



MORPHIBLOCK

JÁTÉKSZABÁLY

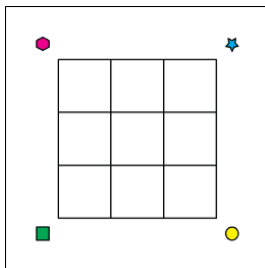
A Morphiblock egy logikai játék, amelyben egy több kockából álló nagy kockát (blokkot) kell felépítenünk és közben pontokat gyűjtünk. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

A játék során egy $3 \times 3 \times 3$, vagy $4 \times 4 \times 4$ kockából álló térbeli blokkot építünk fel méghozzá úgy; hogy a távol-keleti filozófia öt elemét (*tűz, víz, fa, fém, föld*), és ezek kölcsönhatásait is használnunk kell.

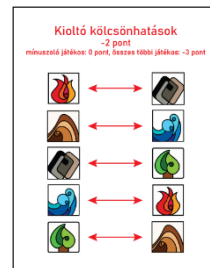
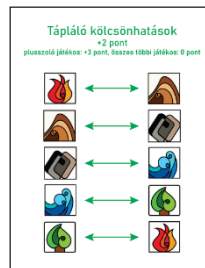
Játékelemek



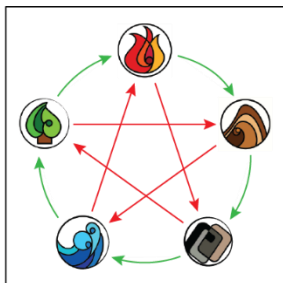
65 db fa kocka



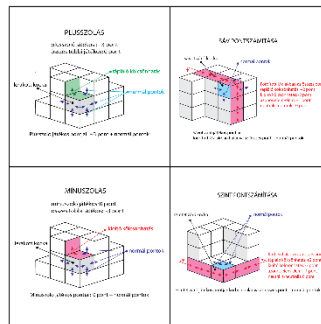
kétoldalas játéktábla



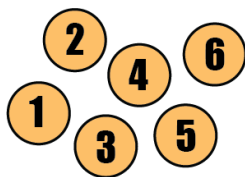
2 kölcsönhatás jelölő tábla



öt kínai elem tábla



segédlet



6 játékosjelölő



6 elemjelölő



1 körjelölő

Szükség lesz még papírra és íróeszközre a pontok számolásához.

Előkészítés

A játékot 2-6 fő játszhatja. A játék elején el kell dönteni, hogy a kisebb (27 kockából álló), vagy a nagyobb (64 kockából álló) blokkot szeretnénk felépíteni és aszerint kell kiosztani a kockákat a játékosok között. Bizonyos esetekben 1 plusz kockát kell használnunk játékindításkor.

A 3 x 3 x 3 (27) kockából álló blokk esetén az egyes játékosok kockái

Játékos	Kocka (db)	Előre felhelyezett kocka (db)	Előre felhelyezett plusz kocka (db)
2	13, 13	1	
3	9, 9, 9		1
4	6, 6, 6, 6	3	
5	5, 5, 5, 5, 5	2	
6	4, 4, 4, 4, 4, 4	3	

A 4 x 4 x 4 (64) kockából álló blokk esetén az egyes játékosok kockái

Játékos	Kocka (db)	Előre felhelyezett kocka (db)	Előre felhelyezett plusz kocka (db)
2	32, 32		1
3	21, 21, 21	1	
4	16, 16, 16, 16		1
5	12, 12, 12, 12, 12	4	
6	10, 10, 10, 10, 10, 10	4	

pl.: ha négyen játszanak egy $3 \times 3 \times 3$ (27) kockából álló játékot: minden játékos 6-6 kockát kap, és a **maradék** 3 kockát a játék kezdetekor fel kell rakni a táblára úgy, hogy a játékosjelölők segítségével ki kell sorsolni három játékost, akik tetszés szerint bárhova elhelyezhetik a kockákat a blokk keretein belül.

pl.: ha négyen játszanak egy $4 \times 4 \times 4$ (64) kockából álló játékot: minden játékos 16-16 kockát kap, és a játék elején **plusz** egy kockát kell felrakni a táblára, a játékosjelölőkkel kisorsolva azt a játékost aki elhelyezheti azt egy, tetszés szerinti helyre, a blokk keretein belül.

Azokban a **játékokban ahol plusz kockát kell felrakni** a játék kezdetekor, valakinek maradni fog a kezében egy kocka a játék végén. Mivel az, hogy ki az adott kör kezdő játékos mindig változik, csak a játék végén derül ki, hogy kinek marad egy kocka a kezében. Ez a játékos a játék végén lerakhatja a kockáját bárhová, és elszámolhatja az ezzel szerzett pontokat attól függetlenül, hogy ez az utolsó kocka „*ki fog lógni*” a blokkból.

Az előkészítés lépései

1. Osszátok ki a megfelelő számú kockákat a játékosok között.
2. Helyezzétek a *játéktáblát* a játéktér közepére annak megfelelő oldalával felfelé, hogy melyik blokkot szeretnétek felépíteni. (27 kockás, vagy 64 kockás blokk)
3. Helyezzétek egymás mellé mindenki számára jól látható helyre a *2 kölcsönhatásjelölő táblát*, az *öt kínai elem táblát* és a segédletet.
4. Sorsoljátok ki, hogy ki lesz az 1, 2, 3 stb. játékos; úgy, hogy mindenki húz egy *játékosjelölőt*. Számsorrendben üljétek körbe a játéktáblát valamelyik irányban és helyezzétek magatok elé a *játékosjelölő* tokeneket.
5. Sorsoljátok ki a játékosjelölők segítségével, hogy mely játékosok helyezhetik le a játék elején az *előre elhelyezett kockákat*, vagy a *plusz kockát*. (húzzátok ki sorban 1,2,..4 játékosjelölőt, akikhez a játékosjelölő tartozik ő/ők helyezhetik le a kockát/kockákat) A kockát, vagy kockákat bárhova el lehet helyezni a blokk keretén belül.
6. Ha a „*játék elemválasztással*” verziót játsszátok (lásd később), akkor válasszon mindenki magának egy *elemjelölő token*t és helyezze maga elé. (Ha a játékot 6-an játsszátok, akkor a neutrális elem is választható.)

A játék áttekintése és fogalmai

A játék célja

A játék célja, hogy a legtöbb pontot gyűjtsük össze mire felépül a 27, vagy 64 kockából álló blokk.

A 27 kockás játék és a 64 kockás játék esetén is a $3 \times 3 \times 3$ illetve a $4 \times 4 \times 4$ kocka **határain belül kell maradnunk**, azaz mindkét esetben egy **nagy kockát (blokkot)** építünk. A kockák lerakásával gyűjtjük a pontokat úgy, hogy ha bármelyik **látszó oldal (él)** motívuma találkozik egy másik **azonos** motívummal (pl.: *tűz-tűz, víz-víz, fa-fa stb.*) akkor a kockát lerakó játékos **+1 pontot** kap. Ha két **különböző** motívum találkozik (pl.: *tűz-föld, fém-fa stb.*), akkor **+2 pont**, vagy **-2 pont** jár érte aszerint, hogy milyen a két elem viszonya. Két elem között a kölcsönhatás lehet **tápláló (+2 pont)**, vagy **kioltó (-2 pont)**. Mindig az **összes látszó** találkozási **oldalt (élt)** meg kell vizsgálni és összegezni kell a pontokat. *(Pontokat egyéb módon is lehet szerezni, lásd később.)*

A kockák

A kockák mind a hat oldalán motívumok (elemek) találhatóak, melyek a következők:



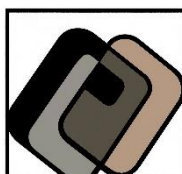
TŰZ



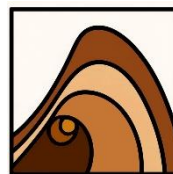
VÍZ



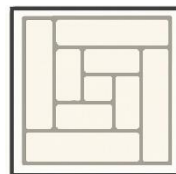
FA



FÉM



FÖLD



NEUTRÁLIS

A játék során ezeket az elemeket kell párosítani. Alapesetben a neutrális-neutrális elem találkozásáért is **+1 pont** jár, de a neutrális elem nem áll más kölcsönhatásban a többi elemmel, így beépítéskor (pl.: neutrális-tűz elem találkozása) nem jár érte pont hozzáadás, vagy levonás (lásd később).

Az elemek kölcsönhatásai

Tápláló kölcsönhatás (+ 2 pont)

a tűz táplálja a földet(a tűz hamujával táplálja a földet)

a föld táplálja a fémet(a föld rejt az érceket, amelyből születik a fém)

A fém táplálja a vizet(a fémek és ásványi anyagok táplálják a vizet)

a víz táplálja a fát.....(a víz táplálja a növényeket, létrejön a fa)

a fa táplálja a tüzet.....(a fa anyagával táplálja a tüzet)

Kioltó kölcsönhatás (-2 pont)

a tűz kioltja a fémet.....(a tűz megolvasztja a fémet)

a föld kioltja a vizet.....(a föld felszívja a vizet)

a fém kioltja a fát.....(a fém elvágja a fát)

a víz kioltja a tüzet.....(a víz eloltja a tüzet)

a fa kioltja a földet(a fa korhadásából föld lesz)

Blokképítés

Mindig az 1. játékos kezd. Maga elé teszi a körjelölő tokent, ezzel jelzi, hogy ő a kör kezdő játékosa. Ő rak le először kockát, majd utána a 2. játékos következik és így tovább halad a kör addig, amíg mindenki lerakott egy kockát. A kockákat nem szabad odaillesztetni, odapróbálni több helyre, azt magunk előtt forgatva kell eldönteni, hogy hova kerül. Ha valahova leteszünk egy kockát ott kell hagyni, nem lehet visszavenni. Ahol a lerakott kocka látszó oldalai (élei) találkoznak más kockák látszó oldalaival (éleivel), meg kell vizsgálni a találkozásokat. Minden **azonos** motívum találkozásért **+1 pont** jár (még a neutrális-neutrális motívumú oldal találkozásáért is). Minden egyéb **elem-elem** találkozásért **+2 pont**, vagy **-2 pont**

jár aszerint; hogy milyen **kölcsönhatásban** áll egymással a két elem. A lerakott kocka minden látszó találkozási oldalát (élét) figyelembe kell venni. Bármelyik irányba lehet építkezni - függőlegesen és vízszintesen is - a blokk határain belül. Amikor mindenki rakott egyszer, akkor vége egy körnek és egy pillanatra megáll a játék.

Aki a legkevesebb pontot szerezte (pontazonosságnál aki utoljára érte el az azonos pontszámot) annak **kötelező** jelleggel *plusszolni kell*, vagy *mínuszolni kell*. Le kell raknia egy kockát **speciális** módon. (lásd később) Ekkor ennek a kockának a lerakásával ő válik a következő kör **kezdő játékosává**, maga elé veszi a körjelölő tokent és ebben a körben a többiek utána következnek (1...6. játékos irányába) addig amíg ismét mindenki rakott. **Az adott körön belüli sorrendiséget fontos a játék során betartani.**

Példa: ha a játékot 6-an játsszák és az adott körben a **3**-as számú játékosnak lett a legkevesebb pontja; akkor ő rak le egy kockát **speciálisan**, plusszol, **vagy** mínuszol, és elszámolja a pontokat. A következő a **4**-es, az **5**-ös, **6**-os, **1**-es, **2**-es játékos lesz és ezzel bezárul egy újabb kör. Ekkor újra meg kell állapítani, hogy kinek van a legkevesebb pontja (pontazonosságnál aki utoljára érte el az azonos pontszámot. Ő lesz az újabb kör kezdő játékos és neki **speciális** lerakással plusszolni **vagy** mínuszolni kell.

A játék addig tart amíg felépül a blokk. Az győz akinek a legtöbb pontja van. (Pontazonosságok - döntetlenek- lehetnek az elő helyen is, de a további helyezettek között is.)

Speciális lerakás (plusszolás, mínuszolás)

Egy adott körben annak a játékosnak akinek a legkevesebb pontja van (pontazonosságnál aki utoljára érte el az azonos pontszámot) egy kocka lerakásával plusszolnia, vagy mínuszolnia kell. Ez a következő módon történik:

A játékosnak ki kell választania a lerakandó kockán egy találkozási oldalt (élt) és találkoztatni kell az épülő blokk valamely kockájához. Attól függően, hogy a találkozási élen a két elem milyen kölcsönhatásban van egymással **+3 pontot** kap, vagy **nem kap pontot**. (Ehhez a művelethez magán a lerakandó kockán belül nem választható két elem.) **Ezt a találkoztatott oldalt (élt) többször nem szabad számolni összegzéskor.** A lerakott kocka összes többi oldalán (ahol találkozik más kockákkal) is el kell számolni a pontokat, mint normál esetben. A **különböző** elem-elem találkozásnál a kölcsönhatás szerint **+2 pont**, vagy **-2 pont** jár, az **azonos** elem-elem találkozásért **+1 pont** jár, a neutrális-neutrális elem találkozásáért **+1 pont** jár.

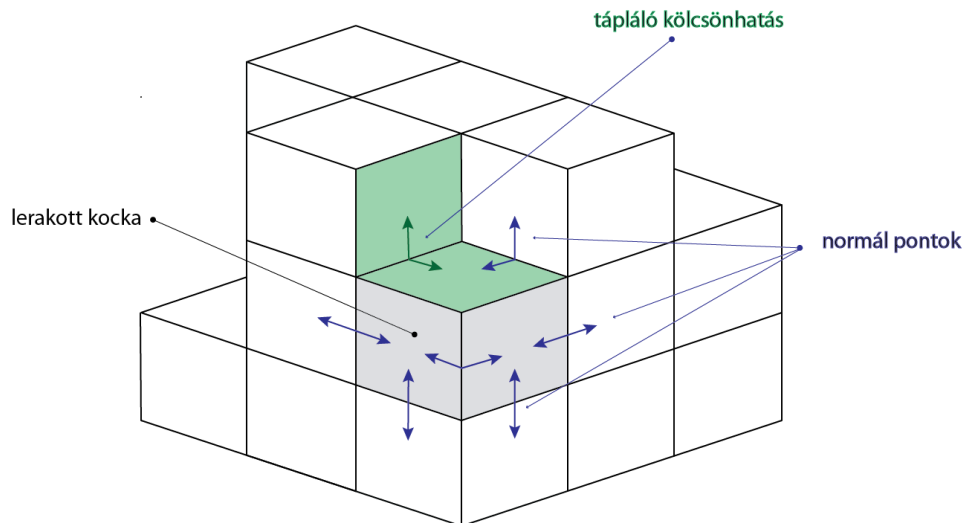
Plusszolás

Ha a játékos úgy dönt, hogy plusszol, akkor keresnie kell egy olyan helyet ahol találkoztatni tud két olyan elemet (motívumot) amik **táplálják** egymást.

A játékos a kockát lehelyezi és ebben az esetben **nem** +2 pontot, hanem **+3 pontot** kap, a többi játékos pedig **nem kap pontot**. A lehelyezett kocka **összes többi oldalát** (élét) ami találkozik más kockákkal el kell számolni, mint normál lerakásnál.

PLUSSZOLÁS

plusszoló játékos : +3 pont
összes többi játékos: 0 pont



Plusszoló játékos pontjai: +3 pont + normál pontok

Mínuszolás

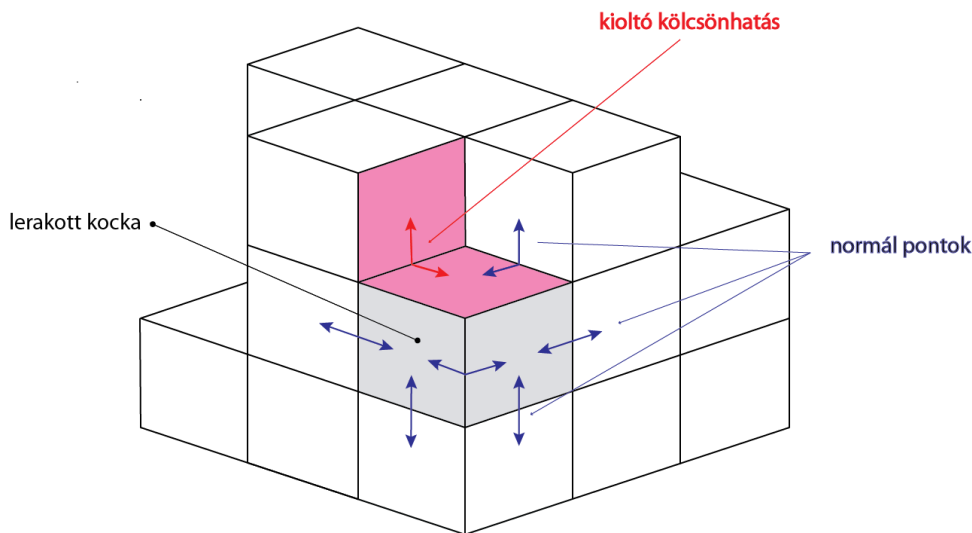
Ha a játékos úgy dönt, hogy mínuszol, akkor keresnie egy kell olyan helyet ahol találkoztatni tud két olyan elemet (motívumot) amelyek **kioltják** egymást.

A játékos lehelyezi a kockát és ebben az esetben **nem** -2 pontot kap, hanem **marad ugyanaz a pontszáma**, viszont az összes többi játékostól **le kell vonni 3 pontot**. A lehelyezett kocka **összes többi oldalát** (élét) ami találkozik más kockákkal el kell számolni, mint normál esetben.

MÍNUSZOLÁS

mínuszoló játékos: 0 pont

összes többi játékos: -3 pont



Mínuszoló játékos pontjai: 0 pont + normál pontok

Szintek és sávok zárása

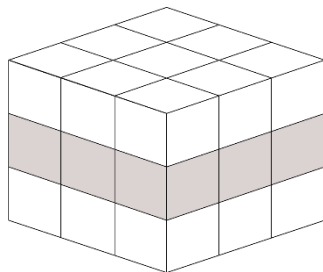
Amikor a blokk egy vízszintes szintje, vagy egy függőleges sávja megtelik, plusz, vagy mínusz pontokat kell elszámolni annak a játékosnak aki a szintet, vagy sávot zárja. **Ez akkor is megtörténik ha a szintet, vagy sávot záró játékosnak éppen plusszolnia, vagy mínuszoslnia kell. Ekkor halmozódnak a pontok és az adott játékosnak mindent el kell számolni.**

Egy **szint** akkor van lezárva, ha vízszintesen az adott szinten az összes kocka benne van. A $3 \times 3 \times 3$ (27) kockás játékban **9 kocka**, a $4 \times 4 \times 4$ (64) kockás játékban **16 kocka**.. (Tehát ha a blokk belsejében egy „lyuk” van nem tekinthető az adott szint lezártnak)

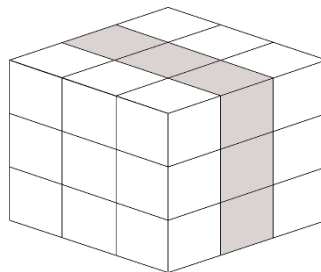
Egy **sáv** akkor van lezárva amikor az adott függőleges sávban az összes kocka benne van, tehát a $3 \times 3 \times 3$ (27) kockás játékban **9 kocka**, a $4 \times 4 \times 4$ (64) kockás játékban **16 kocka**. Speciális helyzet ha egy sávot két irányban zárunk egy kocka lerakásával; ebben az esetben a két egymásra merőleges sáv a $3 \times 3 \times 3$ (27) kockás játékban **15 kockát**, a $4 \times 4 \times 4$ (64) kockás játékban **28 kockát** tartalmaz.

Figyelni kell arra, hogy egy találkozási pontot csak egyszer számoljunk el. Ha éppen plusszolni, vagy mínuszoslni kell, akkor a kiválasztott „*plusszoló*”, vagy „*mínuszó*” oldalt (élt) **ne** számoljuk bele a lezárásba, hiszen ezért +3 pontot, vagy 0 pontot **már kaptunk**.

A blokk **utolsó kockája** egy szintet és két egymásra merőleges sávot is zár. Ilyenkor a játék végén ezt a záró szintet és sávokat **nem szabad elszámolni** csak az utolsó kocka találkozási **oldalait** (éleit), mint normál pontokat.



SZINT

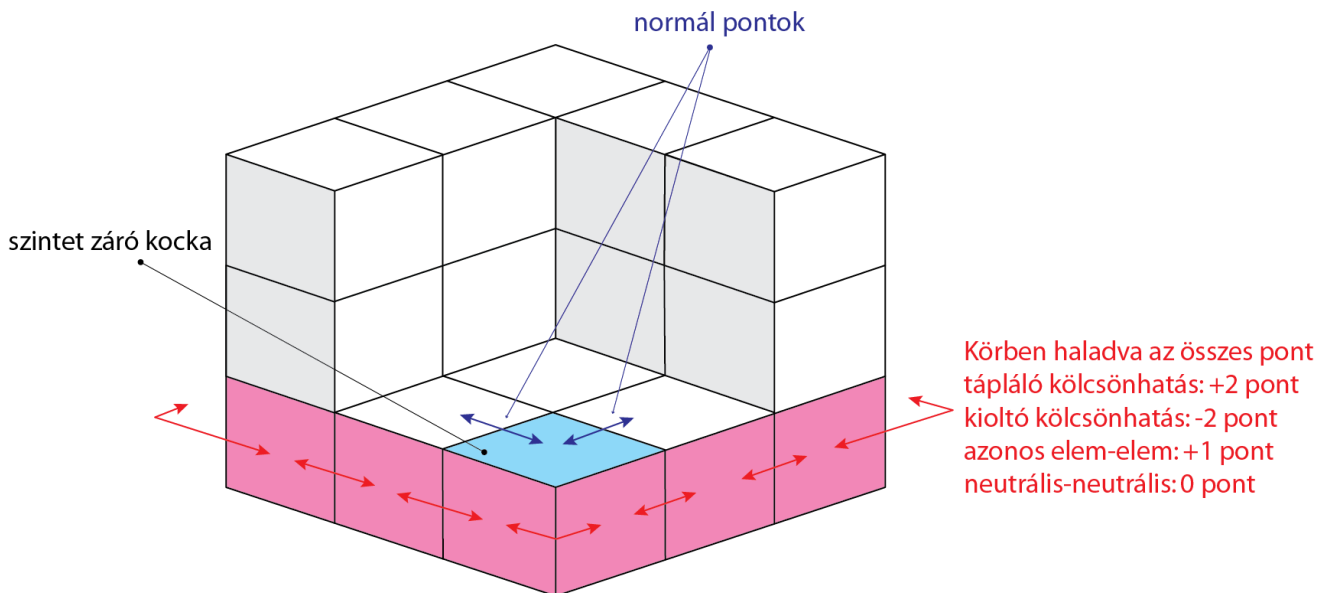


SÁV

Szintek és sávok pontszámítása

A **szinteknél** a pontokat úgy számítjuk ki, hogy egy adott saroktól **vízszintesen** elindulunk valamelyik irányba és körbe haladunk a blokk lezárt **szintjén** úgy, hogy az összes egymás melletti elem (motívum) kölcsönhatását figyelembe véve összegezzük a pontokat. Minden **tápláló** kölcsönhatásért **+2 pont** jár, minden **kioltó** kölcsönhatásért **-2 pont** jár, az összes többi **azonos** elem-elem találkozásért **+1 pont** jár. **A sarkokon, az egy adott kockán belül szereplő motívumok** is számítanak. A szintet záró kocka **minden találkozási oldalát** (élét) számolni kell, mint normál lerakásnál, azt is ami nem esik a lezárt szint síkjába. A **szint síkjába eső** neutrális motívumnak **nincs** hatása ilyenkor, tehát az egymás melletti azonos neutrális-neutrális motívumokért ebben az esetben **nem jár pont**, csak a **szint síkján kívül eső** neutrális-neutrális elem találkozásokért jár **+1 pont**.

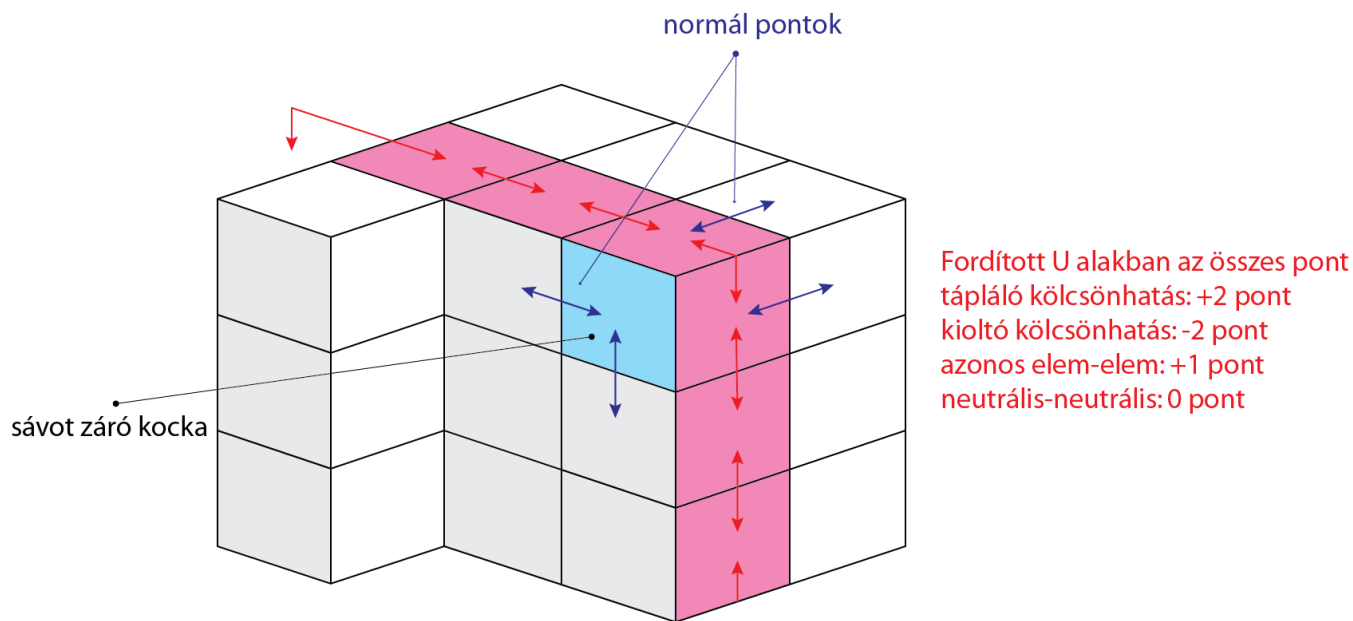
SZINT PONTSZÁMÍTÁSA



Szintet záró játékos pontjai: körben haladva az összes pont + normál pontok

A **sávok** zárásánál is hasonlóan számoljuk a pontokat. A blokk aljától **függőlegesen** elindulunk a lezárt sávon felfelé és összeszámoljuk az összes kockán szereplő kölcsönhatást a sarkokon az adott kockán szereplő kölcsönhatást is beleértve; (**tápláló** kölcsönhatásért **+2 pont** jár, **kioltó** kölcsönhatásért **-2 pont** jár, **azonos** elem-elem kölcsönhatás **+1 pont**) azzal a különbséggel, hogy itt a blokk nem látszó alsó felét **nem** tudjuk figyelembe venni, csak egy fordított **U alakú sávot**. Itt is számolni kell a sávot záró kocka összes találkozási oldalát (élét). A **sáv síkjába tartozó** neutrális-neutrális elem találkozásáért **nem jár pont**, viszont a sáv síkján kívül eső irányokba tartozó neutrális-neutrális elem találkozásáért **+1 pont** jár.

SÁV PONTSZÁMÍTÁSA



Sávot záró játékos pontjai: fordított U alakban haladva az összes pont + normál pontok

Taktika: Van olyan helyzet amikor érdemes egy szintet, vagy sávot lezárni, van amikor érdemes elkerülni a szintzárást, sávzárást. Ha például már előre látszik, hogy az adott szinten, vagy sávban gyűlnek a plusz pontok akkor a játékosok arra fognak törekedni, hogy megszerezzék azokat

Ha például egy játékosnak az adott körben a legkevesebb pontja lett; neki kell pusszolnia, vagy minuszolnia és éppen le tud zárni egy szintet, vagy sávot elég sok pontot gyűjtve tud felzárkózni a többiekhez, vagy akár átvenni a vezetést

Játék elemválasztással

A 3 x 3 x 3 (27) és a 4 x 4 x 4 (64) kockából álló játékot is lehet játszani ebben a verzióban. Itt annyit módosulnak a szabályok, hogy a játék elején mindenki választ magának egy elemet (*tűz, víz, fa, fém, föld, és ha 6 -an játszanak a neutrális*) és ezt az elemet a játékos a játék végéig birtokolja. A játék elején mindenki vegye maga elé a kiosztott kockák és a játékosjelölő token mellé az elemjelölő tokent. A pontszerzés szabályai ugyanazok, azzal a különbséggel, hogy amikor a játékos saját választott eleme találkozik egy ugyanolyan elemmel nem +1 pont, hanem **+ 3 pont** jár érte. A szintekhez és a sávokhoz tartozó *saját választott* elem-elem találkozások nem érnek több pontot, csak a záró kocka egyéb, nem ezekbe a síkokba tartozó oldalaiért (éleiért) lehet + 3 pontot számolni.



elemjelölő tokenek

Jegyzetek, javaslatok

Pontok vezetése

A pontokat úgy érdemes vezetni, hogy egymás mellé felírjuk a játékosok sorszámát és alatta függőlegesen lefelé regisztráljuk a pontokat. Amikor egy kör végén megállapítjuk, hogy ki szerezte a legkevesebb pontot az adott pontszámot bekarikázzuk. Plusszolástól, vagy mínuszolástól függően hozzáadjuk, a 3 pontot, vagy marad az adott pontszám és azt, azonnal a bekarikázott pointszám alá írjuk. Ezt követően mellé írjuk a többi játékos normál pontszerzésből adódó pontszámát. Ez után számoljuk csak a plusszoló/mínuszoló játékos maradék többi pontját, ami adódhat normál pontszerzésből, szintzárásból, sávzárásból. Ezt az összeget a plusszoló/mínuszoló pontszáma alá írjuk, így könnyen látszik, hogy ki a következő játékos.

Példa: 4 játékosal:

1

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör

az 1. játékos: + 4 pontot
a 2. játékos: + 4 pontot
a 3. játékos: + 3 pontot
a 4. játékos: + 4 pontot gyűjtött

2

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
		6		

a legkevesebb pontot a 3. játékos szerezte, úgy dönt, hogy **plussz**ol: kap + 3 pontot

3

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	

a többi játékos nem kap pontot

4

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	
		10		második kör

a harmadik játékos +4 pontot gyűjtött a kockája maradék oldalaival, következik sorrendben: a 4. 1. 2. játékos

5

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	
9	7	10	9	második kör

a 4. játékos: +5 pontot gyűjtött
az 1. játékos: +5 pontot gyűjtött
a 2. játékos: +3 pontot gyűjtött

6

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	
9	7	10	9	második kör
	7			

a második körben a 2. játékosnak lett a legkevesebb pontja, úgy dönt, hogy **mínusz**ol: így nem kap pontot

7

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	
9	7	10	9	második kör
6	7	7	6	

a többi játékostól viszont le kell vonni 3 pontot

8

1	2	3	4	játékosok
4	4	3	4	első kör
4	4	6	4	
9	7	10	9	második kör
6	7	7	6	
	11			harmadik kör

a 2. játékos a mínuszolás mellé + 4 pontot gyűjtött a kockája maradék oldalaival, sorrendben következik: a 3. 4. 1. játékos

Kockák elrendezése

A kockákat érdemes mindenkinek maga előtt egységesen rendezetten tartani, ez is segítséget nyújt abban, hogy jól látszódjon ki a soron következő játékos.

Bajnokság

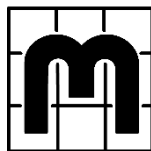
Ha a játékosoknak több idejük van, lehet bajnokságot is rendezni például úgy; hogy 6 játékos elkezd egy játékot és az utolsó helyezett kiesik. Ezt követően jöhet egy 5 személyes játék és így tovább a végső győztesig.

Kockarakás

Kockát lehet a blokk keretein belül bárhova rakni, ezért adódhat olyan állás, hogy a blokk nehezen hozzáférhető helyeire kell kockát tenni. Ekkor ne ejtsétek a blokkba az adott kockát, ügyeljete a statikára, húzzátok óvatosan szét a blokkot, majd a kocka lerakása után toljátok helyre a kockákat.

(A legjobb helyeket úgy is meg lehet keresni, hogy óvatosan forgatjátok a játéktáblát, de inkább álljatok fel és járjátok körbe a blokkot, játék közben nem árt egy kis mozgás 😊)





2026