

A Chimera-vadász lap párként felhasználható, de tercként nem. A Pi Ya és a Chimera lapok nem használhatóak fel.

#### SOROZAT TERCEKBŐL

PÁROKKAL: minden terchez egy párt adunk, például 6-6-6-10-10 és 7-7-7-Chimera vadász pár. A kombinációkban



csak a terceknek kell egymást követő értékkel rendelkezniük. A pároknak különbözőniük kell egymástól. A Chimera vadász használható párként, de nem használható fel tercként. A Pi Yat és Chimerát nem használhatjuk.

#### LEGALÁBB 5 KÁRTYALAPBÓL

ÁLLÓ SOROZAT – legalább 5,



egymást számsorrend szerint követő lapok kombinációja 1–12-ig, például: 8-9-10-11-12. Egy sorban felhasználható kártyalapok száma 5 és 12 között lehet. A Chimera-vadász lapok és a Chimera nem használhatóak fel a sorozatokban. A Pi Ya kártyalap felhasználható (lásd a Pi Ya résznél).

#### KVARTETT EGY KÜLÖNÁLLÓ

LAPPAL – négy egyforma értékű kártyából és két



különböző, különálló lapból álló kombináció, például: 7-7-7-7-2-10. Értékét a kvartettben szereplő kártyák határozzák meg. A Chimera-vadász lapokat fel lehet használni a kvartettben. A Chimera-vadászt, Pi Yát és Chimera kártyákat fel lehet használni különálló lapként,

de egy kombinációban nem használható a Pi Ya és a Chimera lap, mint különálló lapok.

#### KVARTETT PÁROKKAL

– négy egyforma értékű kártyából és két, különböző értékű párból álló kombináció, például: 7-7-7-7-„Chimera-vadász” pár-9-9. Értékét a kvartettben szereplő kártyák határozzák meg. A Chimera-vadász lapokat is lehet használni (akár kvartettként, akár az egyik párként). Megjegyzés: a kvartett különálló lapokkal vagy párokkal nem jelent Csapdát, és el lehet ütni Csapdával vagy a Repülő Chimerával.



SPECIÁLIS ERŐ – a Pi Ya kártya felhasználható egy számsorozatban helyettesítőként bármelyik számozott kártyalap helyére érvényes sorozat létrehozásakor (1-től 12-ig), például: 8-9-10-Pi Ya-12. CSAPDA – négy egyforma értékű lapból álló kombináció, bármilyen kombinációra kijátszható, kivéve a Repülő Chimera-ra, és a magasabb értékű Csapdával el lehet ütni az alacsonyabb értékűt. A négy Chimera-vadászból álló Csapda a legértékesebb.



REPÜLŐ CHIMERA – a Chimera és a Pi Ya lap együttes kijátszásának kombinációjával jön létre. A Repülő Chimera bármilyen kombinációra kijátszható és bármilyen kombinációt lehet ütni vele.



8

# CHIMERA

## A JÁTÉK CÉLJA

A Chimera egy háromfős kártyajáték, amelyben ketten játszanak egy ellen. Hasonlít az olyan ütős-vivós játékokhoz, mint a Tichu, a The Great Dalmuti, a Big Two és a Beat the Landlord. Minden játékban/leosztásban egy játékos lesz a Chimera, a másik két játékos pedig Chimera-vadászként próbálja meg legyőzni őt. Több leosztásban küzdenek a játékosok a pontokért, a játék győztese az a játékos lesz, akinek a legtöbb pontja van, amikor a meghatározott ponthatárt egy vagy több játékos elérte. A Chimerát általában 400 pontig játsszák, de lehetséges van rövidebb vagy hosszabb játékokra is.

Importálja: Gém Klub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30./B

[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## JÁTÉKELEMEK

54 lapos kártyapaklival játszunk:

4 lap található minden értékből 1–12-ig (a színek nem befolyásolják a játékmenetet)

- **ezekből a lapokból 8 kártyalap Kincskártya, amely annak a játékosnak hoz pontot, aki egy ütés alkalmával megszerzi azt:**

- **4 db 2-es értékkel rendelkező „Szerencsevarangy” kártya, amelyek +10 pontot érnek**

- **4 db 11-es értékkel rendelkező „Jólét macska”, amelyek +5 pontot érnek.**



4 Vadász kártya, ezek értéke magasabb, mint az 1–12-es kártyalapoknak, de nem fejezhető ki számmal, nem használhatóak a számsorozatokban (kivéve, mint hozzáadott lap).



1 Pi Ya kártyalap, amely magasabb értékű minden lapnál, kivéve a Chimeránál, és tetszés szerint felhasználható bármelyik 1–12-es lap helyettesítésére egy számsorozatban. Például: 8, 9, 10, Pi Ya, 12.



1

## PÉLDA A PONTOZÁSRA

### Példa 1.:

- a licit 20 volt, a Chimera játszotta ki a lapjait elsőként;
- 1 Csapda lett kijátszva;
- a Chimera-vadászok nem játszottak ki kártyákat. A Chimera 40 pontot szerez (2x20-at a licitjéért) +25 pont (az 1 Csapdájért) +25 pont (Bónusz, mivel a Chimera-vadászok nem játszottak ki egyetlen lapot sem). Összesen tehát 90 pont.
- Továbbá minden játékos megkapja az ütéseken szerzett Kincskártyája után járó pontokat is.

### Példa 2.:

- A licit 40 volt, az egyik Chimera-vadász játszotta ki az utolsó lapjait elsőként, és egy Repülő Chimera is ki lett játszva.
- A Chimera 40 pontot veszít (a licit elvesztése miatt), és a Repülő Chimeráért sem jár bónusz.
- A Chimera-vadászok 20-20 pontot kapnak (a Chimera legyőzése miatt).
- Továbbá minden játékos megkapja az ütéseken szerzett Kincskártyája után járó pontokat is.

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékos el nem ér 400 vagy annál több pontot. Ekkor a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a nyertes. Döntetlen esetén addig kell folytatni a játékot, amíg egyértelmű győztese nincs a játéknak. (Ez azt is eredményezheti, hogy akár a döntetlen pillanatában harmadik helyen álló játékos is lehet nyertes.)

A játékosok igényei alapján a ponthatár emelésével vagy növelésével befolyásolható a játék ideje. Ajánlott ponthatárok: 300, 500 vagy 750 pont.

## ÉRVÉNYES KOMBINÁCIÓK

### ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

- A színek nem számítanak a játék során. Sokszínűséget biztosítanak, és a színeknek köszönhetően könnyebben megjegyezhetőek a kijátszott kártyalapok.
- A Chimera-vadászok (H) lapjai értékesebbek az 1–12-ig rangsorolt lapoknál. Mivel nincs számértékük, nem használhatóak fel semmilyen számsorozatban.
- A Pi Ya és a Chimera kártyák együttes kijátszása jelenti a Repülő Chimerát, amellyel megnyerhető bármelyik ütés. Erre a célra csak együtt játszhatóak ki.

6

- Pár



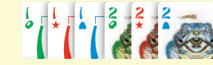
- Sorozat, amely legalább három lapból áll



- Terc



- Sorozat, amely legalább két tercből áll



- Terc, egy további lappal



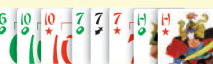
- Terc, egy további párral



- Terc sorozat, mindegyikhez egy további lappal



- Terc sorozat, mindegyikhez egy további párral



- Sor (5 vagy több egymást követő lap)



Kvartett, két további, különálló lappal



Kvartett, két további párral



Csapda (négy egyforma lap)



Repülő Chimera



## LEOSZTÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

A licitet megnyerő játékos lesz a Chimera. A Chimera játékos felveszi a Chimera barlangjában lévő 3 kártyalapot, és hozzáadja ezeket a kezében lévő lapokhoz, így neki most már 20 lapja van. A Chimera nem dob el vagy ad tovább egyetlen lapot sem! A másik két játékos most már mint csapat játszanak, és Chimera-vadászként küzdenek a Chimera ellen. A győztes licitet alapul véve, a Chimera-vadászok titokban és egyszerre cserélhetnek 0, 1 vagy 2 lapot egymás között az alábbiakat követve:  
- **ha a licit 20 volt, a Chimera-vadászok nem cserélhetnek lapokat.**  
- **ha a licit 30 volt, a Chimera-vadászoknak egy lapot kell kicserélniük.**

3

1 Chimera kártya, amely magasabb minden, a játékban szereplő lap értékénél.



### ELŐKÉSZÍTÉS, OSZTÁS

Bármelyik körben bármelyik játékos oszthat. Az osztó játékos megkeveri a paklit, majd egy másik játékos elemeli a pakli közepénél. Az emelés után az osztó játékos kivesszi a pakli alsó felének a legfelső lapját, és képpel felfelé a pakli felső felének a tetejére teszi. Az emelést azzal zárja le az osztó játékos, hogy az alsó paklit a felső pakli tetejére teszi (a felfordított kártyalap tetejére), majd leosztja a lapokat. Az osztásnál az első három lapot képpel lefelé fordítva kell az asztal közepére osztani, ezt hívjuk Chimera barlangjának. Ezután az osztó a megmaradt lapokat szétosztja a játékosok között (17 lapot mindenkinek).

### LICITÁLÁS

A licitálást az a játékos kezdheti, akinek osztásnál a képpel felfelé fordított lap jutott.

- a játékosok az óramutató járásának irányát követve passzolhatnak vagy licitálhatnak

- érvényes licitek: passz, 20, 30 vagy 40  
**Bármelyikkel kezdődhet a licitálás.**  
- például ha egy játékos rögtön a 40-es licittel kezd, ezzel kizárja a többi játékost, és automatikusan megnyeri a licitálást

**Minden licitnek magasabbnak kell lennie az előzőnél.**

**A játékosok passzolás után is visszatérhetnek a licitálásba, ha ismét rájuk kerül a sor.**

- a licitálás addig tart, míg valamelyik játékos be nem mondja a 40-et vagy két játékos egymás után passzol  
- ha osztás után minden játékos licitálás nélkül passzol, újra kell osztani a lapokat; keverjünk és osszunk újra. Az újraosztás után, ha mindhárom játékos ismét passzol, a legtöbb ponttal rendelkező játékosnak kell licitálnia 20-szal.  
A többiek ez után ugyanúgy licitálhatnak, mint eddig.

### ÉRVÉNYES KOMBINÁCIÓK

A teljes leírása az összes kombinációnak a játékszabály végén található.

- Különálló lap



2

**- ha a licit 40 volt, a Chimera-vadászoknak két lapot kell kicserélniük.**

### KÁRTYALAP KIJÁTSZÁSA

A játékosok megpróbálják elsőként kijátszani a kezükben lévő lapokat.

A Chimera kezd a fordulót, a kezében lévő egy vagy több kártya kijátszásával az asztalra, a fent leírt 14 különböző kombinációknak megfelelően. Ezt vezető ütésnek nevezzük.

A játékosok az óramutató járásának irányában követik egymást, és vagy lapot játszanak ki, vagy passzolnak.

A soron következő lapkijátszásnak azonos lapkombinációnak kell lennie, mint az előzőleg kijátszott volt, és értékben magasabbnak kell lennie.

**- Például ha a vezető ütés egy 3-as volt, akkor az egyetlen érvényes lapkijátszás egy 3-nál nagyobb értékű, különálló lap kijátszása lehet. Ha egy pár a vezető ütés, az egyetlen érvényes lapkijátszás egy magasabb értékű pár lehet, és így tovább.**

**- A játékosok kijátszhatnak a vezető ütés helyett Csapdát vagy Repülő Chimerát is.**

**- Abban az esetben, ha Csapda lett kijátszva,**

**érvényes ütés egy magasabb értékű Csapda vagy egy Repülő Chimera lehet csak.**

- A Repülő Chimera a legmagasabb értékű ütés.

**Megjegyzés: Csapdát és Repülő Chimerát nem lehet a játékos körén kívül kijátszani.**

A játékosok abban az esetben is passzolhatnak, ha van kijátszható kombináció a kezükben, továbbá korábban passzoló játékosok ismét visszaszállhatnak a játékba, egészen addig, amíg a következő ütést valamelyik játékos el nem viszi a saját körük előtt. A játék addig folytatódik, míg két egymást követő játékos nem passzol.

Az a játékos, aki az ütés során utoljára játszott ki kártyákat, megnyeri az összes kijátszott lapot, amelyeket képpel lefelé fordított pakliba maga elé helyez. Ezt a paklit Ütéseknak nevezzük. Ezután ugyanez a játékos kezdi meg a következő forduló egy új vezető ütés kijátszásával. Az összes Kincskártya (Szerencse varangy vagy Jólét macska) a leosztás végén pontot ér.

Egy leosztás addig tart, míg az egyik játékos az összes lapot a kezéből ki nem játssza. Ez a játékos az utolsó ütés összes kártyalapját magához veszi, és ekkor következik a pontozása a leosztásnak. A többi játékos

4

- Az aktuális játékos körén kívül nem lehet kijátszani a Csapdát és a Repülő Chimerát.

**KÜLÖNÁLLÓ LAP** – növekvő sorrendben:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, Chimera-vadász, Pi Ya, Chimera.

**PÁR** – két kártyából álló, azonos értékű kártyalapokból áll 1–12-ig, a végén

a Chimera-vadászokkal. Például a 8-8-as magasabb értékű, mint a 4-4-es pár. A két Chimera-vadászból álló pár a legmagasabb értékű.

**LEGALÁBB HÁROM**

**PÁRBÓL SOROZAT**

– három vagy több párból

áll, emelkedő sorrendű párokból áll 1–12-ig.

A Chimera-vadászok, a Pi Ya és a Chimera nem használható fel ebben a kombinációban.

**TERC** – három azonos értékű lapból álló kombinációk 1–12-ig, a végén a Chimera-vadászokkal. Például

a 11-11-11-es magasabb értékű, mint a 2-2-2-es. A 3 Chimera-vadászból álló terc a legmagasabb értékű.

**SOROZAT TERCEKBŐL:** kettő vagy több, egymást követő, 1-12-ig értékű tercekből álló



kombináció. Nem használható a sorozathoz a Chimera vadász, a Pi Ya és a Chimera.

**TERC EGY KÜLÖNÁLLÓ**

**LAPPAL** – egy tercből és egy

bármilyen hozzárakott, különálló lapból álló kombináció, például: 1-1-1-6. Értékét a három egyforma lapból álló terc határozza meg. Például a 7-7-7-5 magasabb értékű, mint az 5-5-5-12-es kombináció.

**TERC EGY PÁRRAL** – egy tercből és egy párból álló

lapok kombinációja, például: 8-8-8-„Chimera-vadász”-„Chimera-vadász” pár. Értékét a három egyforma lapból álló terc határozza meg. A 9-9-9-11-11 üti az 5-5-5-12-12-es kombinációt. A Pi Ya és a Chimera nem használható együtt párként.

**SOROZAT TERCEKBŐL**

**KÜLÖNÁLLÓ LAPOKKAL**

– minden terchez egy különálló párt csatoló kombináció, például: 6-6-6-10-10 és 7-7-7-„Chimera-vadász” pár. Csak a terceknek kell számsorrend szerinti egymást követő értékűnek lenniük. A pároknak egymástól különbözőnek kell.



7

kézben maradt lapjai nem vesznek részt a pontozásban, ezeket félre kell tenni.

### A LEOSZTÁS PONTOZÁSA

A pontozásnál alapul kell venni a licitálást, továbbá azt is, hogy melyik játékos volt az, aki elsőként játszotta ki a lapját, a Chimera vagy a Chimera-vadászok közül valamelyik játékos. Ezután minden játékos összesíti az ütéseivel szerzett pontszámait. A játékosok a pontszámaikat külön kezelik.

**ABBAN AZ ESETBEN, HA A CHIMERA JÁTSSZOTTA KI AZ ÖSSZES LAPJÁT ELSŐKÉNT**

**A Chimera a licit értékének dupláját kapja meg pontokban (40, 60 vagy 80)**

**Minden egyes bónuszért a Chimera további 25 pontot kap.**

### BÓNUSZOK

Az alábbi bónuszok további 25 pontot érnek:

- minden egyes kijátszott Csapda bónuszt ér.

**Megjegyzés: Négy egyforma kártya egy különálló lappal vagy párral nem számít Csapdának.**

- Kijátszott Repülő Chimera is bónuszt ér.

- Bónusz jár akkor is, ha a Chimera-vadászok közül

egyik vagy mindkettőjük egyetlen lapot sem játszott ki.

**HA A CHIMERA-VADÁSZOK KÖZÜL JÁTSSZA KI VALAKI AZ ÖSSZES LAPJÁT ELSŐKÉNT**

- A Chimera a licitének megfelelő értékű pontszámot veszít (20, 30 vagy 40). **Előfordulhat 0 alatti pontszám is.**

- A Chimera nem kap a bónuszokért plusz pontokat.

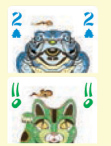
- Mindkét Chimera-vadász 20 pontot szerez.

**MINDEN JÁTÉKOSRA VONATKOZÓ PONTSZÁMOK KINCSEKÁRTYÁK**

Minden játékos kap pontot az ütésben elvitt Kincskártyák után.

- Nyolc Kincskártya van 4 darab 2-es értékű Szerencsevarangy, melyek értéke kártyánként 10 pont.

4 darab 11-es értékű Jólét macska, melyek értéke kártyánként 5 pont.



**Megjegyzés: mivel a leosztás az egyik játékos összes lapjának kijátszásakor ér véget, a többi játékos kezében lévő Kincskártyák nem számíthatók bele a pontok összesítésébe.**

5