

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♣ · LÁSS A JÖVŐBE! · ♣ · ♥

Játékszabály

Az All in – Láss a jövőbe! olyan kártyajáték, amiben látnoki képességeidet arra használhatod, hogy a kezeden tartott lapok kombinációját minél erősebbé formáld.

De közben figyelj a többi játékosra is, hogy képes legyen megjövendölni, kinek a kezében lapul majd a legerősebb szett. Alkoss erős kombinációt, és jövendöld meg a legerősebbet, mert így tehetsz szert a rúnák kínálta gazdagságra!

A JÁTÉK CÉLJA

Játssz ki lapokat, használd határtalan elméd, hogy a kezeden a lehető legjobb pókerkombináció álljon össze. Minden forduló végén a kombináció erejétől függően szerzel rúnákat, míg ha helyesen tippelsz, kié a legerősebb, a jackpotból is szerezhetsz magadnak.

A 3 forduló végén a legtöbb rúnával rendelkező játékos győz.



2-5



30'



10+

A DOBOZ TARTALMA



54 KÁRTYA

2-től ászig 4 színben:
óra, maszk, szkarabeusz
és fa, valamint
2 rúnakártya



50 RÚNA

29 db 1-es értékű
14 db 5-ös értékű
7 db 10-es értékű



**5 KÉTOLDALAS
SEGÉDLET**



**5
JÖVENDÖLÉSJELELŐ**



4 KERETDARAB

**Előkészületek
4 fő esetén**

2



1. játékos



3



2. játékos



6



4



5



3. játékos



4. játékos

ELŐKÉSZÜLETEK



- 1** Rakjátok össze a keretet a játékosok számának megfelelő darabokból. A fel nem használt darabokat tegyétek vissza a dobozba.
- 2** Adjatok minden játékosnak egy jövődőlésjelölőt a hozzá tartozó segédlettel. A többi tegyétek vissza a dobozba. Minden segédletnek azonos oldala látszódjon. Az első játék alkalmával használjátok az A oldalt. Később a B oldallal is megpróbálkozhattok.*
- 3** Keverjétek meg a kártyákat és mindenkinek osszatok 5-öt.
- 4** Tegyétek a megmaradt kártyákat egy kupacba a keret fölé (pakli), képpel lefelé, és hagyjátok mellette helyet az eldobott kártyáknak (dobópakli).
- 5** A pakliból fordítsatok fel 2 kártyát, és tegyétek azokat a keret első 2 helyére, ez lesz a kínálat.
- 6** Tegyétek 4 rúnát a pakli mellé. Ez lesz a jackpot. A többi rúnát tegyétek egy kupacba. Ez lesz a készlet. *2 játékos esetén csak 2 rúnát tegyétek ide.*
- 7** Az osztótól balra ülő játékos kezd.

**Megjegyzés: Az A oldal a pókerből ismert kombináció-rangsort használja, a B pedig annak egy módosított változatát.*

1



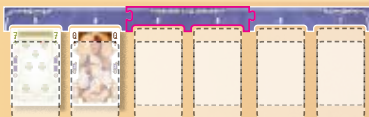
2 játékos – 2 sor, 4-4 kártyával

1



3 játékos – 2 sor, 5-5 kártyával

1



4 – 5 játékos – 2 sor, 6-6 kártyával



A JÁTÉK MENETE

A játék 3 fordulón át tart. Minden fordulót a kezdőjátékos kezd, majd a tőle balra ülő játékos kerül sorra. Így, az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást a játékosok, míg egyikük ki nem váltja a jövődölés fázist. A jövődölés és a pontozás fázisok után új forduló kezdődik.

A körödben 3 akció közül kell végrehajtaniod 1-et:

Kártya kijátszása a kezedből, Passzolás, All in

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA A KEZEDBŐL

Válassz egyet a kezekben tartott kártyák közül, és játszd ki magad elé, képpel felfelé.

Hajtsd végre a kártyán jelzett hatásokat, fentről lefelé. A csillaggal jelölt hatások kötelezők, a többi választható (l. Kártyahatások a 12. oldalon).

Ha ezek után több, mint 5 kártya van a kezekben, válassz ki és dobj el közülük annyit, hogy 5 maradjon. Az eldobott lapokat **tetszőleges sorrendben** tedd a dobópaklira. Ha 1-nél több lapot dobsz el, mutasd meg az összeset a többieknek. A **kártyákat képpel felfelé tedd a dobópakliba** (a dobópaklit nem lapozhatod át).

Végül a kijátszott lapot tedd a kínálatba (l. kártyák elhelyezése a kínálatban, alább).

Megjegyzés: Ha elfogy a pakli, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle egy új paklit.

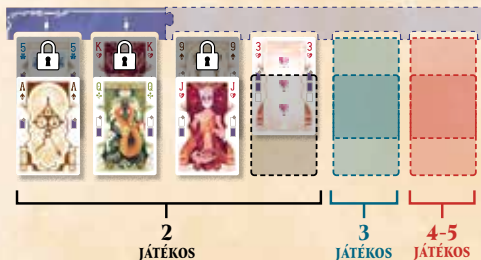


KÁRTYÁK ELHELYEZÉSE A KÍNÁLATBAN

Ha új kártya kerül a kínálatba, annak **balról az első elérhető helyre** kell kerülnie, képpel felfelé. Ez vagy az utolsó, már ott lévő kártyától jobbra lesz, vagy egy éppen megüresedett helyen (ha a körödben vettél el kártyát a kínálatból).

Ha az első sor tele van, kezdj egy új sort, betartva a fenti szabályokat. Az új sor kártyái az előző sor kártyáira fedésben kerülnek. A félig letakart kártyák zárolva vannak, nem lehet őket

elvenni, amíg le nem kerül róluk a másik kártya.



PASSZOLÁS

A pakli felső lapját tedd a kínálatba, képpel felfelé. Ha passzolsz, a forduló nem ér véget a számodra, amikor legközelebb rád kerül a sor, ismét végrehajthatsz egy akciót.

ALL IN

A kezdedben tartott kártyákat képpel lefelé tedd magad elé, majd 2 lapot a pakli tetejéről fordíts fel a kínálatba.



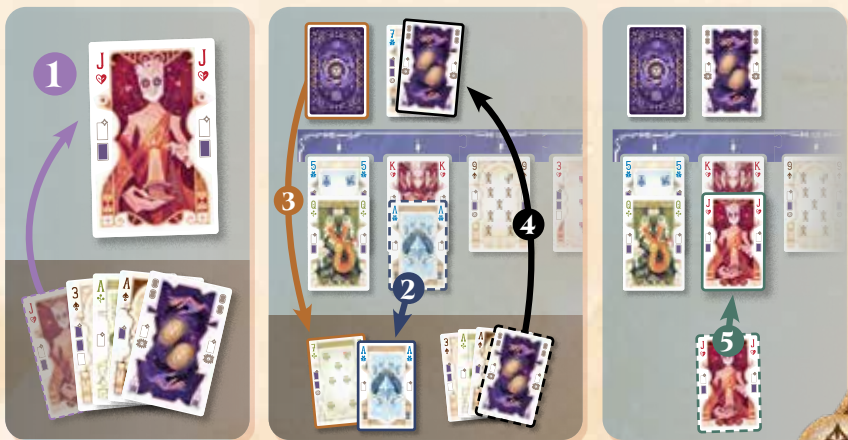
A forduló végéig te már nem lehetsz célpontja sem a hipnózis  sem a mindent látó szem  hatásnak (lásd 12. o.).

Ráadásul ebben a fordulóban minden hátralévő körödben passzolnod kell (tehát fel kell fordítanod egy kártyát a kínálatba).

Minden fordulóban csak egy játékos hajthat végre All in-t.

Miután végrehajtottad az akciódát, ellenőrizd, hogy a kínálat elérte-e már a kártyalimitet. Ha igen, lépjetelek tovább a jövőndölés fázisra. Ha nem, akkor a tőled balra ülő játékos következik.

Pl.: Liza kijátszlik egy maszk bubit . Először elvesz egy lapot a kínálatból , majd húz egy kártyát a pakli tetejéről . Mivel így 6 kártya lett a kezében, egyet el kell dobnia. A rúnakártyát dobja el . Végül a maszk bubit a kínálatban balról az első elérhető helyre teszi .



JÖVENDÖLÉS FÁZIS



Amikor egy játékos köre végén a kínálatban lévő kártyák száma eléri a limitet, kezdetét veszi a jövőndölés fázis.

Azzal a játékosal kezdve, aki amúgy is sorra kerülne (a fázist kiváltótól balra ülő játékos), mindenkinek meg kell jövőndölnie, kinél van a legerősebb kombináció. A soron lévő játékos tegye a jövőndölésjelölőjét az elé a játékos elé, aki szerint a legerősebb kombinációt tartja a kezében (ez lehet önmaga is). Aztán sorban a többiek következnek, míg mindenki nem jövőndölt.

2 játékos esetén: lásd 2-fős játékváltozat a 10. oldalon.

MEGMÉRÉTES – PONTOZÁS ÉS A JACKPOT MEGSZERZÉSE

A megmérés során a játékosok sorban felfedik a kezükben tartott lapokat és megállapítják, melyikük kombinációja a legerősebb. A rangsort egy táblázatba foglaltuk a következő oldalon és a segédleten. Ez hasonló a pókerben megszokott rangsorhoz.

A pontozást követően készüljete fel a következő fordulóra. Ha ez volt a 3. forduló, akkor a játék véget ér.

Fontos: A kombinációk rangsora attól függ, hogy a segédlet melyik oldalát használjátok. Az itt látható példa a kártya A oldalának felel meg.

A JACKPOT MEGSZERZÉSE

Azok a játékosok, akiknek sikerül megjövőndölniük, kinél van a legerősebb kombináció, osztoznak a jackpoton (egyenlően).

Ha marad rúna, azt tegyék felre és adják a következő jackpothoz.

Ha egy játékos találta el, akkor a teljes jackpot az övé. Ha senki sem találta el, akkor az összes rúnát felre kell tenni és hozzáadni a következő jackpothoz.

KOMBINÁCIÓK PONTOZÁSA

Miután elosztották a jackpott, a játékosok a kombinációjuk erősségétől függően további rúnákat szereznek a készletből (lásd táblázat és segédlet).

RÚNAKÁRTYÁK

Ha valakinek maradt a kezében rúnakártya, az minden rúnakártyáért további 2 rúnát kap a készletből.



KOMBINÁCIÓK RANGSORA

Pontozáskor az alábbi táblázatot vegyétek figyelembe (a segédlet A oldalát használva).

10						SZÍNSOR* 5 egymást követő kártya, azonos színben
7						PÓKER 4 azonos értékű kártya
6						FULL 1 DRILL + 1 PÁR
5						FLÖSS 5 kártya azonos színben (az értékük nem számít)
4						SOR* 5 egymást követő kártya (a színük nem számít)
3						DRILL 3 azonos értékű kártya
2						2 PÁR 1 PÁR + 1 eltérő értékű PÁR
1						1 PÁR 2 azonos értékű kártya

***Megjegyzés:** Az Ász használható egyesként egy A-2-3-4-5 sorban, vagy a normál értékével 10-J-Q-K-A sorban. Viszont nem lehet egyszerre 1 és A is.

B oldal: Ha a segédlet B oldalát használjátok, a sorrend a fentitől eltérő lesz. A sor 6-os, míg a Full 4-es erősségűnek számít.

DÖNTETLENEK

Döntetlen esetén a kombináció legnagyobb értékű lapja számít. Ha továbbra is döntetlen az állás, az alábbi színsorrendet kövessétek.

Full: Ha több játékosnak is fullja van, azok drill részét kell összehasonlítani.

A kártyák erőssorrendje a következő: **A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1**

Ha két vagy több játékos között továbbra is fennáll a döntetlen, azt ez a színsorrend oldja fel:



PÉLDA PONTOZÁSRA – 3 JÁTEKOS ESETÉN

A JACKPOT

Ideje meghatározni, kié a legerősebb kombináció. Lizának és Daninak is sora van. Liza sora 4-től 8-ig tart, Danié pedig A-tól 5-ig, tehát Liza sora az erősebb. Azok a játékosok osztoznak a jackpoton, akik Lizára tettek. Tehát Dani és Cini (egyenlően). A megmaradt rúnákat félreteszik.

LIZA – SOR (4-ES ERŐSSÉG)



Lizának 5 egymást követő lapja, vagyis egy sora van.



DANI – SOR (4-ES ERŐSSÉG)



Daninak szintén 5 egymást követő lapja van, ez is egy sor.

JACKPOT (7 RÚNA)



Félreteszik a
következő fordulóig.

CINI – DRILL

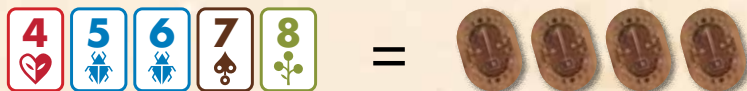


PÉLDA PONTOZÁSRA – 3 JÁTÉKOS ESETÉN

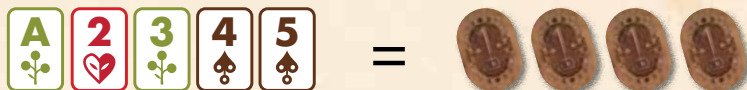
A JÁTÉKOSOK KOMBINÁCIÓI

Liza és Dani 4-4 rúnát szereznek a sorukkal. Cini 3-at a drilljével.

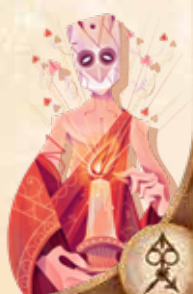
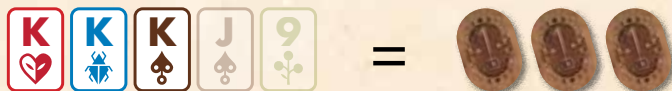
LIZA – SOR (4-ES ERŐSSÉG)



DANI – SOR (4-ES ERŐSSÉG)



CINI – SOR (3-AS ERŐSSÉG)



FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

1. Keverjétek össze az összes kártyát, és készítsétek elő ezt a fordulót ugyanúgy, ahogy az előzőt: mindenki 5 lapot kap, a kínálatba pedig 2 kerül, képpel felfelé.
2. Minden játékos visszakapja a jövődölésjelölőjét.
3. Alkossatok új jackpotot, és a félretett rúnákhoz adjatok még:



2 JÁTÉKOS

- 2. fordulóban: 4 rúnát
- 3. fordulóban: 6 rúnát

3+ JÁTÉKOS

- 2. fordulóban: 6 rúnát
- 3. fordulóban: 8 rúnát

Készen álltok a következő fordulóra. A legkevesebb rúnával rendelkező játékos kezd. Döntetlen esetén az, aki az előző fordulóban gyengébb kombinációt hozott össze.

A JÁTÉK VÉGE

3 fordulót követően a játék véget ér, és a legtöbb rúnát birtokló játékos győz. Döntetlen esetén az utolsó fordulóban erősebb kombinációt létrehozó játékos győz.

Látnokok örökösei változat:

Döntetlen esetén játsszatok le még egy fordulót, amiben 10 rúnát adtok a jackpóthoz. Ha továbbra is döntetlen az állás, senki sem győz, hiszen senki sem bizonyult elég kiemelkedő jövődömondónak.



2-FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT

2-fős játék esetén a szabályok ugyanazok, mint ha többen játszanátok, kivéve a jövődölés fázist, amikor egyszerre jövődöltök.

A jövődölés fázisban mindkét játékos az egyik markába rejti a jövődölésjelölőjét, majd az ökleit a játéktér közepére tartja. Háromra mindketten kinyitják az egyik markukat.

Akinek a nyitott markában ott a jövődölésjelölő, saját magára fogad, akinek nincs, az pedig az ellenfelére.

Innentől minden az eredeti szabályok szerint folytatódik.



JÁTÉKVÁLTOZATOK A DOBÓPAKLIVAL



A DOBÓPAKLI FORMÁLÁSA

Ha szeretnék, hogy az eldobott lapok több szerephez jussanak, próbáljátok ki ezt a változatot:



- Amikor új fordulót készítetek elő, dobjátok el a pakli legfelső lapját képpel felfelé mint első dobott lapot.
- Amikor vagy hatást hajtatok végre, dönthettek úgy, hogy azt a legfelső dobott lapra használjátok egy kínálatban lévő elérhető lap helyett. Ne feledjétek, hogy a dobópaklit továbbra sem nézhetitek át.

A HARMADIK SZEM LEHUNYVA

Ha egyáltalán nem szeretnék, hogy a dobópaklinak bármilyen szerepe is legyen, akkor inkább ezt próbáljátok ki:



A játékot a szokott szabályok szerint játsszátok, kivéve 2 dolgot:

- A lapokat képpel lefelé dobjátok el, és ne mutassátok meg a többi játékosnak. (Javaslat: Forgassátok el őket 90 fokkal, nehogy összekeverjétek a paklival.)
- Amikor a , vagy hatást hajtjátok végre, a húzott lapokat ne fedjétek fel, csak az aktív játékos lássa őket, válasszon közülük és dobja el a többi.

AZ ALKOTÓKRÓL



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding ausztrál játékkervező, aki olyan játékok megalkotásával foglalkozik, amik könnyen tanulhatók, de képesek bevonni, társas interakcióra készíteni a

játékosokat. Több mint 15 éve fejleszt játékokat, és örömmel nézi, ahogy emberek a világ minden tájáról örömeiket lelik az alkotásaiban.



Dan Gartman

Illusztrátor, mesélő, bakelitlemezz-gyűjtő és gyűrös kocka. Borzasztóan játszik basszusgitáron. „Sok időt töltök társasjátékfejlesztők körében, és imádom, hogy a társasjáték a lehető legerősebb GPU-t használja: a képzeletünket. Pontosan ezért próbálom azzal megragadni a játékosokat, hogy hagyományos képzőművészeti technikákat használjak az illusztrációimhoz.”

KÉSZÍTŐK

Szerző

Phil Walker-Harding

Illusztrátor

Dan Gartman

Projektmenedzser

Philippe Tardif

Fejlesztők

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

Grafikai tervezés

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Nyomdai előkészítés

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Szervezési feladatok

Manon Sylvestre
Julie Thibault

A Next Move

ügyvezetője

Jean-François Gagné

Osztályvezető

Vincent Goyat

A játékszabály kereskedelmi célú sokszorosítása és bármilyen formában történő terjesztése tilos.



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F-X-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canada
www.nextmove-games.com



Importálta:

GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



FONTOS SZABÁLYOK ÉS KÁRTYAHATÁSOK

A köröd végén pontosan 5 kártya kell, hogy legyen a kezedben.
Ha több van nálad, dobd el a felesleget.

A kártyák hatásait fentről lefelé, sorrendben kell végrehajtani.

A  -GAL JELÖLT HATÁSOK
VÉGREHAJTÁSA KÖTELEZŐ.

A TÖBBIRŐL DÖNTHETSZ, HOGY
VÉGREHAJTOD-E, VAGY SEM.

Ezzel a szimbólummal jelöljük azokat a hatásokat, amik megváltoznak, ha valamelyik játékváltozattal játszottok (lásd II.o.).



Vegyél el 1 elérhető kártyát a kínálatból.



Cserélj el 1 kezdedben tartott kártyát
1 elérhetőre a kínálatból.



Húzd fel a pakli felső lapját.



Fedj fel ennyi lapot a pakli tetejéről. Válassz 1-et, és vedd a kezedbe. A többi képpel felfelé dobd a dobott lapok közé.



Kapsz 1 rúnát a készletből.



Kérd meg egy ellenfeledet, hogy hangosan jelentse be a legerősebb kombinációját. Aki „All in”-t mondott, arra ez a képesség nincs hatással. Ha nincs legalább egy párod, mondd, hogy „Semmi.”



Kérd meg egy ellenfeledet, hogy mutassa meg neked – egyedül neked – 4 kártyáját. Aki „All in”-t mondott, arra ez a képesség nincs hatással.

