

Játékszabály

Radix-römi

A radix-römi egy igen élvezetes, mégis gondolkodást és kreativitást igénylő kártyajáték, amely az asztrológia szerelmeseinek kiváló időtöltés – mindemellett fejleszti az analógiás gondolkodást, és segít rögzíteni a horoszkópban az „összetartozó” elemeket, ezzel könnyíti a radix-ismeret elsajátítását is.

A radix-römit már ketten is játszhatják, de akár hatan is egy közös asztalhoz ülhetnek. Csupán két paknyi kártyára és egy tetszőlegesen kiválasztott horoszkóp-ábrára van szükség, és máris kezdődhet a felhőtlen szórakozással egybekötött tanulás.

Egy pakli tartalma:

12 db JEGY kártyalap
12 db HÁZ kártyalap
10 db BOLYGÓ kártyalap
1-1 LESZÁLLÓ és FELSZÁLLÓ HOLDCSOMÓPONT kártyalap
13 db FÉNYSZÖG kártyalap

A két összerakott pakkból az asztaltársaság minden tagja először lapot húz. Akié a legkisebb értékű lap, ő lesz az osztó.

A lapok értéke a következőképpen alakul:

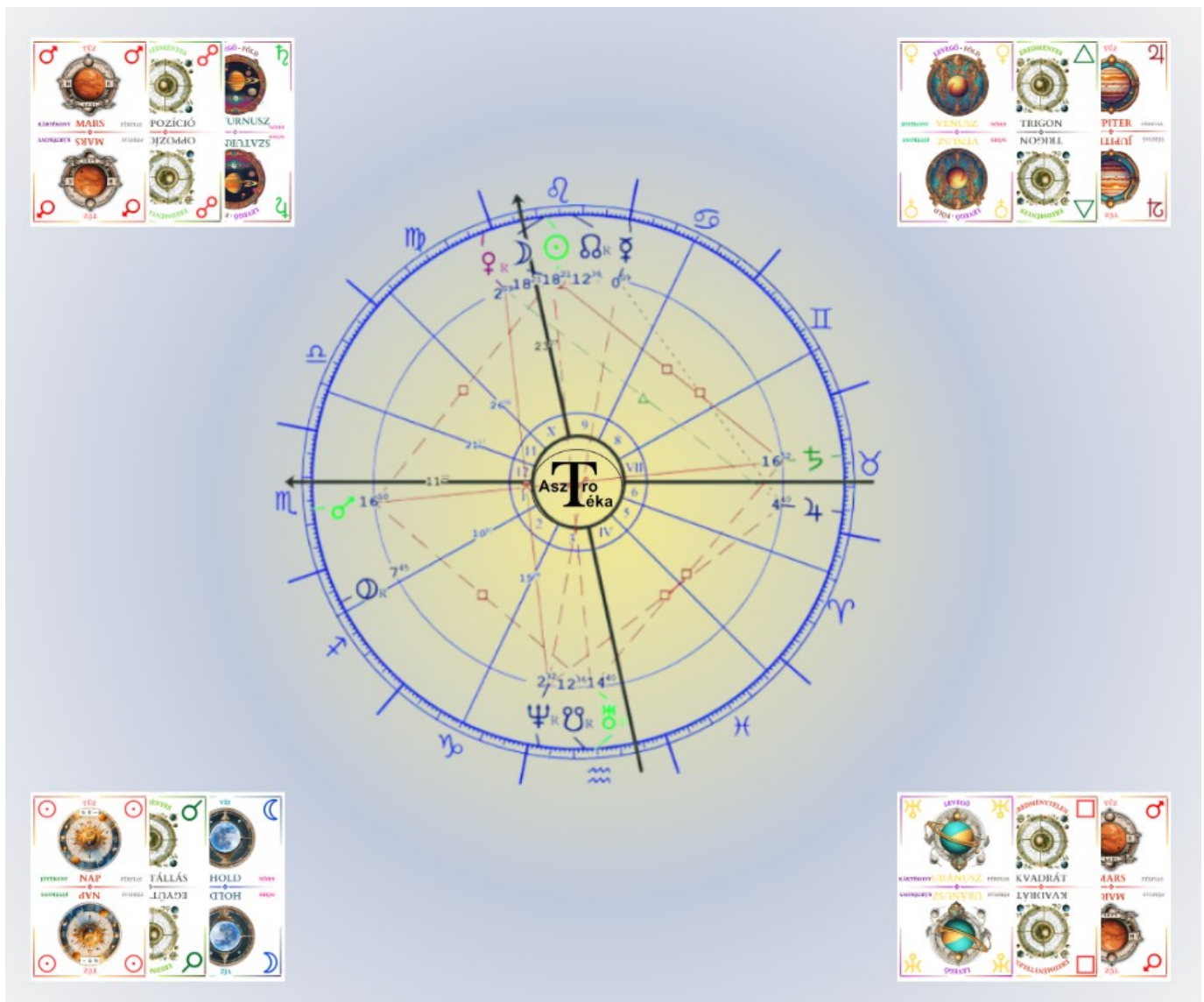
JEGYEK	HÁZAK	BOLYGÓK	FÉNYSZÖGEK
Kos jegye = 1 Bika jegye = 2 Ikrek jegye = 3 Rák jegye = 4 Oroszlán jegye = 5 Szűz jegye = 6 Mérleg jegye = 7 Skorpió jegye = 8 Nyilas jegye = 9 Bak jegye = 10 Vízöntő jegye = 11 Halak jegye = 12	I-es ház = 1 2-es ház = 2 3-as ház = 3 IV-es ház = 4 5-ös ház = 5 6-os ház = 6 VII-es ház = 7 8-as ház = 8 9-es ház = 9 X-es ház = 10 11-es ház = 11 12-es ház = 12	Nap = 1 Hold = 2 Merkúr = 3 Vénusz = 4 Mars = 5 Jupiter = 6 Szaturnusz = 7 Uránusz = 8 Neptunusz = 9 Plútó = 10	Együttállás = 0 NB = 15 Félszextil = 30 Novil = 40 Félkvadrát = 45 Szextil = 60 Kvadrát = 90 Trigon = 120 Másfélkvadrát = 135 Kvinkunx = 150 Oppozíció = 180
A Holdcsomópont értéke az épp játékban lévő radix-ábrán elfoglalt JEGYHELYZETÉNEK ÉRTÉKE.			
A Királytrigon és a T-kvadrát értéke az épp játékban lévő radix-ábrán a KOMBINÁCIÓT ALKOTÓ BOLYGÓK ÖSSZEGE.			

Az osztó megkeveri a két összerakott paklit. Az osztás és a játék az óramutató járásával ellentétes irányban történik. Az első játékos 15 lapot kap, a többiek 14-et. A maradék lapokból álló halom a talon. Ennek a felső kártyáját az osztó felfelé fordítva a talon mellé teszi,- ez jelenti majd a lerakott/ dobott lapok halmát.

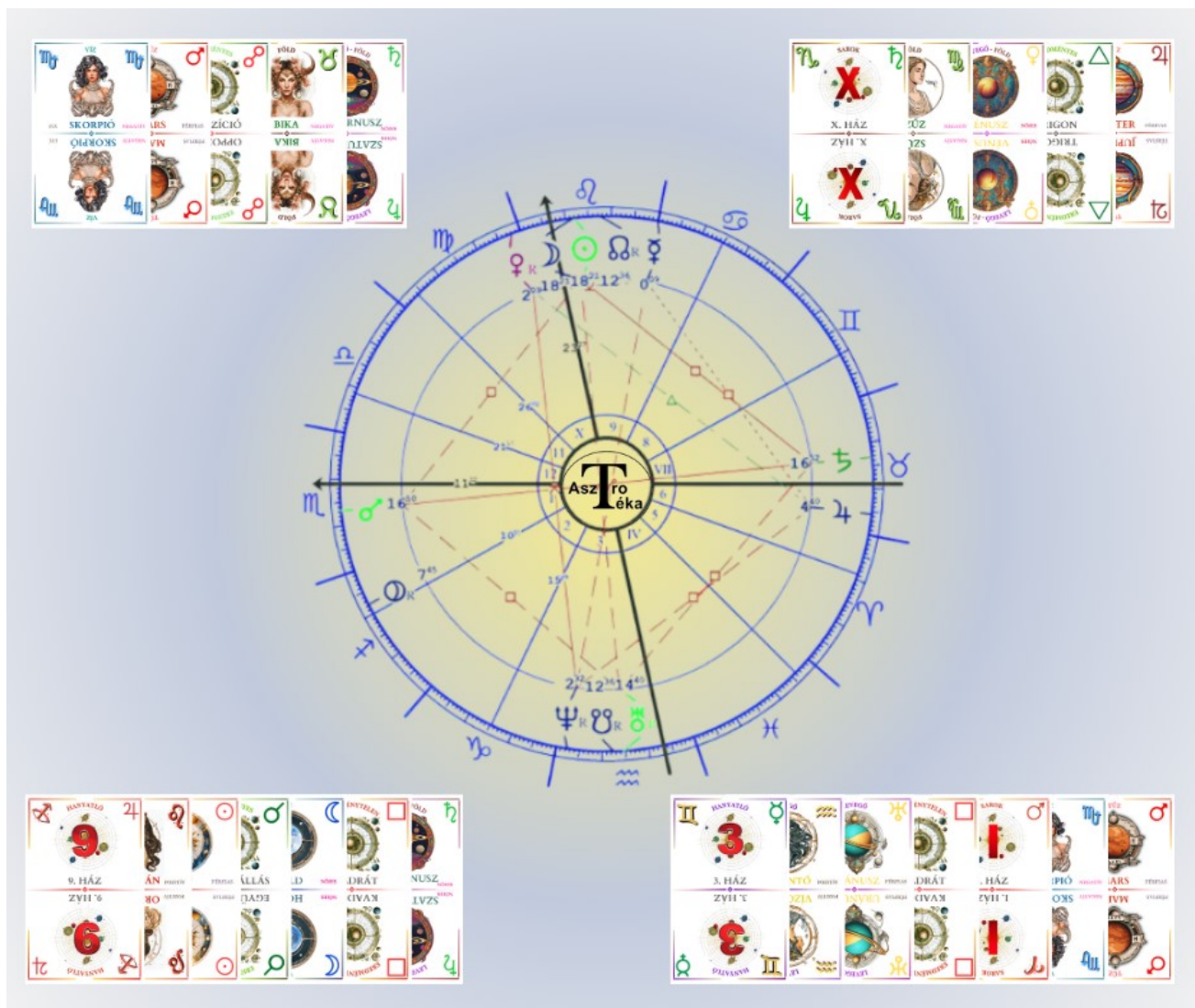
A játék célja, hogy a nyertes - **radix-állások** vagy **szettek** asztalra helyezésével - lepakolja, vagyis "elfogyassza" a saját lapjait, és tegye ezt úgy, hogy közben nem könnyíti meg a többiek dolgát.

RADIX-ÁLLÁSOK SZERINTI LEPAKOLÁS

Néhány példa a **radix-állások** szerinti lepakolásra:



A lepakolásnál **minimum három lapot kell letenni egyszerre**, - de természetesen ez tovább is bővíthető, erre is nézzünk néhány példát:



Fontos szabály, hogy a radix-állások lepakolásánál a sorok NEM KEZDŐDHEKNEK (de végződhetnek) Holdcsomóponttal – hiszen az nem sugárzó pont, tehát nem indít (csak befogad) fényszöget.

Szintén szabály, hogy a sorok NEM KEZDŐDHEKNEK, ÉS NEM VÉGZŐDHEKNEK FÉNYSZÖGGEL... tehát a lepakolt sor nem maradhat „nyitott”,- sem lepakoláskor, sem a további bővítéskor.

Az aktuális radix alapján a bolygó-lapokat letehetjük a **kozmikus uralmi láncolat** szabályai szerint is. Nézzünk erre egy példát a fenti képletből:



A sor bárhol kezdődhet, de ebben az esetben is *minimum három lap* tehető le egyszerre.

SZETTEK SZERINTI LEPAKOLÁS

A kártyalapok nem csak radix-állások szerint pakolhatóak le, hanem bizonyos **szettekben** is. Például:

1. **analógiás összetartozásuk** szerint, (egy jegy + egy ház + egy bolygó) - értelemszerűen itt csak hármásával, mert minden darabjának stimmelnie kell egymáshoz, azaz:



2. illetve amelyiknél lehetséges, ott így is jó:



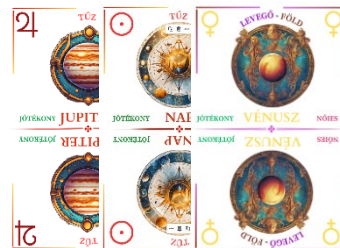
3. szetteknek számítanak továbbá az **azonos elemük, minőségük és polaritásuk** szerint összegyűjtött lapok, - de egyben lerakni csak azonos objektumokat (vagy bolygókat, vagy jegyeket, vagy házakat) lehet.



4. és a házak egyéb szettjei (sarok, követő, hanyatló) is játékban vannak:



5. Ezen kívül – minimum hármasával – lepakolhatóak szettként a bolygók jótékony és a kártékony kategóriában is. Ilyenkor a Merkúr az urának megfelelően sorolandó a jótékony vagy kártékony csoportba.



Figyelem! **A szettek csak kiegészíthetőek a hiányzó darabokkal, de nem bővíthetőek tovább másik szettel, - illetve nem folytathatóak radix-állás szerint.**

A JÁTÉK MENETE

A játékosok minden körben egy lapot húznak vagy a talonból, vagy – amennyiben szükségük van rá - a dobott lapok tetejéről. Ha a talon netán elfogy, a dobott lapokat az osztó újrakeveri, és azokat lefelé fordítja.

A játékos, miután húzott, ha tud szettet vagy radix-sort lepakolni, akkor most megteheti. Hogy gyorsabban fogyassza a saját lapjait, az “önerős” szettjei vagy sorai lepakolása után – a fenti szabályok figyelembevételével - mások korábbi kombóit is kiegészítheti (*ragasztás*), - vagy elvehet a mások által letett szettekben vagy sorokból (*építés*).

Építésnél fontos szabály, hogy a már lepakolt - megbontott - szett vagy radix-sor soha nem maradhat háromnál kevesebb lappal az asztalon!

A kör mindig akkor megy tovább, ha a játékos dobott egy lapot.

A menet akkor ér véget, amikor valakinek az összes lap elfogy a kezéből (azaz az utolsót is el tudja dobni, vagy le tudja *ragasztani*).

A radix-römi kulcsát a pontozás jelenti, - a játék célja, hogy minél kevesebb pontunk legyen, ezért az eredmény a következőképpen alakul:

- akinek a körben legelőször elfogy a lap a kezéből: 0 pont
- a többiek a kezükben maradt lapok összeadott pontszámait kapják.
- Amennyiben a nyertes “römmel” száll egy menetből ki, - vagyis egy körben pakolja le az összes lapját, - akkor a többiek büntetése a kézben maradt kártyák összértéke + 12 pont.

Egy parti, vagy játszma állhat meghatározott számú osztásból, vagy mehet bizonyos előre meghatározott pontszámig.

Kellemes (szórakozva) tanulást, vagy (tanulva) szórakozást kívánok:

Farkas Andrea - Magyar Holisztikus Egyesület