

Cum se joaca



DESCRIERE

Fluxx este un joc foarte usor de invatat, deoarece fiecare carte are propriul set de instructiuni. Multa lume crede ca modul cel mai usor de a invata acest joc este acela de a-l juca direct, insa pentru o reusita clara este bine ca cel putin unul dintre jucatori sa mai fi jucat Fluxx inainte. Prin urmare, daca aceasta este prima data pentru toata lumea, unul dintre jucatori trebuie sa citeasca aceste reguli. Dar nu trebuie sa te ingrijorezi, dupa ce veti fi jucat cateva jocuri, toata lumea va intelege!

INCEPUTUL JOCULUI

Pune cartea "Basic Rules" in centrul mesei. Amesteca pachetul si imparte fiecarei jucator cate trei carti. Pune pachetul ramas cu fata in jos, langa cartea "Basic Rules", pentru a putea trage carti ulterior. La inceputul jocului nu vor exista inca in joc carti de "Goal" sau "New Rules".

CINE INCEPE

Incepe cine doreste. Cea mai buna modalitate de a-ti semnala intentia, este de a trage o carte din pachetul intors cu fata in jos.

CUM SE JOACA

Fluxx este un joc despre schimbare, deci se schimba pe masura ce il joci. Incepe cu o serie de cateva reguli foarte simple, si devine mai complex pe masura ce sunt adaugate reguli noi prin intermediul cartilor "New Rules". Se incepe prin urmare regulii de baza si prin adaptarea la ulterioarele reguli adaugate in joc. Jucatorii isi fac turele in ordinea acelor de ceasornic, tragand si jucand numarul de carti indicate, pana cand unul dintre ei indeplineste "Goal"-ul in joc.

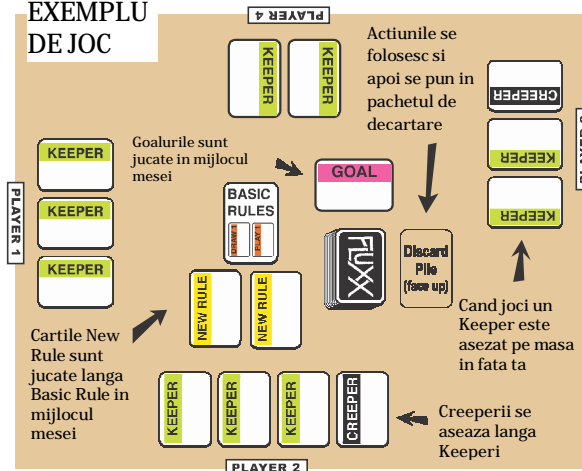
IN TURA TA:

- 1) Trage numarul de carti solicitat la momentul curent
- 2) Joaca numarul de carti solicitat la momentul curent
- 3) Decarteaza numarul de carti pana cand ajungi la limita de carti in mana solicitata la momentul curent (daca exista vreo limita)

Actiunile aditionale permise de carti "New Rule", "Keeper" etc. se pot desfasura in orice moment pe parcursul acestei secvente.

Cand joci o carte, esti liber sa alegi orice carte din mana ta. Daca nu esti sigur cum functioneaza o carte, incearca sa citesti tare textul de pe ea in timp ce o joci.

EXEMPLU DE JOC



TIPURI DE CARTI



Reguli de baza (Basic Rules): Acesta este punctul de start - fundatia pe care este construit restul jocului. Aceste prime reguli vor fi subclasate de noi reguli pe parcursul jocului, dar cartea "Basic Rules" trebuie sa ramana pe masa tot jocul. Regulile de baza sunt: in fiecare tura trage si joaca o carte (fara alte restrictii, cum ar fi limita de carti in mana sau limita de Keeperi).



Regula Noua (New Rule): Ca sa joci o regula noua, aseaza cartea cu fata in sus langa "Basic Rules". Daca intra in contradictie cu alta regula noua care e deja in joc, decarteaz-o pe cea veche. Noile reguli au efect instant, deci toti jucatorii trebuie sa urmeze instantaneu cerintele noii reguli. Acest aspect va genera uneori situatii in care jucatorul a carui tura este sa fie nevoit sa traga mai multe carti sau sa joace mai multe carti decat initial, sau ca alti jucatori sa fie nevoiti sa decarteze imediat un numar de carti din mana lor.

Exemplu: Dupa ce tragi o carte, joci "Draw 4 cards". Acum regulile iti cer sa tragi 4 carti, insa din moment ce tu ai tras doar o carte, esti obligat sa mai tragi inca 3. Urmatorul jucator trage 4 carti. El joaca "Draw 2 cards", care schimba din nou regulile, dar nu mai trage nicio carte, el avand deja doua carti trase. Cum "Draw 2" contravine regulii "Draw 4", ultima este decartata.



Goal (tinta): Ca sa joci un Goal, plaseaza-l cu fata in sus in centrul mesei, decartand celalalt Goal pus in joc (daca exista vreunul). Jocul incepe fara niciun Goal, asa ca nimeni nu poate castiga pana cand un Goal nu este plasat. Goalul se aplica tuturor; de indata ce un jucator indeplineste conditiile acestuia, castiga! (Chiar pe randul altcuiva!).



Keeper (detinator): Ca sa joci un Keeper, ia-l din mana si plaseaza-l pe masa, in dreptul tau, cu fata in sus. Cele mai multe Goaluri solicita sa detii o anumita pereche de Keeperi, deci sa joci un Keeper e intotdeauna o miscare buna.



Action (actiune): Actiunile sunt utilizate o data, apoi decartate. Trebuie doar sa faci ce scrie pe cartea respectiva, apoi s-o pui in pachetul de carti decartate. Actiunile pot uneori sa creeze un haos major, iar alteori sa nu aiba niciun efect. De retinut este faptul ca, desi o Actiune poate cere ca mai multe carti sa fie jucate, tot ce se joaca in cadrul acelei actiuni este considerat un singur "play".

Exemplu: Daca joci Actiunea "Draw 2 and Use 'em'" vei trage imediat doua carti si le vei juca. Daca una dintre aceste doua carti este "Draw 3, Play 2 of them" se merge mai departe, tragand 3 carti, jucand doua dintre ele si decartand-o pe ultima. Toata aceasta activitate este in final catalogata ca jucarea unei singure carti.



Creeper (sperietoare): Spre deosebire de Keeperi, care sunt carti dorite, deoarece ele te ajuta sa castigi, Creeperii sunt carti pe care nu doresti sa le ai, deoarece ele te impiedica cel mai adesea sa castigi. Creeperii se tin pe masa, in aceeasi zona ca si Keeperi.

Daca pe Keeperi poti sa-i tii in mana pana in momentul cand decizi sa-i joci, cu Creeperii situatia e alta - ei se joaca automat. De indata ce tragi un Creeper, trebuie sa-l pui in fata ta si sa tragi alta carte in loc. Aceasta miscare nu se considera carte jucata. Se poate sa-ti pice Creeper dupa Creeper si sa fii nevoit sa tragi atatea carti non-Creeper cat sa-ti completezi mana. Aceasta regula este valabila ori de cate ori tragi o carte sau joci o Actiune.

Exemplu: Daca joci Actiunea "Draw 3, Play 2 of them", vei incepe prin a trage 3 carti. Daca vreuna dintre aceste carti este Creeper, o pui in fata ta, apoi tragi alta carte pana cand ai in mana 3 non-Creeperi. Apoi alegi o carte pe care o decartezi si le joci pe celelalte doua.



META RULE: Acest tip de carte schimba jocul ca o regula normala, insa, cartea Meta Rule este jucata la inceputul jocului si raman in vigoare pana cand castiga cineva. Aceasta carte este adauga la joc daca toti jucatorii sunt de acord.

CINE CASTIGA

Jocul continua pana cand cineva indeplineste conditiile cerute de Goalul din joc. Jucatorul respectiv castiga instantaneu, necontand a cui tura este!

NOTE

Inainte de prima tura, toti jucatorii trebuie sa-si vada cartile din mana iar, daca exista Creeperi, sa-i lase imediat jos, in dreptul lor, si sa traga alte carti, pana cand toata lumea are in mana cate 3 carti non-Creeper.

Jocul nu se termina pana cand nu exista un invingator clar. Daca exista doi sau mai multi jucatori care indeplinesc conditiile de castig, jocul continua pana cand apare un singur invingator.

Daca pachetul de joc se termina, se amesteca din nou cartile decartate, se intorc pentru a forma un nou pachet, si se continua jocul.

Noi jucatori pot apare in orice moment, luand o mana de 3 carti.

Cu privire la decartare:

Decartarea unei carti nu este acelasi lucru cu jucarea ei. Cand o carte este jucata, toate instructiunile de pe carte trebuie urmate. Nu poti sa decartezi pur si simplu cartile nedorite; Poti decarta doar daca esti forta de o Hand Limit (limita de carti in mana).

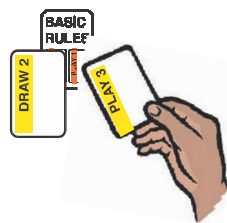
INTREBARI FRECVENTE

I: Ce se intampla daca vreau sa joc un New Rule, dar pe masa se afla deja una? Se inlocuieste cartea cea mai veche, sau pot fi amandoua in joc in acelasi timp?

R: Depinde daca intra in contradictie. Nu exista un numar limita de New Rules care pot fi jucate la un moment dat, atata timp cat nu intra in contradictie unele cu celelalte. Daca noua regula nu intra in contradictie cu cele vechi, ele pot functiona impreuna. Totusi, daca ambele reguli sunt despre acelasi lucru, spre exemplu cate carti sa tragi, atunci noua carte ramane in joc, iar cea veche e decartata.

I: Daca un New Rule, spre exemplu, "Play 3", contrazice Basic Rules?

R: Noile reguli subclaseaza Basic Rules, dar acestea din urma tot raman pe masa. Pentru a evita confuzia, cartile New Rule pot fi plasate astfel incat sa acopere regulile cartii Basic Rules pe care le inlocuiesc, dupa cum se vede in imagine.



I: Daca regulile imi cer sa joc 4 carti, dar eu n-am decat 2?

R: Joaca atatea cate poti. Tura ta se termina cand nu mai ai carti in mana. chiar daca ar fi trebuit sa ioci mai multe.

I: Sa presupunem ca regula curenta e sa joci 2 carti, iar a doua carte pe care o joc eu este "Play 3" (joaca 3). Mai joc o carte sau am terminat pentru ca am jucat deja doua?

R: Regulile au efect instantaneu, deci va trebui sa mai joci o carte, deoarece regula la momentul curent a devenit "Play 3".

I: Cum sa interpretez cartea "Play All" (joaca tot)? Daca jucandu-mi cartile din mana se intampla sa primesc altele noi, acestea din urma trebuie si ele jucate pentru ca la final sa nu mai am nicio carte in mana, atata timp cat cartea "Play All" este in joc?

R: Da.

I: Sa zicem ca e tura mea, iar Goalul spune ca am nevoie de doi Keeperi specifici ca sa castig. Unul dintre Keeperi e la mine, iar unul la un alt jucator. Nu pot, pur si simplu, sa ii iau Keeperul si sa castig jocul?

R: Asta s-ar numi ca trisezi, doar daca nu joci cartea "Steal Something" (fura ceva), care iti da voie sa faci exact asta.

I: Daca vreau sa joc un Keeper si mai am unul in dreptul meu, jucat mai devreme, trebuie sa-l decartez pe ultimul ca sa-l pot plasa pe cel nou? E vreo limita a numarului de Keeperi pe care ii pot avea in joc?

R: Poti sa ai in dreptul tau cat de multi Keeperi doresti, atata timp cat nu exista in joc nicio regula care sa limiteze numarul lor. Chiar si asa, poti sa-ti plasezi cati Keeperi doresti, avand grija ca la sfarsitul turei sa alegi pe care dintre ei ii decartezi si pe care ii pastrezi.

I: Sa presupunem ca in joc e o limita de Keeperi sau de carti in mana cand imi incepe mie tura, inasa, pe parcursul turei mele, limita este scoasa din joc ca rezultat al unei carti New Rule sau Action. Este inca necesar sa decartez pana la limita care nu mai e in joc?

R: Nu! Atata timp cat regulile au efect imediat, si efectele lor dispar odata cu ele.

I: Exista vreo limita de Creeperi? Se numara Creeperi pentru limita de carti Keeper?

R: Nu si nu. Creeperii nu au limita si nu se numara ca si Keeperi.

I: Cum scapi de Creeperi?

R: Depinde de situatie. De multe ori n-ai ce sa faci si trebuie sa-i pastrezi, dar sunt si alte situatii cand poti ori sa-i decartezi, ori sa-i muti in dreptul altui jucator cu ajutorul cartilor de Action, New Rule, sau gratie mesajului subtil de pe anumite carti Keeper. Exista totusi situatii cand e bine sa ti-i pastrezi: desi de cele mai multe ori te impiedica sa castigi, unele Goaluri se pot indeplini doar cu ajutorul unor Creeperi. Poate regulile se vor schimba in asa fel incat Creeperii sa nu te impiedice sa castigi, sau poate un adversar iti va plasa un Creeper. Este bine sa ai rabdare ca lucrrurile sa se schimbe.

I: Daca am un Creeper pe care scrie "You cannot win if you have this card unless the Goal says otherwise" (nu poti castiga daca ai cartea aceasta; doar daca Goalul nu zice altceva) si am tot ce necesita Goalul, incluzand si un Creeper specific, dar, de asemenea, am si alt Creeper nementionat pe Goal, castig sau nu?

R: Nu, in aceasta situatie nu poti castiga pana cand nu scapi de Creeperul celalalt.

I: Cand decartezi carti, ca urmare a unei limite in joc, iti alegi ce sa decartezi sau se decarteaza aleatoriu?

R: Iti poti alege.

I: Un Hand Limit (limita de carti in mana) inseamna "Ramai atatea carti in mana cate sunt cerute de limita, mai putin daca ai oricum mai putine carti, care oricum iti ramaneau"?

R: Da. Nu este o cota, ca sa trebuiasca sa tragi carti in plus pentru a o atinge, este pur si simplu o limita pentru numarul de carti pe care ai voie sa-l tii.

I: Poti utiliza cartea "Trash Something" (arunca ceva) pentru a decarta unul dintre Keeperii sau Creeperii tai?

R: Da.

I: Daca cineva plaseaza cartea "Double Agenda" (agenda dubla), care permite ca in joc sa existe si un al doilea Goal, urmatoarea carte jucata va trebui sa fie un Goal?

R: Nu. Doar pentru ca regula permite plasarea unui al doilea Goal, nu inseamna ca jucatorii trebuie sa se grabeasca sa-l plaseze.

I: Ce se intampla daca sunt doua Goaluri in joc si cineva scoate regula "Double Agenda" din joc?

R: Persoana care scoate regula din joc alege ce Goal sa ramana si ce Goal sa se decarteze.

I: Se poate sa iau carti sau actiuni cand nu e tura mea?

R: Cand e tura altcuiva, nu poti face prea multe - nu exista carti pe care sa le joci in afara turei tale. Dar va trebui uneori sa iei decizii minore si sa te ocupi de cartile tale cand e tura altcuiva. De exemplu, daca cineva joaca Hand Limit, iar tu ai mai multe carti in mana decat este permis, va trebui sa decizi ce pastrezi si ce decartezi.

I: Daca n-am nicio carte in mana la inceputul turei mele, iar in tura mea joc regula "No-Hand Bonus", primesc 3 carti, sau regula va fi valabila incepand cu primul jucator care va avea o mana goala in timp ce regula e in joc?

R: A doua varianta e cea corecta. Deoarece regula se aplica la doar inceputul unei ture, cel care a jucat-o va trebui sa astepte.

I: Daca se joaca cartea "Trade Hands" (schimba mainile) si restul jucatorilor nu ai nicio carte in mana, jucatorul cartii e nevoit sa le dea oponentilor cartile sale sau este o actiune optionala?

R: Daca joci cartea, joci si actiunea, asa ca, da, trebuie sa le dai lor cartile din mana ta, iar daca ei nu au nicio carte in mana, tu nu primești nimic. Pe carte scrie "This is one of those times when you can get something for nothing" (asta e una din situatiile cand iei ceva pe nimic). Ei bine, e si o situatie cand dai ceva si nu primești nimic.

I: Sa presupunem ca joc "Draw 2 and Use 'em" si trag doua Goaluri, dintre care unul il poate face pe un adversar sa castige. Pot sa joc cele doua Goaluri succesiv, plasandu-l deasupra pe cel care nu-l ajuta pe oponent, astfel incat acesta sa nu castige?

R: Nu. De fiecare data cand se joaca un Goal, cineva are sansa sa castige. Chiar daca e in joc pentru putin timp, un Goal conteaza, iar daca cineva indeplineste conditiile, castiga.

I: Daca joci "Use what you take" (foloseste ce iei) si iei un Keeper de la un adversar, il folosesti in dreptul persoanei de la care l-ai luat, sau il pui in dreptul tau?

R: TU joci cartea furata, deci o pui in dreptul tau.

I: Poti sa combini jocul acesta cu alte versiuni de Fluxx?

R: Da, dar poate fi parsiv, pentru ca acum Fluxx e disponibil in multe variante (precum EcoFluxx, Zombie Fluxx sau Monty Python Fluxx). Spatele cartilor arata la fel, sugerand ca versiunile pot fi combinate, inasa asta nu inseamna ca jocurile in sine se vor potrivi la fix. Unele reguli le pot contrazice pe altele fara sa fie vizibil specificat, iar anumite Goaluri pot fi imposibile sau fara sens. Decat sa iti faci un pachet prea mare pentru a putea fi amestecat, e de preferat sa adaugi doar cateva dintre cartile tale favorite dintr-o versiune in alta. De asemenea, sunt disponibile Fluxx Blanxx, pe care le poti folosi ca sa-ti adaugi ideile, incluzand conexiuni noi intre carti din diferite editii. Deci, fii creativ, distreaza-te si nu uita sa testezi!

CREDITS

GAME DESIGNER: Andrew Looney

ILLUSTRATIONS: Original drawings by Andrew Looney

COLORIST / PACKAGE DESIGNER: Todd Cameron Hamilton

PLAYTESTERS: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, the Wonderland Toast Society, and countless gamers everywhere

Fluxx® is a registered trademark of Looney Labs®

www.LooneyLabs.com

Printed in the USA



Copyright © 1997-2008
by Looney Labs, Inc.
PO Box 781
College Park, MD, 20741 USA

Item #L00-001 ISBN #1-929780-01-X