

## Doboz tartalma

36 színes kártya (mezők)

35 akciókártya

4 célkártya

4 bábu

A NETI kártyajátékot 2-4 főig lehet játszani, 13 + korosztály. (A Facebook-on 13 év alatt nem lehet regisztrálni.)

## A játék célja

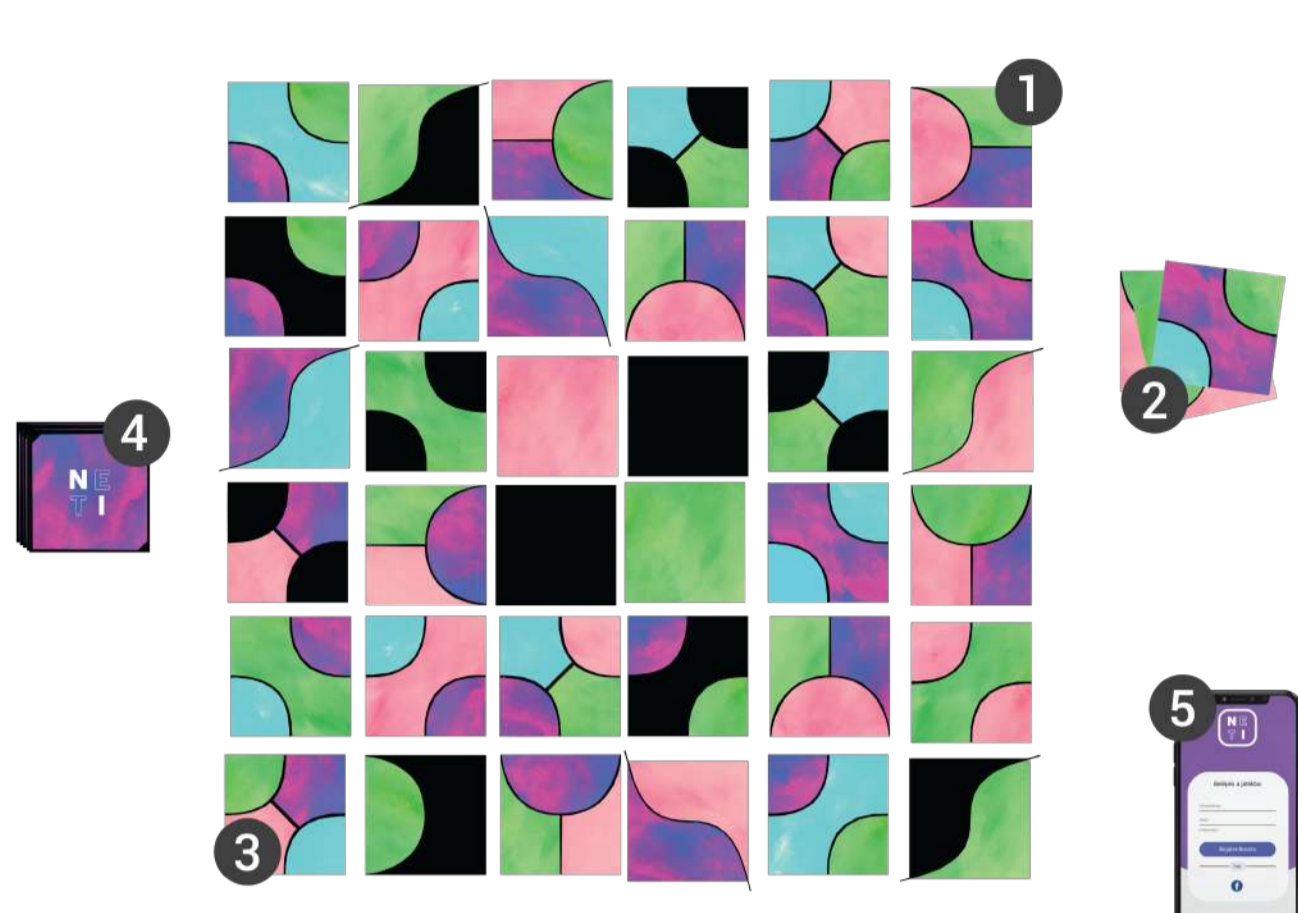
A többfordulós játékban az teljesít jól, aki (a kvízzjátékban) a legtöbb pontot érti el és a kártyajátékban minél többször lép be a cél mezőbe.

A cél az, hogy minél több pontot gyűjts össze a játék során.

## Előkészületek

1. Képezz a színes/mintás kártyákból egy 6x6-os alakzatot úgy, hogy a 4 célkártya legyen közepén.
2. A kimaradt 4 lapot tedd félre.
3. A bábuk kerüljenek a pálya négy sarkába egy-egy mezőre. (a játékos választja ki, hogy melyik színről indul)
4. Az akciókártyákat megkeverve a kártyajáték mellé kell elhelyezni.
5. Az alkalmazás aktiválása/belépés (Facebook)

Aki legutóbb posztolt a Facebook-on, ő lesz a kezdőjátékos.



## A játék menete

A játék 8 fordulóból áll.

Minden fordulóban az alábbi 5 fázis követi egymást:

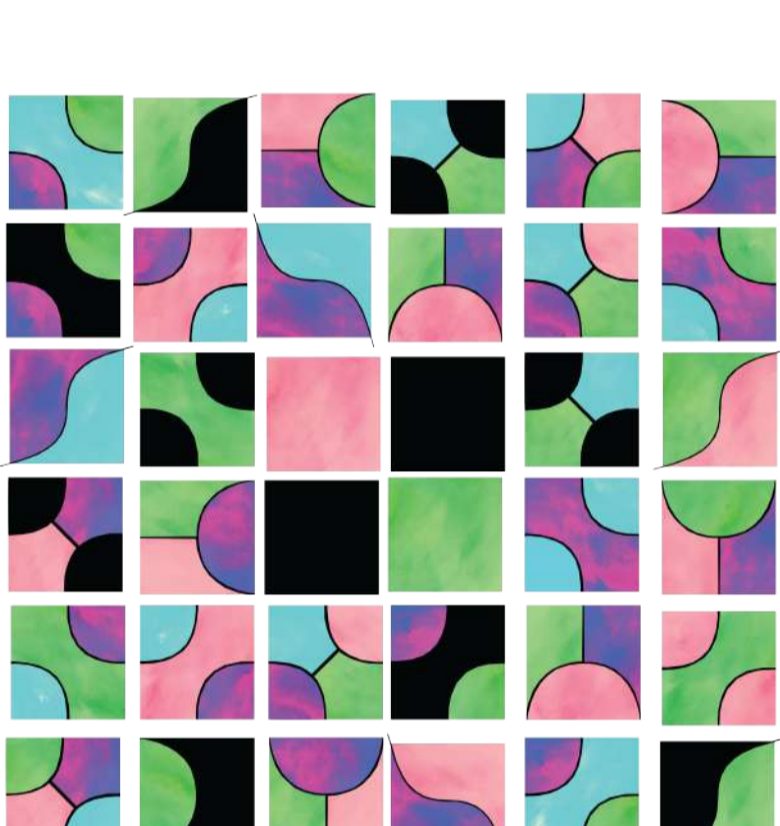
1. Elhelyezés
2. A kvízzjátékban a megfelelő válasz kiválasztása
3. (Kártyajáték) Akciók
4. Célkártyák megfordítása
5. Pontszámítás

A kör végén egy új forduló veszi kezdetét, és a játék addig folytatódik, míg letelik a 8 kör.

### 1. Fázis - Elhelyezés

A kezdőjátékos megkeveri a 36. kártyát, egyesével lehelyezi 6x6-os minta szerint.

A célkártyákat középre elhelyezve. A célkártyák közül kettőt lefordítva.



### 2. Fázis - Válasz

A játékosok minden körben az alkalmazáson keresztül kiválasztják a megfelelő választ az adott kérdésre.

Helyes válasz esetén az a játékos lép először, akinek a köre zajlik, utána a többi játékos, akik szintén eltálaták a megfelelő választ.

Az alkalmazásban megadott helytelen válasz után meg kell fordítani azt a kártyát, amin a játékos bábuja áll.

(De csak annak, akinek a köre van.)

### 3. Fázis - Akciók

A kezdőjátékos kezd, majd egymás után sorban jönnek a játékosok.

Az adott körben először az alkalmazásban megadott kérdésre kell válaszolni, utána végre kell hajtani egy akciót

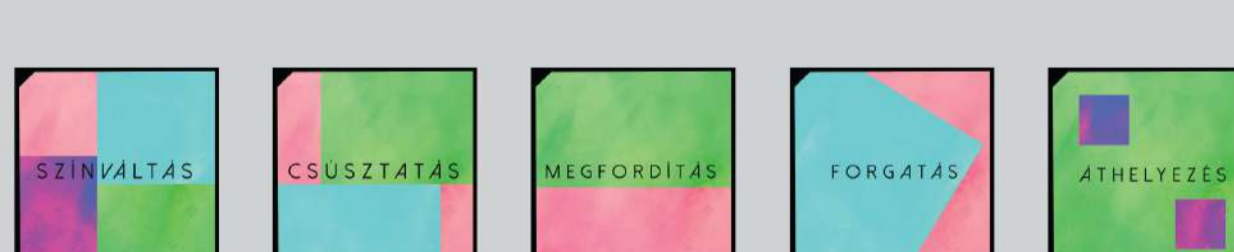
végül pedig lépni kell a pályán.

#### Hogyan hajtasz végre egy AKCIÓT?

Az öt akciókártya mindegyikén egy-egy akció szerepel.

A játék során ezt az öt akciót tudod végrehajtani, körönként egyet. A körödben húzz egy akciókártyát,

és hajtsd végre a rajta szereplő akciót.



### 4. Fázis - Célkártyák

A nyolc kör alatt, minden második kör után meg kell fordítani a célkártyák közül kettőt.

Így nehezítve az adott színre való bejutást a mezőre.

### 5. Fázis - Pontszámítás

Az alkalmazásban a saját körödben helyesen megválaszolt kérdésért: 2 pont jár.

A kvízzjátékban a másik játékosról feltett kérdésre helyes válaszáért: 1 pont jár. Helytelen válasz esetén nem jár a pont.

A kártyajátékban a célkártyákra való bejutás: 5 pontot ér.

Az alkalmazás automatikusan számolja a pontokat, amelyeket a kvízben elért a játékos,

ehhez jönnek kártyajátékban elért pontok (cél mező: 5 pont).

### A játék 5 Akciója



#### Színváltás

Az adott mezőn válthatsz színt. Nem lehet azonos színre lépni.



#### Csúsztatás

Azt a sort kell eltolni vízszintesen és függőlegesen is, amelyen a bábud áll.

A "lecsúsztatott" lapot, mindig vissza kell helyezni a sorba.



#### Megfordítás

A leterített pályán bármelyik kártya megfordítható, kivéve az, amelyiken a bábu tartózkodik.



#### Forgatás

Bármelyik lapot fordíthatod, kivéve a cél kártyát és azt a mezőt, amelyen a bábu tartózkodik.



#### Áthelyezés

Két darab tetszőleges szín kártya kicserélése, kivéve azt, amelyiken bábu van.

### A játék vége

**A játék 8 kör után véget ér.**

**Az a játékos a győztes, aki a játék során a legtöbb ponton gyűjtötte össze.**