

Szerző:
Filip Miluński



Illusztrációk:
Piotr Socha

Már a zsebedben egy izgalmas élet!

Szeretnél valaki más bőrébe bújni? A CV Pocket segítségével negyedóra alatt fantasztikus életpályát építhetsz fel. Válassz munkát, hobbit és ismerősöket, hozd meg a nehéz, életre szóló döntéseket, győzd le az ellenfeleidet.

A játék célja

A játékosok egy-egy fiktív személy bőrébe bújva építik fel CV-jüket. A megszerzett kártyákból rakják ki az életpálya állomásait. Az összegyűjtött kártyákon szereplő életút jelekért (pénz, tudás, kapcsolatok, szerencse és pech) pontok járnak a játék végén. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte meg.

A doboz tartalma:

- 55 kártya:

- játékszabály
- notesz
- ceruza



A kártyák:




A CV Pocketben minden egyes kártyán a következő információk szerepelnek:

1. A kártya neve
2. Közlekedési eszköz jele
3. Mozgáspont
4. Életút jelek
5. A játékosok száma
6. A kártya sorszáma



A játék előkészítése

Minden játékos kap egy segédkártyát és maga elé teszi.

Ha csak hárman játszanak, az összes  jelű kártyát vissza kell tenni a dobozba, ha csak ketten, akkor az összes  és  jelűt.

Az így előkészített paklit jól összekeverjük, majd tizenöt kártyát három ötös oszlopban az asztalra teszünk.

A játék menete:

A játékosok a megszerzett kártyákból rakják ki a pályafutásukat kiadó CV-jüket.

A játékot az kezdő, akinek a zsebében a legtöbb tárgy lapul.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Egy-egy lépés során a játékos vagy kártyát választ az asztalról és hozzáteszi a CV-jéhez, vagy passzol.



Kártyaválasztás:

A játékosok első lépésük során bármelyiket kiválaszthatják a legelső **oszlopból** lévő három kártya közül. Minden következő lépésben bármelyik **oszlopból** választható kártya, de a kártyának ugyanannyiadiknak (elsőnek, másodiknak, harmadiknak) kell lennie, amennyi mozgáspont az előzőleg megszerzett kártyán szerepelt.

A mozgáspontot a lépés során használt jármű típusa határozza meg.

A bicikli egy mozgáspontot, az autó kettőt, a repülő hármat ér.

Vannak kártyák, amelyekből több is van a pakliban. A játékos CV-jében több egyforma kártya is szerepelhet.

Példa:

A játékos **CV-jében a legfelső kártya az Egyetem.**

A kártyán szereplő jármű

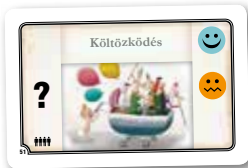
a 3 mozgáspontot érő repülő.

A játékos bármelyik oszlopból kiválaszthatja a harmadik kártyát: az **Éltanulót**, az **Életművészt** vagy a **Gyerekeket**.



Költözködés

A költözködés kártyán nem látható semmilyen jármű. A játékos, akinek ez a kártya van felül a CV-jén, a következő lépésben bármelyik kártyát kiválaszhatja az asztalon fekvők közül.



A megszerzett kártyát úgy kell az előzőre letenni, hogy látható maradjon az alsó kártya neve, a közlekedési eszköz ikonja, és az életút jelek.



A kártya megszerzésével a lépés befejeződik, de mielőtt a következő játékos sorra kerül, minden kártyát lejjebb lehet helyezni az oszlopban, ahonnan az előző játékos felvette a kártyát. Ezzel eltűnik az üres hely, és áttekinthetőbbé válik az asztal.

Nyaralás

A Nyaralás kártyán nem szerepelnek életút jelek. Nem jár utána pont, de megduplázza a következő kártyán szereplő összes életút-, küldetés- és közlekedés-pontot.



Példa: Miután megszerezte a Nyaralás kártyát, a játékos a Polihisztor kártyát veszi fel. Ez azt jelenti, hogy a Polihisztor 2 helyett 4 pontot hoz minden 3 különböző darabból álló közlekedési eszköz sorozat után, 2 pechjelet valamint 2 bicikli jelet, amelyet a küldetések teljesítéséhez lehet felhasználni.

Passzolás:

A játékos passzolhat, amikor rá kerül a sor. Nem vesz fel kártyát, mindjárt a következő játékos lép, és amikor legközelebb sorra kerül, ismét választhat, hogy kártyát szerez vagy passzol.

A passzolás nem jelenti azt, hogy kiszállt a játékból. A játékosnak akkor kell passzolnia, ha nem juthat kártyához, mert az adott közlekedési eszköz nem teszi azt lehetővé.

Kártyák pótlása:

Ha már csak négy kártya marad az asztalon, akkor a következő játékos lépése előtt új kártyákat kell letenni. A maradék négy kártya az oszlopok aljára kerül, és annyi újat kell lerakni, hogy öt-öt kártya legyen minden oszlopban.

Abban a különös esetben, amikor mindenkinek passzolnia kellene a kártyapótlás előtt (ha mindenki repülővel közlekedik, és egyik oszlopban sincs 3 kártya), azonnali kártyapótlás szükséges, még ha négynél több kártya van is az asztalon.

Az utolsó kártyapótlás (a második, ha hárman játszanak, a harmadik, ha ketten) során az összes kártyát le kell tenni. Lesz olyan oszlop, ahova hat kártya jut. Ilyenkor egymás után kell jobbról balra haladva az oszlopokba kártyát tenni, az utolsó sor jobb szélén egy vagy két hely üresen marad.

A játék befejezése:

A játék akkor ér véget, ha a játékosok egymás után mind passzolnak. Ekkor össze kell számolni a pontokat.

Először azoknak, akik Rejtett tehetség kártyát szereztek, el kell dönteniük, mire váltják be azt.

A kártyán lévő jokert bármilyen más a szomszéd (az előző vagy a következő lépésben megszerzett) kártyán szereplő jellel lehet váltani. Ezt követően kategóriánként össze kell adni minden játékos eredményeit és fel kell jegyezni a játékos mellékelt noteszba.



• **PéNZ** – minél több pénzt gyűjt valaki, annál több pontot kap. A segédkártyán található a pontozási táblázat.



• **Tudás** – minden játékosnak 7 pont jár minden a CV-jében szereplő 3 darabos tudás sorozat után (minden ilyen sorozat titulust, pozíciót jelképez). De a szabadon maradó tudásjelek (nem 3-as sorozat részei) után pontlevonás jár, 1 jelért 1, kettőért 3 pontot kell levonni.



• **Kapcsolatok** – a játékban négyféle kapcsolatjel szerepel: szerelem, család, barátság, üzleti kapcsolat.

A játékosok 5 pontot kapnak minden a CV-jükben szereplő 2–2 egyforma kapcsolatjelért.

A nem páros kapcsolatjelekért nem jár pont. Egy játékos 2–2 egyforma kapcsolatjelért kaphat összesen 10 pontot (pl. 4 szerelemjelért).



• **Szerencse** – aki a **legtöbb** szerencsejelet szerezte, 2–2 pontot kap minden szerencsejel után. A második helyezettnek 1–1 pont jár minden szerencsejel után (a kétszemélyes játszmaiban nem jár pont a második helyért). A többiek nem kapnak pontot a szerencsejeleikért. Akik ugyanannyi szerencsejelet szereztek, azok mind megkapják az első vagy a második hely után járó pontokat.

Példa: Négyen játszanak.

Ketten 5–5, hárman pedig 3–3 szerencsejelet gyűjtöttek.

Ketten 10–10 pontot kapnak, ketten pedig 3–3 pontot kapnak.



• **Pech** – aki a **legkevesebb** pechjelet gyűjtötte, 2–2 pontot kap valamennyi pechjelért. A rangsorban az utána következő 1–1 pontot (a kétszemélyes játszmaiban nem jár pont a második helyért). A többiek nem kapnak pontot a pechjeleikért. Akik ugyanannyi pechjelet szereztek, azok mind megkapják az első vagy a második hely után járó pontokat.



• **Küldetés** – a játékosok pontot kapnak minden a játék során teljesített küldetésért: Hipszter, Autóversenyző, Törzsutas – a játékos 1–1 pontot kap az adott közlekedési eszköz jelért a CV-jében.

Polihisztor

A játékos 2–2 pontot kap minden a CV-jében szereplő 3 különböző közlekedési eszközből álló sorozatért.

Világutazó

A játékos 2–2 pontot kap minden a CV-jében szereplő Költözködés és Nyaralás kártyáért.

Az élet császára

A játékos 2–2 pontot kap minden a CV-jében szereplő 5 eltérő színű életút jelből álló sorozatért. Megkönnyíti a pontok összeszámolását, ha megnézzük, melyik színű életút jelből szerzett a legkevesebbet a játékos.

Az ilyen színű jelekért 2–2 pontot kap a játékos.

Konyhatündér

A játékos 1, 3, 6 vagy 10 pontot kap, ha 1, 2, 3 vagy 4 különböző kapcsolatjelet gyűjtött. Nem kell két-két darabot szerezni az adott kapcsolatjelből, egy is elegendő.

Az nyer, akinek a legtöbb pontja van. Pontegyenlőség esetén az, akinek kevesebb kártyája van a CV-jében, vagy ha a kártyák száma is megegyezik, akkor az, akinek kevesebb pechjel jutott. Ha még így is döntetlen az állás, akkor osztoznak a győzelmen.

Példa a pontozásra: A játékos CV-jében 11 kártya szerepel:
Az egyes kategóriákban szerzett pontjai:

Pénz – 9 pont.

Tudás – a játékosnak két tudományos pozíciója
(3 tudásjelből álló sorozata) és még egy tudásjele van,
(2x7)-1, vagyis 13 pontot kap.

Kapcsolat – a játékos kétféle kapcsolat-kártyából,
a barátságból és a szerelemből szerzett két
egyformát. 5+5, vagyis 10 pontot kap értük.

Szerencse – a játékosnak csak
egy szerencsejele van, mindkét
ellenfele több szerencsejelet
szerzett nála. Így nem jár neki.

Küldetés – a játékos két
küldetést teljesített a CV-jében.

Két közlekedési eszköz sorozatot gyűjtött (egy repülőt a Nyaralás
kártyával duplázott meg), tehát 6 pontot kap a Törzsutasért.

A Konyhatündérért 6 pont jár neki, mert 3 különböző kapcsolatjelet szerzett.

A játékos pontszáma 9+13+10+0+6+6+6, vagyis 50 pont!



Pech

– a játékos hat
pechjelet szedett össze.

Egy másik játékos ötöt, egy
harmadik szintén hatot. A játékos
tehát a második helyen áll ebben
a rangsorban, így 6 pontot kap.

Forgalmazó

Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456 Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekkobra.hu
www.jatekmakettcentrum.hu

© 2018 Granna

Granna Sp. z o.o. ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Minden jog fenntartva Gyártás helye: Lengyelország

