



DUDAB

2-6 játékosnak, 8 éves kortól, játékidő 30 perc

Az őskorban sok dolga volt az embereknek: vadásztak, hogy legyen prémjük és élelmük, építették a közösségüket, és mindent megörökítettek a barlangjaik falán. Beszélni még nem tudtak, de néhány szó már kialakulóban volt, amit használtak. Ilyen volt a Dudab, ami azt jelentette: bocsánat! Ezt akkor mondták, amikor megvicceltek valakit, vagy ellentmondtak a sámánnak. Fontos volt, hogy minél kevesebb dolgot halmozzanak fel, mivel vándorlásaik során mindenki a saját dolgait cipelte, és a sok holmi visszatartotta a haladásban. Így mindenkinek csak annyi személyes tárgya volt, amennyit feltétlenül szükségesnek tartott- vagy nem...

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy minél kevesebb lapot, és így minél kevesebb pontot szerezzenek. Ehhez ügyesen kell taktikáznuk, és jókor kell Dudabot mondaniuk. Az a játékos nyer, aki mindenkit az orránál fogva tud vezetni, és a legkevesebb pontot gyűjti össze.

A JÁTÉK ELEMEI



64 db számkártya

Minden számkártyának 3 tulajdonsága van

- szín: piros ●, sárga ●, zöld ●, kék ●
- szimbólum: tenyér ✋, mammut 🐘, bunkó 🍷, prém ★
- érték: 1, 2, 3, 4



8 db sámánkártya

Minden színből 2-2 db

- piros ●, sárga ●,
- zöld ●, kék ●



8 db Dudab kártya

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék annyi fordulóból áll, amennyi a játékosok száma.

Minden forduló elején keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 3-3 lapot. Fordítsatok képpel felfelé a játékosok számától függő számú lapot:

2-4 játékos esetén 2 lapot; 5-6 játékos esetén

3 lapot. A felcsapott lapokat helyezétek el az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje, és jól lássa azokat. Ezek a lapok lesznek az oszlopok kezdőlapjai. A megmaradt lapokból képezzetek húzópaklit, amit helyezetek az asztalra kitett lapok mellé. A húzópakli mellett hagyjatok helyet a közös dobópaklinak, amibe képpel felfelé kell gyűjteni a dobott lapokat. Minden játékos előtt legyen hely a saját paklinak, amibe a játék végén pontot érő lapokat gyűjtik.

Az első fordulót az a játékos kezdi, akinek a haja a legbozontosabb. A későbbi fordulóknak az előző forduló kezdőjátékosának bal oldalán ülő játékos kezd.

A JÁTÉK MENETE

A soron következő játékos a körében a következő két lehetőség közül az egyiket hajthatja végre: **lapot rak le vagy lapot húz**. Ez után a tőle balra ülő játékos következik. **A játék során egy játékos kezében soha nem lehet 2 lapnál kevesebb vagy 5 lapnál több.** Ha egy játékosnak 2 lapnál kevesebb lapja van a köre végén, lapot kell húznia; ha 5 lapnál több, akkor lapo(ka)t kell a kezéből a saját paklijába raknia.

LAP LERAKÁSA

A játékos a kezében lévő lapok közül elhelyez egyet az asztalon lévő **oszlopok valamelyikére**. Számkártyát tehet egy olyan számkártyára, ami eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb értékű, más színű és más szimbólum van rajta. Számkártyát tehet egy korábban letett sámánkártyára, amennyiben a színe megegyezik a lent lévő sámánkártya színével. **Ezen kívül tehet még sámánkártyát vagy Dudab kártyát**, amennyiben eleget tesz a szabályoknak (lásd lejjebb!).

Ha a lerakott lap egy oszlopban a **6. lap, akkor a játékos elveszi az oszlop első 5 lapját**, és a saját paklijába helyezi azokat. Ezeknek a lapoknak az értéke a játék végén beleszámít majd a játékos pontjaiba. A hatodikként lerakott lap lesz az új oszlop első lapja. **Ez után eldob annyi lapot a kezéből, hogy csak 2 maradjon nála.** Az eldobott lapokat vagy a közös dobópakliba, vagy a saját paklijába dobhatja. A dobott lapokat csak egy helyre teheti, nem lehet megosztani azok helyét.

LAPHÚZÁS

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar lapot lerakni, akkor lapot **kell** húznia.

Ha egy játékosnak a köre elején **5 lap van a kezében**, csak akkor választhatja a laphúzást, **ha nem tud lapot rakni**. Ekkor meg kell mutatnia a kezében tartott lapokat a többi játékosnak, hogy ők is lássák, egyik lapját sem tudja kijátszani. **Ez után el kell dobnia egy tetszőleges lapot a saját paklijába, majd újat kell húznia helyette.**

Fontos: Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak **5 lap maradjon**, és a **többi**t a saját paklijába kell raknia.

A JÁTÉK VÉGE

A forduló azonnal véget ér, ha valamelyik játékos felhúzta a **húzópakli utolsó lapját**. Ez után következik az értékelés.



ÉRTÉKELÉS

Minden játékos megmutatja a kézben tartott lapjait. A játékosok minden, a kezükben lévő Dudab kártyáért elszámolnak +5 pontot, majd eldobják ezeket a lapokat a közös dobópakliba. Minden kézben lévő, nem Dudab lapot leraknak a saját paklijukba.

A saját pakli értékelése előtt minden játékos megnézi, hogy a saját paklijának lapjai közül hány párt tud összeállítani, amelyek 1 sámkártyából és 1 Dudab kártyából állnak. Ezeket a párokat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

A saját pakliban maradt minden Dudab kártyához hozzá kell csatolni 1 számkártyát a saját pakliból. Ha több Dudab kártya maradt, mint számkártya, akkor a fennmaradó Dudab kártyákat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

- Minden Dudab kártyához csatolt számkártya annyi mínusz pontot ér, amennyi a számkártya értéke.
- Minden sámkártya +5 pontot ér.
- Minden megmaradt számkártya annyi plusz pontot ér, amennyi a kártya értéke (+1 és +4 között).

Példa a pontozásra



Cabi saját paklijában 2 Dudab kártya van. Ezek mellé tesz 1db sámkártyát, és 1db 4-es értékű számkártyát, amik összesen -4 pontot érnek. A többi számkártya értéke, ami +7 pont, ehhez hozzáadódik. Így mindösszesen +3 pontot szerzett.

A játékosok felírják az ebben a fordulóban szerzett pontjaikat, és egy új forduló kezdődik.

Ha ez volt az utolsó forduló, akkor összeadják az összes fordulóban szerzett pontjaikat. **Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van.** Egyenlőség esetén az első helyen holtverseny alakul ki.

KÁRTYÁK BEMUTATÁSA

Számkártyák



Minden számkártyának 3 tulajdonsága van: szín (piros, kék, zöld, sárga), szimbólum (kéz, mamut, bunkó, prém), szám (1, 2, 3, 4). Számkártyát olyan számkártyára tehetünk, ami **eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb értékű, és eltér a színe és a szimbóluma.** 1-re csak 2-est, 4-re csak 3-ast lehet tenni! Tehetünk számkártyát egy korábban letett vagy a játék elején az oszlop elején lévő sámkártyára, amennyiben annak **színe megegyezik** a sámkártya színével; továbbá a játék elején az oszlop elejére felcsapott Dudab kártyára bármilyen számkártyát; és egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben rendelkezünk a hívásnak megfelelő lappal.

Sámkártyák



Minden sámkártyának egyedüli tulajdonsága a színe (piros, kék, zöld, sárga). Sámkártyát tehetünk vele **azonos színű számkártyára**; vagy egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben az azt kijátszó játékos színt hívott, és a sámkártya ilyen színű. Amikor valaki sámkártyát játszik ki, akkor **a tőle balra ülő játékosnak** reagálnia kell arra. Vagy beletesz egy másik, **bármilyen színű sámkártyát**, és ezzel a tőle balra ülő játékosnak kell reagálni; vagy tehet egy **Dudab kártyát** – ilyenkor a Dudabot kijátszó játékos hívhat lapot; **vagy húz egy lapot, azt felcsapja a dobópakli tetejére, és a rajta lévő számnak megfelelő számú lapot felhúzza a kezébe.** Amennyiben nem számkártyát csap fel, addig húz, míg számkártyára talál. A játékos köre a laphúzással véget ér.

Fontos: Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak **5 lap maradjon**, és a többit a saját paklijába kell raknia.

Dudab kártya



A Dudab egy speciális lap, amit bármikor ki lehet játszani, még akkor is, amikor valaki korábban egy Dudab kártyát játszott ki, és lapot hívott. Az a játékos, **aki kijátssza a Dudabot, hívhat egy lapot, aminek meghatározza vagy a színét, vagy a számát, vagy a szimbólumát.** Addig nem lehet más lapot tenni, amíg valaki nem teljesíti a kérést. **A kért lapot a Dudab kártya után kell tenni!** Az is előfordulhat, hogy ugyanaz a játékos kényszerül lapkijátszásra, aki hívta azt, mivel a többiek nem tudtak tenni. Ilyenkor rá is vonatkozik a rakási kényszer. Amint valaki teljesíti a kérést, a játék folytatódik tovább a megszokott módon. Ha valaki nem tud tenni olyan lapot, amit a hívó játékos kért, akkor lapjai számától függetlenül meg kell mutatni azokat bizonyítva igazát, és húznia kell egy lapot. Amennyiben valaki egy oszlop 5. lapjaként játsza ki a Dudab lapot, akkor az a játékos, aki leteszi a kért lapot, elviszi az oszlopban lévő 5 lapot, és a kért lap lesz az új oszlop első lapja.

Fontos: Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak **5 lap maradjon**, és a többit a saját paklijába kell raknia.

FONTOSABB SZABÁLYOK

Ha az aktuális játékos **sámkártyát** játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- húz annyi lapot, mint egy, a húzópakliból felcsapott számkártya értéke; vagy
- rak egy bármilyen színű sámkártyát; vagy
- rak egy Dudab kártyát.

Ha az aktuális játékos **Dudab kártyát** játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- a hívásnak megfelelő lapot rak; vagy
- rak egy Dudab kártyát
- vagy húz 1 lapot

Ha egy lerakott lap egy oszlop **6. lapja**, akkor a játékos **az oszlop első 5 lapját a saját paklijába rakja.** Ez után a kezéből eldobhat annyi lapot vagy a saját paklijába, vagy a dobópakliba, hogy **2 lap maradjon a kezében.**

Ha az aktuális játékosnak 5 lap van kezében, csak akkor választhatja a laphúzást, ha nem tud semmilyen lapot rakni.

Egy játékos kezében nem lehet 5 lapnál több vagy 2 lapnál kevesebb.

- Ha 5 lapnál több van, akkor annyi lapot a saját paklijába kell helyeznie, hogy 5 maradjon a kezében.
- Ha csak 1 lap van a kezében a köre végén, húznia kell 1 lapot a húzópakliból.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában. Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak, Hegedűs Zoltánnak. A Társasjátékos klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékmenet rendbetételében. Külön köszönet Kiss Norbertnek, Gracza Balázsnak, Pávai Tamarának, Szőgyi Attilának, Farkas Tivadarnak, Iván Tímeának

Szerző: Hegedűs Csaba. Grafika: Gracza Balázs. Doboz: Pávai Tamara, Szőgyi Attila.

Szabály: Szőgyi Attila. Angol szabály: Farkas Tivadar. Német szabály: Iván Tímea.

Kiadó és forgalmazó: **A-games** • Származási hely: Magyarország
© 2014-15 A-games • Minden jog fenntartva! • www.a-games.hu
Akabón Kft, 1162 Budapest, Attila utca 133.



www.jemmagazin.hu

