

CO.OP - Játékszabály

Egyszerűen egyszerű játék, kezdőtől gyakorlott játékosok számára is.

Ebben a játékban egyszerre vagy mindenkivel és mindenki ellen.

- **Ajánlott korosztály:** 7-99 év
 - **Játékosok száma:** 1-4 fő
 - **Játékidő:** 30 perc
-

Játék elemei

- **73 építőkártya, ebből:**
 - 36 háromszínű építőkártya
 - 27 kétszínű mínuszpontos építőkártya
 - 10 pluszpontos joker építőkártya
 - **Játékos kártyák:**
 - 4 fekete háttérrel (3-4 játékos esetén)
 - 2 fehér háttérrel (2 játékos esetén)
 - **Játék applikáció:** QR-kódos hozzáférés
-

Játék célja

Minden körben egy kártya lehelyezésével hurkokat kell építeni, és a játék végére a lehető legtöbb pontot gyűjteni a játékos kártyán meghatározott három színből. Vigyázni kell, mert 3 vagy 4 játékos esetén a színeken osztozni kell a többiekkel!

Játék előkészítése

1. Minden játékos kap egy játékos kártyát, amely meghatározza a pontszerző színeket. 2 játékos esetén a fehér háttérű, 3 vagy 4 játékos esetén a fekete háttérű kártyákat használják.
 2. Az építőkártyákat meg kell keverni, majd minden játékos két lapot felfordítva helyezzen maga elé.
 3. A maradék kártyák húzópaklit képeznek az asztal közepén.
 4. Egy építőkártyát helyeztetek az asztal közepére kezdőlapként, valamint tegyetek 4 építőkártyát a húzópakli mellé szintén felfordítva, ez lesz a draft pakli.
 5. Az összes kártyát mindig felfordítva, jól láthatóan kell tartani a játék során.
-

Játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek. Első játék esetén az kezd, aki a pontokat számolja. A következő játékokban az előző nyertes kezd.

A játékos a következő lépéseket hajtja végre a körében:

1. **Kártya lehelyezése:** Egy kártyát kapcsol az asztalon lévőkhöz a szabályok szerint.
2. **Hurok pontozása:** Lezárt hurkok esetén pontszámítást végez a szabályok alapján.
3. **Húzás:** Választ egy lapot a draft pakliból, ezután húz egy lapot a húzópakliból és beteszi a draft pakliba, ismét 4 lapra kiegészítve azt. Ha elfogy a draft pakli, nem választ és húz több lapot.

Építőkétyák és lehelyezési szabályok

A kártyákon három típusú jelzés lehet:

- **Színkorong:** 6 szín (kék, zöld, sárga, narancssárga, rózsaszín, lila) – nincs különleges hatásuk.
- **X jelzés:** Joker, bármely színként számít, de mínusz pontot ér.
- **O jelzés:** Joker, bármely színként számít, plusz pontot ér.

Lehelyezési szabályok:

- A kártyának kapcsolódnia kell egy már lerakott kártyához.
- Egy hurokban csak egy szín lehet, de tartalmazhat X és O jelzéseket is.
- Készíthető olyan hurok is, amelyben csak X és O jelzés található, szín nélkül.

Ha nem lehet lapot lehelyezni, cserélni kell egy lapot a lapjaink közül a draft pakliból. Ha így sem, akkor a draft pakli lapjai közül cseréljünk egy lapot a húzópakliból.

Pontozás

A pontozáshoz használjátok az applikációt. Ha egy játékos lezár egy hurkot, az alábbiak szerint számoljuk a pontokat:

- Minden **színkorong** és **O jelzés:** +1 pont
- Minden **X jelzés:** -1 pont

Csak a **lezárt hurkok** érnek pontot. Nyitott hurkok nem számítanak, még a játék végén sem.

Ha egy hurokban nincs szín, csak X vagy O jelzés, a pontot szerző játékos dönti el, melyik színhez számolja.

Játék vége

A játék az összes építőkétya kijátszása után ér véget. A játékosok összeadják a három szín pontjait a játékos kártyájuk szerint. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer.

Döntetlen esetén:

1. A leghosszabb hurokkal rendelkező játékos nyer.
2. Ha még mindig döntetlen, a több lezárt hurkot készítő játékos nyer.
3. További egyenlőség esetén mindkét játékos nyertes.

Egyszemélyes játék szabályai

Az egyszemélyes mód ugyanúgy működik, mint a többi, de itt a cél a lehető legmagasabb pontszám elérése. A játékos minden színnel pontot szerezhet.

220+ pont - S+ Tier
200-220 - S Tier
185-199 - A Tier
170-184 - B Tier
150-169 - C Tier
-149 - D Tier

CO.OP - Game Rules

A simple yet great game, suitable for both beginners and experienced players.

In this game, you play both with and against everyone else simultaneously.

- **Recommended Age:** 7-99 years
 - **Number of Players:** 1-4
 - **Playtime:** 30 minutes
-

Game Components

- **73 Builder Cards, consisting of:**
 - 36 three-color builder cards
 - 27 two-color minus-point builder cards
 - 10 plus-point joker builder cards
 - **Player Cards:**
 - 4 with black backgrounds (for 3-4 players)
 - 2 with white backgrounds (for 2 players)
 - **Game App:** Access via QR code
-

Objective

Place one card each turn to create loops and score as many points as possible using the three colors on your player card. However, in games with 3 or 4 players, you share colors with other players!

Setup

1. Each player receives a player card indicating their scoring colors. Use white-backed cards for 2 players and black-backed cards for 3-4 players.
 2. Shuffle the building cards thoroughly and deal two cards face-up to each player as their starting hand.
 3. Place one building card in the middle of the table as the starting card.
 4. Place the remaining cards in the center to form the draw pile. Draw four cards from this pile and lay them face-up next to it to form the draft pool.
 5. All cards should remain face-up and visible throughout the game.
-

Gameplay

Players take turns in clockwise order. The first player in the first game is the one keeping score. In subsequent games, the previous winner starts.

On your turn, complete the following steps:

1. **Place a Card:** Attach one card to the existing layout on the table, following the rules.
2. **Score Loops:** If you close any loops, score them according to the rules.
3. **Draw Cards:** Choose one card from the draft pool, then draw a card from the draw pile in order to replenish the draft pool back to four cards. If the draft pool is empty, you cannot draw or choose additional cards.

Builder Cards and Placement Rules

Builder cards may show three types of symbols:

- **Color Dots:** 6 colors (blue, green, yellow, orange, pink, purple) – no special effects.
- **X Symbols:** Joker symbols that match any color but give **minus points**.
- **O Symbols:** Joker symbols that match any color and give **plus points**.

Placement Rules:

- Cards must connect to an existing card on the table.
- A loop can only contain one color but may include any number of X or O symbols.
- Loops without any color dots, containing only X or O symbols, are allowed.

If a player cannot place a card, they draw new cards and shuffle their hand back into the draw pile.

Scoring

Use the game app for scoring. When a loop is closed, count points as follows:

- Each **color dot** and **O symbol**: +1 point
- Each **X symbol**: -1 point

Only **closed loops** score points. Open loops do not score, even at the end of the game.

If a closed loop contains no color dots (only X and O symbols), the player who closed the loop decides which color the points apply to.

Game End

The game ends when all builder cards are played. Each player adds up their points for the three colors on their player card. The player with the most points wins.

Tie-breaking rules:

1. The player with the longest completed loop wins.
 2. If still tied, the player with more completed loops wins.
 3. If still tied, all tied players win.
-

Solo Mode Rules

The solo version plays the same as the multiplayer game. The goal is to achieve the highest score possible. In solo mode, the player scores with **all colors simultaneously**.

220+ pont - S+ Tier
200-220 - S Tier
185-199 - A Tier
170-184 - B Tier
150-169 - C Tier
-149 - D Tier