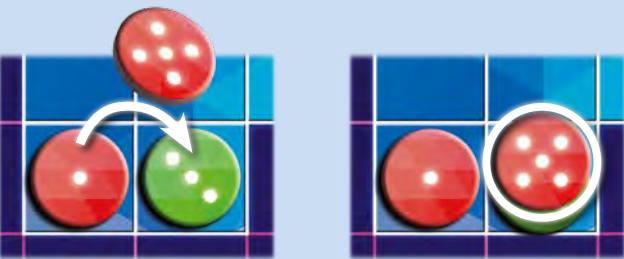
2) A mezőket vízszintes vagy függőleges irányban kell számolnod, átlós irányú lehelyezés nem engedélyezett.



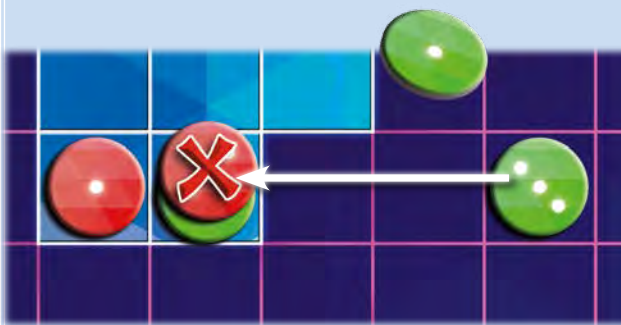
3) Nem helyezhetsz le akkor korongot, ha a helymeghatározás során akadályba (saját vagy másik játékos korongja) ütközöl. Az út el van zárva.



4) Ha a célmezőn egy korong (akár a sajátod, akár másik játékosé) található, akkor arra ráteheted az új Fénykorongodat. Ezután a játékban csak a felül lévő korong vesz részt.



5) Ha a célmezőn két korong található egymás tetején, akkor ide már nem tehetsz le újabb korongot.



6) Soha nem tehetsz korongot játékosársaid kezdőhely mezőjére/korongjára.



7) A játék során **egy alkalommal** számolgtatás nélkül leteheted az új Fénykorongodat a Kezdőhelyeden lévő korongodra.



**!!! Fontos:** Ha valaki nem tud az 1-6 szabályoknak megfelelően korongot lehelyezni, akkor **muszáj** kihasználnia a 7 pont adta lehetőséget.

Ha ezt a lehetőséget a játék korábbi szakaszában már elhasználta, akkor a játék végi értékelésig kimarad a játékból!

## Második szakasz: egy újabb Fénykorong húzása

A Fénykorongod elhelyezése után, húzz a zsákból egy újabb korongot és azt a többiek elől eltakarva, tartsd a kezdben.

A játékot a következő játékosársad folytassa.



## A játék vége és a pontszámítás

A játék véget ér, amikor egyikőtök sem tud már korongot húzni a zsákjából, vagy amikor egyikőtök sem tud a szabályoknak megfelelő módon Fénykorongot elhelyezni a táblán.

### A pontok kiszámítása:

Minden Szobát külön-külön kell értékelnetek. Minden Szobában meg kell számolnotok a pöttyeiteket. Az egyes szobákban elért helyezések és a játékosok száma alapján kaptok Győzelmi Pontokat (GYP), amiket a Pontozóskálán jelöltök:

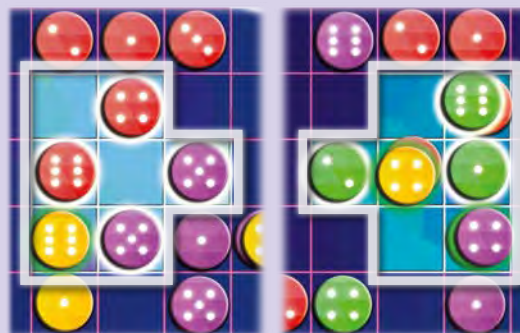
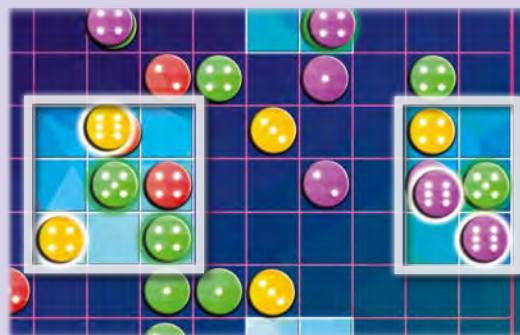
#### A Szobában elért helyezés Győzelmi Pont

Első hely	4
Második hely	2

Ha az **első helyen döntetlen alakulna ki**, akkor minden érintett játékos 4 GYP-t kap, és második helyezettet nem hirdetnek.

Ha a **második helyen döntetlen alakulna ki**, akkor minden érintett játékos 2 GY-t kap.

**!!! Fontos:** Két játékos esetén csak az első helyezett kap Győzelmi Pontokat.



#### Bal oldali szoba:

Támás (sárga): 10 pötty Első helyezés 4 GYP  
Móni (zöld): 9 pötty Második helyezés 2 GYP  
Péter (piros): 4 pötty Harmadik helyezés 0 GYP

#### Jobb oldali szoba:

Sára (lila): 12 pötty Első helyezés 4 GYP  
Móni (zöld): 5 pötty Második helyezés 2 GYP  
Támás (sárga): 4 pötty Harmadik helyezés 0 GYP

#### Bal oldali szoba – Első hely döntetlen:

Péter (piros): 10 pötty Első helyezés 4 GYP  
Sára (lila): 10 pötty Első helyezés 4 GYP  
Támás (sárga): 6 pötty Második helyezés 0 GYP

#### Jobb oldali szoba – Második hely döntetlen:

Móni (zöld): 9 pötty Első helyezés 4 GYP  
Sára (lila): 4 pötty Második helyezés 2 GYP  
Támás (sárga): 4 pötty Második helyezés 2 GYP

Miután minden Szobát értékeltetek a legtöbb pontot elért játékos lett a játék győztese!

Döntetlen esetén az a játékos a nyertes, akinek a középső Szobában (9 mező) több pöttyöt sikerült elhelyeznie.

Ha ezután is egyenlőség áll fenn, akkor a játéknak több nyertese van.



**Példa:** Az összes szoba kiértékelése után Móni és Sára egyaránt 20 GYP-tal áll az élen. Móninak (zöld) van korongja a középső Szobában, de Sárának nincsen, így Móni lett a végső győztes.



Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel: 36(1)-388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
www.piatnikbp.hu

