

# BLUE LION

## A gyémántrablás

Sylvain Duchéne és Bruno Cathala könnyed,  
egyedi, kétfős taktikai játéka,  
2 játékos részére 8 éves kortól.  
Játékidő: 15 perc.

Párizs- Louvre: nagyszabású gyémánt kiállítás, ahol bemutatásra kerül a Kék Oroszlán, közismertebb nevén a Blue Lion gyémánt is. Természetesen egy ilyen hatalmas érték mágnesként vonzza az ékszer tolvajokat. .... szerencsére a rend őrei is felkészültek.

### Importálja:

Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély!



## A DOBOZ TARTALMA

6 db kétoldalú kártyalap a játékban szereplő Arséne, Lady X, rendőr és gyémántok képekkel.

15 db kisméretű gyémánt, melyek a jutalom pontok szimbolizálják  
2 játékos jelölő kártya  
1 játékszabály

## A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A játékosok a tolvajok (Arséne és Lady X) bőrébe bújva próbálnak a kártyalapok áthelyeztetésével minél előbb 7 vagy több gyémántot összegyűjteni és ezzel megnyerni a játékot.

Ahhoz, hogy győzelmi pontot szerezzünk, az alábbi kombinációk valamelyikét kell létrehozunk a kártyalapok áthelyezéseivel:



Arséne-nek sikerül ellopnia a gyémántot a kiállításról, jutalma 2 gyémánt.



Arséne-t körbevette a rendőrség, elűszott a lehetősége hogy ellopja a gyémántot. Lady X szerez 1 jutalompontot, ő vehet el 1 gyémántot.



Lady X-nek sikerül ellopnia a gyémántot a kiállításról, jutalma 2 gyémánt.



Lady X-et körbevette a rendőrség, elűszott a lehetősége hogy ellopja a gyémántot. Arséne szerez 1 jutalompontot, ő vehet el 1 gyémántot.



Az évszázad rablása sikerült. Az a játékos, akinek ezt a kombinációt sikerül kiraknia, 3 gyémántot kap jutalmul.

## A JÁTÉK MENETE

1. A kártyák előkészítése  
Mielőtt elkezdenénk a játékot, állapodjunk meg hogy melyikünk melyik tolvaj szerepébe bújjon. Miután ez sikerült, vegyük magunk elé a szerepünknek megfelelő (Arséne vagy Lady X) tolvaj jelölő kártyát. Jelöljük ki a kezdő játékos, pl: a fiatalabb.

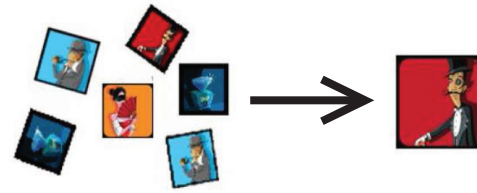
A kezdő játékos összekeveri a hat kártyát, majd feldobja a levegőbe, lehetőség szerint olyan módon, hogy forogjanak is a kártyák. Miután a kártyát leestek az asztalra, kezdődhet a kártyasor kialakítása. A játék kezdéséhez szükséges sor kialakítását egy olyan kártyával kell kezdeni, amelyen valamelyik szereplő képe látható. A kezdő sor kialakítása minden játék alkalmával egyedi lesz ennek a szabálynak köszönhetően.

## 2. Kezdősor kialakítása

Az első játékos kiválaszt egy kártyát, majd leteszi az asztalra, ez lesz a középső kártya a sorban. A játékos dönthet úgy is, hogy a kiválasztott kártyát megfordítja teszi le kezdő lapként, ebben az esetben viszont nem nézheti meg a fordítás előtt a kártya másik oldalát. Majd a másik játékos választ egy lapot, amit a kezdő lap jobb vagy bal oldalára helyezhet le. Ezt a folyamatot egészen addig folytatják, míg az összes kártya be nem került a kezdő kártyasorba.

Fontos: abban az esetben, ha valamelyik játékos nem szeretne kártyát letenni a kezdő sorba, passzolhat. A játék során a játékosoknak csak egyszer van lehetőségük passzolni.

Példa: az első játékos úgy dönt, hogy fordítás nélkül helyezi le a kiválasztott kártyát.



Példa: a másik játékos forgatás után teszi le a következő kártyát, így kerül a gyémántot ábrázoló kártya helyett Lady X-et ábrázoló kártya a következő helyre. A játék során fontos szerepe van annak, hogy a játékosok megjegyezzék, melyik kártya hátoldalán milyen kép van, ezért érdemes nagyon figyelni már a kezdő kártyasor kialakítása közben is.



# BLUE LION

## A gyémántrablás

Sylvain Duchéne és Bruno Cathala könnyed,  
egyedi, kétfős taktikai játéka,  
2 játékos részére 8 éves kortól.  
Játékidő: 15 perc.

Párizs- Louvre: nagyszabású gyémánt kiállítás, ahol bemutatásra kerül a Kék Oroszlán, közismertebb nevén a Blue Lion gyémánt is. Természetesen egy ilyen hatalmas érték mágnesként vonzza az ékszer tolvajokat. .... szerencsére a rend őrei is felkészültek.

### Importálja:

Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély!



## A DOBOZ TARTALMA

6 db kétoldalú kártyalap a játékban szereplő Arséne, Lady X, rendőr és gyémántok képekkel.

15 db kisméretű gyémánt, melyek a jutalom pontok szimbolizálják  
2 játékos jelölő kártya  
1 játékszabály

## A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A játékosok a tolvajok (Arséne és Lady X) bőrébe bújva próbálnak a kártyalapok áthelyeztetésével minél előbb 7 vagy több gyémántot összegyűjteni és ezzel megnyerni a játékot.

Ahhoz, hogy győzelmi pontot szerezzünk, az alábbi kombinációk valamelyikét kell létrehozunk a kártyalapok áthelyezéseivel:



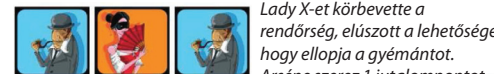
Arséne-nek sikerül ellopnia a gyémántot a kiállításról, jutalma 2 gyémánt.



Arséne-t körbevette a rendőrség, elűszott a lehetősége hogy ellopja a gyémántot. Lady X szerez 1 jutalompontot, ő vehet el 1 gyémántot.



Lady X-nek sikerül ellopnia a gyémántot a kiállításról, jutalma 2 gyémánt.



Lady X-et körbevette a rendőrség, elűszott a lehetősége hogy ellopja a gyémántot. Arséne szerez 1 jutalompontot, ő vehet el 1 gyémántot.



Az évszázad rablása sikerült. Az a játékos, akinek ezt a kombinációt sikerül kiraknia, 3 gyémántot kap jutalmul.

## A JÁTÉK MENETE

1. A kártyák előkészítése  
Mielőtt elkezdenénk a játékot, állapodjunk meg hogy melyikünk melyik tolvaj szerepébe bújjon. Miután ez sikerült, vegyük magunk elé a szerepünknek megfelelő (Arséne vagy Lady X) tolvaj jelölő kártyát. Jelöljük ki a kezdő játékos, pl: a fiatalabb.

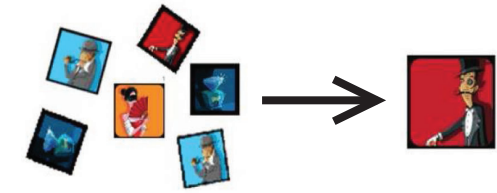
A kezdő játékos összekeveri a hat kártyát, majd feldobja a levegőbe, lehetőség szerint olyan módon, hogy forogjanak is a kártyák. Miután a kártyát leestek az asztalra, kezdődhet a kártyasor kialakítása. A játék kezdéséhez szükséges sor kialakítását egy olyan kártyával kell kezdeni, amelyen valamelyik szereplő képe látható. A kezdő sor kialakítása minden játék alkalmával egyedi lesz ennek a szabálynak köszönhetően.

## 2. Kezdősor kialakítása

Az első játékos kiválaszt egy kártyát, majd leteszi az asztalra, ez lesz a középső kártya a sorban. A játékos dönthet úgy is, hogy a kiválasztott kártyát megfordítja teszi le kezdő lapként, ebben az esetben viszont nem nézheti meg a fordítás előtt a kártya másik oldalát. Majd a másik játékos választ egy lapot, amit a kezdő lap jobb vagy bal oldalára helyezhet le. Ezt a folyamatot egészen addig folytatják, míg az összes kártya be nem került a kezdő kártyasorba.

Fontos: abban az esetben, ha valamelyik játékos nem szeretne kártyát letenni a kezdő sorba, passzolhat. A játék során a játékosoknak csak egyszer van lehetőségük passzolni.

Példa: az első játékos úgy dönt, hogy fordítás nélkül helyezi le a kiválasztott kártyát.



Példa: a másik játékos forgatás után teszi le a következő kártyát, így kerül a gyémántot ábrázoló kártya helyett Lady X-et ábrázoló kártya a következő helyre. A játék során fontos szerepe van annak, hogy a játékosok megjegyezzék, melyik kártya hátoldalán milyen kép van, ezért érdemes nagyon figyelni már a kezdő kártyasor kialakítása közben is.



### 3. Amikor a kezdő kártyasor elkészül.

Amint a 6 kártya a helyére került, kezdődhet a játék. A soron lévő játékos az alábbi akciók közül az egyiket hajthatja végre saját körén belül

A.) a sor elején és végén lévő két kártyát megcseréli:



B.) az első és utolsó kártya kivételével a sorban lévő egymás melletti kártyák helyét cseréli meg, anélkül hogy megfordítaná a kártyákat:



C.) dönthet úgy is, hogy nem a kártyalapok helyét változtatja, hanem megfordít egy kártyát, anélkül hogy előtte megnézni mi van a másik oldalán:



### HOGYAN LEHET MEGNYERNI A JÁTÉKOT?

A kártyák helyének változtatásával vagy megfordításával kialakíthatóak a korábban leírt kombinációk valamelyike. Minden kialakult kombinációért győzelmi pont jár, amit a kialakítás pillanatában kap meg a játékos (ezeket jelöljük a játék során a kis gyémántkövekkel).

Fontos! Abban az esetben, ha olyan kombinációt alakítunk ki, amely az ellenfelünknek kedvez, természetesen az ellenfél kapja meg a győzelmi pontokat.

Példa: Arséne-t körbevette a rendőrség, ebben az esetben Lady X-nek jár a győzelmi pont (kap 1 gyémántkővet a Lady X-et alakító játékos), még akkor is, ha ezt a kombinációt az Arséne rakta ki.



A soron lévő játékos azzal fejezi be a saját körét, hogy a kialakított kombináció középső lapját kidobja a játékból (anélkül, hogy megfordítaná).



Kártyát csak abban az esetben kell a játékból ideiglenesen kidobni, ha a soron lévő játékos létrehozott bármilyen kombinációt. Amíg ez nem történik meg, a két játékos hat kártyát használva játssza a játékot.

A sorra kerülő játékosnak csak öt kártya fog rendelkezésre állnia a saját lépéséhez. Példa: az előzőleg kialakított kombinációban Arséne kártyalapja volt a középső, tehát ezt kell kitenni a sorból. A sorra kerülő játékos úgy dönt, hogy megfordítja a rendőr kártyalapot, ezáltal a sorban előtűnik a Blue Lion – a Kék Oroszlán gyémántot ábrázoló kártyalap.



A soron lévő játékos azzal fejezi be a körét, hogy a korábban kidobott lapot visszatesszi a kártyasor utolsó lapjaként.



### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül 7 vagy több győzelmi pontot összegyűjtenie.

### SPECIÁLIS ESETEK

Mi történik, ha az egyik játékos két kombinációt is létrehoz egy körön belül?

Ebben az esetben mindkét kombinációért jár győzelmi pontot megkapja. Mindkét kombináció középső lapját ki kell dobni a játékból, így a sorra kerülő játékosnak csak 4 kártyalap fog rendelkezésre állni. Majd a saját köre végén mindkét lapot visszatesszi a játékba a sor végére. Meg is fordíthatja őket, de ha ez által bármilyen kombináció kialakul, azért egyik játékos sem kap pontot.

Mi történik abban az esetben, ha a játékos létrehoz egy kombinációt akkor, mikor a sorban csak 5 kártya szerepel?

Ebben az esetben megkapja a kombinációért járó győzelmi pontot, a középső kártyát kidobja a játékból, majd visszatesszi a korábban kidobott kártyalapot a játékba.

### 3. Amikor a kezdő kártyasor elkészül.

Amint a 6 kártya a helyére került, kezdődhet a játék. A soron lévő játékos az alábbi akciók közül az egyiket hajthatja végre saját körén belül

A.) a sor elején és végén lévő két kártyát megcseréli:



B.) az első és utolsó kártya kivételével a sorban lévő egymás melletti kártyák helyét cseréli meg, anélkül hogy megfordítaná a kártyákat:



C.) dönthet úgy is, hogy nem a kártyalapok helyét változtatja, hanem megfordít egy kártyát, anélkül hogy előtte megnézni mi van a másik oldalán:



### HOGYAN LEHET MEGNYERNI A JÁTÉKOT?

A kártyák helyének változtatásával vagy megfordításával kialakíthatóak a korábban leírt kombinációk valamelyike. Minden kialakult kombinációért győzelmi pont jár, amit a kialakítás pillanatában kap meg a játékos (ezeket jelöljük a játék során a kis gyémántkövekkel).

Fontos! Abban az esetben, ha olyan kombinációt alakítunk ki, amely az ellenfelünknek kedvez, természetesen az ellenfél kapja meg a győzelmi pontokat.

Példa: Arséne-t körbevette a rendőrség, ebben az esetben Lady X-nek jár a győzelmi pont (kap 1 gyémántkővet a Lady X-et alakító játékos), még akkor is, ha ezt a kombinációt az Arséne rakta ki.



A soron lévő játékos azzal fejezi be a saját körét, hogy a kialakított kombináció középső lapját kidobja a játékból (anélkül, hogy megfordítaná).



Kártyát csak abban az esetben kell a játékból ideiglenesen kidobni, ha a soron lévő játékos létrehozott bármilyen kombinációt. Amíg ez nem történik meg, a két játékos hat kártyát használva játssza a játékot.

A sorra kerülő játékosnak csak öt kártya fog rendelkezésre állnia a saját lépéséhez. Példa: az előzőleg kialakított kombinációban Arséne kártyalapja volt a középső, tehát ezt kell kitenni a sorból. A sorra kerülő játékos úgy dönt, hogy megfordítja a rendőr kártyalapot, ezáltal a sorban előtűnik a Blue Lion – a Kék Oroszlán gyémántot ábrázoló kártyalap.



A soron lévő játékos azzal fejezi be a körét, hogy a korábban kidobott lapot visszatesszi a kártyasor utolsó lapjaként.



### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül 7 vagy több győzelmi pontot összegyűjtenie.

### SPECIÁLIS ESETEK

Mi történik, ha az egyik játékos két kombinációt is létrehoz egy körön belül?

Ebben az esetben mindkét kombinációért jár győzelmi pontot megkapja. Mindkét kombináció középső lapját ki kell dobni a játékból, így a sorra kerülő játékosnak csak 4 kártyalap fog rendelkezésre állni. Majd a saját köre végén mindkét lapot visszatesszi a játékba a sor végére. Meg is fordíthatja őket, de ha ez által bármilyen kombináció kialakul, azért egyik játékos sem kap pontot.

Mi történik abban az esetben, ha a játékos létrehoz egy kombinációt akkor, mikor a sorban csak 5 kártya szerepel?

Ebben az esetben megkapja a kombinációért járó győzelmi pontot, a középső kártyát kidobja a játékból, majd visszatesszi a korábban kidobott kártyalapot a játékba.