**Szabályok**:

Játékelemek:

50 tűzijáték kártya. Ezek darabszámra lebontva:

Minden színből 10 lap van. Egy színből 3 db 1-es, 2 db 2-es, 2 db 3-as, 2 db 4-es, 1 db 5-ös van.

Előkészítés:

* Kézben 5 lap van.
* 8 kék segítség zsetonnal kezdenek a játékosok.
* 3 hibalehetőség (piros zseton) van.
* Kezdőjátékos véletlenszerűen választható.

Játék célja: 5 színű tűzijáték sorozatot kell kirakni növekvő számsorrendben úgy, hogy csak a többi játékos lapját látod.

Egy színből csak egy tűzijáték sorozat lehet. A lapok egy tűzijátékban növekvő sorrendben kell, hogy következzenek (1->2->3->4->5). Minden értékből csak egy szerepelhet a tűzijátékban (tehát összesen 5 lapból állhatnak).

Játékmenet:

A körödben 3 féle akció közül választhatsz:

1. *Információ adás*Egy másik játékos kiválasztása, akinek a következő információt lehet adni:
   1. Egy adott szín kiválasztása, és a játékos lapjai közül megmutatni neki, melyek olyan színűek.
   2. Egy adott szám kiválasztása, és a játékos lapjai közül megmutatni neki, melyek olyan számúak.

Ha ezt az akciót választja a játékos, egy kék jelölőbe kerül.

Nem lehet információt adni, ha nincs több kék jelölője a játékosoknak.

1. *Lap eldobása*

A játékos kiválaszt egyet a saját lapjai közül, és a dobópakliba helyezi. Ezzel egy kék jelölőt kapnak vissza a játékosok. A dobópakli nyílt, bármikor átnézhető.

1. *Lap kijátszása*

A játékos kiválaszt egyet a lapjai közül, és kijátssza azt a az 5 tűzijáték megfelelő oszlopába. Ha a lap nem helyezhető le szabályosan, egy piros zsetont elvesztenek a játékosok.  
Minden színből az 5. tűzijáték kijátszása egy ingyenes kék zseton visszakapását eredményezi.

Játék vége:

1. Elfogy mind a 3 piros zseton. A játékosok 0 pontot kapnak, vesztettek.
2. Mind az 5 színből befejezik a tűzijátékot, 25 pontot kapnak (max), nyertek.
3. Egy játékos felhúzza az utolsó lapot a pakliból, ekkor még mindenki egyszer jöhet (aki az utolsó lapot felhúzta, lesz az utolsó játékos). Ezután kiértékelés, pontszám adás, játék vége (a játékosok nyertek).

Értékelés:

Minden színű tűzijáték oszlop annyi pontot ér, amennyi a legnagyobb értékű lap az adott színben. (maximum 25 pont)

UI

Kiértékelés (szabályrendszer)

(Adat)Tárolás

Kártya jelölés:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Colors | | Numbers |
| ? amíg ismeretlen | | ? amíg ismeretlen |
| Red | R | 1 |
| Green | G | 2 |
| Blue | B | 3 |
| Yellow | Y | 4 |
| White | W | 5 |

Minta UI:

Játékos1 Játékos2

?? - ?? - ?? - ?? - ?? ?? - ?? - ?? - ?? - ??

Ha már ismer valamit:

R2 – B1 – ?2 – Y? – ?5

Legfontosabb információk:

5-ösök prioritást élveznek. Minden színből csak 1 db 5-ös van.

A játék elején 1-eseket érdemes mutatni, hogy el lehessen kezdeni rakni a számsorokat.

Konvenció: Amit nem mutattunk (sok ideje pl) az nagyobb valószínűséggel eldobható.

Ha információt adunk, az általában a hasznos lapokról szól, nem az eldobandó lapokról, mert nincs elég segítség token, hogy az eldobandó lapokra pazaroljuk.

Objektumok:

Kártya objektum: attribútumai: szín, szám

Egy tömb, amiben az összes kártya benne van (mindegyik egyszer).

Kéz objektum: két tömb: szín és szám