Répáskert

JÁTÉKSZABÁLY

Répáskert

Cikkszám: PRO92843

JÁTÉKSZABÁLY

Csibész nyulak vakmerő csoportja hatol be az óriási sárgarépáiról híres Répáskertbe, hogy akciójuk révén minél több zsákmányt szerezzenek. Egymás riválisai is egyben, de legfőbb ellenfelük az a két szelindek, akik mindenkit megmarnak, aki csak ismeretlenként beteszi a lábát. Megkezdődik az izgalmas kergetőzés és a bújócska a bokrok között – s közben néhány nyúlbogyó is kipottyan.

ELŐKÉSZÍTÉS:

- Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére, és tegyétek mellé elérhető távolságba az értékelőtáblát.
- A játéktábla kerek lyukkal megjelölt pontjaira helyezzetek egy-egy **répakorongot** úgy, hogy az 1-es értékű répák legyenek fölül.
- Az **értékelőtáblán** minden résztvevő nyuszi sávjára kerüljön egy megfelelő színű jelölőkocka, a nyíllal megjelölt középértékre.
- Ugyanitt a **kártyapaklikat (meneteket) számoló mezők** 1-es pontjára tegyetek egy kockát, valamint egy másikat a **marásokat számoló mezők** elé, a répára (mivel még nem volt egyetlen marás sem a játék elején).
- **A két kutyát** helyezzétek a játéktábla közepén található házba (az egész ház egyetlen mezőnek számít).
- Minden játékosnak osszatok megfelelő számú **nyúlbogyót** (fekete kockát) - 4 játékos esetén játékosonként négyet, 3 játékos esetén mindenkinek ötöt-ötöt, 2 játékosnál pedig mindkettőtöknek hatot-hatot.
- Mindenki válasszon magának egy **nyuszifigurát** (színt), és vegye magához az ahhoz a színhez tartozó **kártyapaklit** a hét lappal.
- Jelöljétek ki a **kezdőjátékost** az alapján, hogy ki evett legutóbb répát - ővé a kezdőjátékos jelző lapka. *(A kezdőjátékos személye változni fog mindig, amikor új menet kezdődik a kártyák visszavételével - lásd később!)*

A JÁTÉK MENETE:

Minden játékos maga irányítja majd a saját nyusziját, de egyben az egyik, általa kiválasztott kutyát is. Az állatok lépéseit a kezetekben levő kártyák kijátszásával határozzátok meg.

A soron következő játékos mindig **egyszerre kijátszott két kártyával** játszik, azokat maga elé rakja és az elhelyezésükkel meghatározza, melyiket szánja a nyuszinak, és melyiket a kutyának.

Bal oldalra kerül a nyulak kártyája, úgy forgatva, hogy a felső traktusban a nyulaknak szánt (nyúl tappancs) lépés látszik. **Jobb oldalra a kutyának** szánt kártya kerül, a felső traktusban a kártya kutyákra vonatkozó (kutya mancs) utasítással. Minden további lépés ilyen módon kerül lehelyezésre a játékos elé, hogy minden résztvevő jól lássa a kijátszott kártyákat. Ezek után **elsőként mindig a nyúl lépése következik, majd a kutyáé** – a kártyák utasításai szerint.

A kártyák kijátszása első ízben, amikor mind a hét kártya nálad van, úgy történik, hogy véletlenszerűen kell húznod **három lapot** a megkevert, és képpel lefelé magad elé helyezett pakliból. Ezek közül kell kiválasztanod a két kijátszandó kártyát, azaz azt, amelyiket a nyuszinak, és azt, amelyiket a kutyának szánod. **Amikor újra rád kerül a sor** (a pakli elfogyásáig), **csak két kártyát húzol fel**, hogy mindig három közül válaszd ki a megfelelőket.

Miután végrehajtottad a kártya utasításait (léptél és ha úgy döntöttél, leraktál egy nyúlbogyót is), **a melletted balra ülő játékos következik.**

Ha az utolsó játékos kezéből is elfogyott a lap (vagy csak egyetlen kártya maradt a kezében*), **új menet kezdődik** (amíg azt a szabály megengedi**). Ezt az **értékelőtáblán jelezni kell** a jelölőkocka továbbmozdításával. Keverjétek meg újra a hét lapot (visszaadva a másik játékostól esetlegesen hozzátok került kártyát*), és kezdjétek az új menetet is három lap véletlenszerű felhúzásával, mint a játék elején. Új menet indításakor **a kezdőjátékos jelzőt adjátok át** a pillanatnyilag a legkevesebb ponttal rendelkező játékosnak (egyenlőség esetén az előző kezdőjátékoshoz közelebb ülőnek).

**Ezek a helyzetek a kérdőjelkártya kijátszása során felmerülő lehetőségek miatt fordulhatnak elő - lásd később.*

***4 játékos esetén mindössze két menetet fogtok játszani, 3 játékossal legfeljebb három menetet, 2 játékossal pedig akár öt menetet is. A lejátszott menetek számát azonban befolyásolhatja, hogy a játék során hány marást vittek be a kutyák, illetve hogy hogyan fogynak a répák a veteményeskertből.*

A játék bizonyos fordulópontján a kertben **megmaradt répakorongokat a menet kezdetekor meg kell fordítani.** Ez után egy-egy répa duplán számít a pontgyűjtésben. A fordulópont 4 játékos esetén a második menet elején van, 3 és 2 játékos esetén a harmadik menet elején. A begyűjtött répakorongokat tehát **tilos forgatni**, mindegyik azzal az értékkel kerül majd a végleges elszámolásba, amellyel felvétetett.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék háromféleképpen érhet véget:

Elfogy a játéktábláról az összes répa, VAGY **éppen elértetek a megjelölt utolsó menet végére,** VAGY **megtörtént az utolsó (ötödik) marás a játékban.**

Amint ezek közül bármelyik bekövetkezik, **minden játékos egyszer még sorra kerül**, de már csak korlátozott módon befolyásolhatja a pontszámát (illetve ha elfogyott a kártya, új menet már nem kezdhető).

Ha elfogyott a répa, természetesen további répákat nem gyűjthetsz az utolsó lépésed során, de marással még akár szerezhetsz magadnak pontot.

Ha a marások száma érte el a végső határt, már csak répát gyűjthetsz, további marást nem vihetsz be a kutyák által, legfeljebb csak akadályozhatod a többi nyúl mozgását.

A KÁRTYÁK:

(1) A nyúl hármat léphet VAGY a kutya hármat léphet

(2) A nyúl négyet léphet VAGY a kutya négyet léphet

(3) A nyúl négyet léphet VAGY a kutya hármat léphet

(4) A nyúl kettőt léphet, de a második mezőn **meglapul** a fűben (a korongot megfordítod, és így a kutyák nem látják meg őt - nem támadható a nyúl, amíg nem lépsz el onnan) VAGY a kutya kettőt léphet.

(5) A nyúl **átugorhat egy, a sövény túloldalán lévő szomszédos szabad mezőre**, vagy ehelyett kettőt léphet, VAGY a kutya ugyanezt teheti (átugrik a sövényen vagy kettőt lép).

(6) A nyúl a játéktábla bármely pontjáról azonnal egy **választott bejárathoz** (kertkapu) kerül VAGY a kutya **visszamegy a házba**.***

(7) Ha a kérdőjel kártyát játszod ki, akkor **vakon húznod kell** egy kártyát egy olyan játékostársad **még ki nem játszott kártyái közül** (a kezéből, vagy a paklijából), akitől még senki más nem húzott. (Újabb kérdőjel kártya nem húzható!) Az elhúzott kártya ismeretében döntsd el, hogy azt, vagy az egyik kezedben lévőt játszod ki a nyuszinak és a kutyának. Azonban az elhúzott kártyát mindenképpen ki kell játszanod abban a körben (rakd a megfelelő oldalra a kérdőjel kártyával együtt).

(Figyelem! Előfordulhat, hogy valakitől nem húznak kártyát, vagy nem tudja kijátszani az utoljára hagyott kártyáját. A menet ugyanúgy véget ér, mert egyetlen lapot nem lehet kijátszani mind a nyuszi, mind a kutyák számára.)

***(Figyelem! A 6-os kártya bizonyos esetekben másképp értelmezendő:*

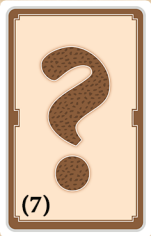
Ha olyan nyuszinak játszod ki a lapot, aki még a kerten kívül van, az valamelyik kertkapuba kerül és ott megáll.

Ha olyankor játszod ki a kártyát a kutyáknak, amikor mindkettő a házban van, a kutyák nem mozdulnak a helyükről.

Ha csak az egyik kutya van a házon kívül a kártya kijátszásakor, kötelező a kint lévő kutyát visszahívni a ház területére.)

NYÚLBOGYÓK:

A nyúlbogyók negatív pontot (-2) jelentenek, ha nem kerülnek a táblára, emellett a játéktáblán akadályként működnek.



Ha egy nyuszi át kell haladjon egy olyan mezőn, amelyre egy másik nyúl, vagy akár ő maga odabogyózott, megcsúszik, és **elveszít egy répát** (vagy egyéb módon 1 pontnak megfelelő értéket). A kutyák közlekedését egyáltalán nem befolyásolják a nyúlbogyók.

Lépésenként **egyetlen nyúlbogyó** lehelyezése lehetséges, de csakis a **célmezőre**.

TOVÁBBI LÉPÉSLEHETŐSÉGEK:

- **A nyuszik** a játéktáblára a négy jelölt bejáratnál (kertkapu) lépnek be. A belépésük mezője már beleszámít a lépésszámba.
- **A nyuszi** a lépése során érintett répákat mind felveszi (legfeljebb 1 vagy 2 répakorong).
- **A nyuszi** lépése során bármely kertkapun kiléphet, és folytatásként bármely másik kertkapun beléphet.
- **A nyuszi** bármeilyik lépése során **lerakhat egy nyúlbogyót** az érkező mezőre - de a 4 kertkapuhoz tilos.
- **Ha a nyuszi** áthalad egy vagy több nyúlbogyón, mindegyikért 1-1 ponttal fizet. Eldobhat egy-egy répát, de akár az értékelőtáblán is csökkentheti a pontszámát.
- **A nyuszi** nem haladhat át egy konkurens répatolvaj nyuszin, és természetesen kutyán sem.
- **A nyuszi** nem léphet be a játéktábla közepén lévő házba.
- **A kutya** pontos lépéssel kell elkapja a nyuszit ahhoz, hogy megmarja (ilyenkor az adott nyúl lekerül a tábláról, és következő lépéseként újra be kell lépjen valamelyik kapun a kertbe). Ha többet lép, áthalad (túlszalad) a nyuszin.
- **A kutya** nem hagyhatja el a kertet.
- **A kutya** számára a ház egyetlen mező. Így kell számoljon vele, ha csak áthalad rajta.
- **Két állat** egyszerre nem tartózkodhat egyetlen mezőn (kivéve a ház, ahol a két kutya megfér egymás mellett).

AZ ÉRTÉKELŐTÁBLA:

A nyuszik a bátorságukért alaphelyzetben 3-3 bónuszpontot kapnak. Minden marás alkalmával **a megmart nyuszi sávján a jelölőt mozgassátok lefelé**, az alacsonyabb bónuszpontok irányába. Aki megmar a kutyájával egy másik nyuszit, az jutalmul **a saját nyuszija értékelősávján egy mezőn feljebb tolhatja a jelölőjét.** Ha valamely sávon a jelölő elérte a minimum vagy maximum értéket, a kocka a végérték után tovább nem mozgatható (csak visszafelé).

Minden marás esetén **egyet előre kell mozgatnunk a jelölőt a marásokat számoló sávon**, és minden új menet (visszakerül a kezetekbe mind a 7 lap) kezdetét ugyanígy **jelölnünk kell a meneteket számláló sávon**.

(Figyeljétek, hogy a menetek ne haladják meg az adott játékosszámhoz rendelt maximális mennyiséget.)

ÉRTÉKELÉS:

A játék végén minden játékos összeszámolja a pontjait, ami a következőkből áll:

- *1-es értékű répák száma*
- *2-es értékű répák száma*
- *Megmaradt nyúlbogyók értékének (-2/kocka) levonása*
- *Pontjelző szám az értékelőtáblán*

Az lesz a győztes, aki **a legnagyobb összpontszámmal** rendelkezik. (Döntetlennél az nyer, aki magasabbra hágott az értékelőtáblán.)