

Güsselbände

MALACFUTAM

A DOBOZ TARTALMA

- 8 szabadon kombinálható lapból álló játéktábla, mindkét oldalon ábrákkal
- 7 különböző színű kismalacfigura
- 7 különböző színű fakorong
- dobókocka
- szabályzat

ELŐKÉSZÜLETEK A MALACVERSENYHEZ

Illesszük össze a játéktáblát alkotó 8 elemet úgy, hogy egy hosszú út alakuljon ki belőlük. Rengeteg variáció lehetséges, csak egy dologra kell ügyelnünk: kört ne alakítsunk belőlük – az út mindkét vége maradjon lezáratlanul (ez később, a játék során is fontos szabály marad).

Mindenki választ egy malacot, és az ugyanolyan színű korongot (ezek a korongok segítenek majd a játék elején megjegyezni, hogy melyik játékos melyik színnel játszik). A malacokat a tábla végéhez állítjuk, mindegy, hogy milyen sorrendben. Az a játékos kezd, akinek a leghamarabb lesz a születésnapja (vagy éppen születésnapos).

A KOCKA

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron következő játékos mindig annyi mezőt lép előre a malacával, amennyit a kockával dobott. Amennyiben fekete egyest dob, dobhat még egyszer, miután lépett egyet, *de ezt nem kötelező megtennie!*

Amennyiben a játékos fekete hármast dob, és övé az utolsó malac az ösvényen, akkor ha akar, dobhat még egyet. Egy malac utolsóinak számít akkor is, ha malacrakásba van tuszkolva, de mögötte már nincs egyetlen malacfigura sem.

TORLÓDÁS

Ha az út olyan keskeny, hogy a malacok nem férnek el egymás mellett, akkor egymás hátára állnak. Ha a játékos malaca egy olyan mezőre érkezne, amelyen már áll egy másik malac, akkor annak a malacnak a hátára ugrik – ami éppenséggel nem hátrány, mert az alsó malac a következő lépésekor magával viszi az összes rajta álló malacot.

RAKÁSOK

A malacok könnyen feltorlódhatnak kettő, három, vagy akár több malacból álló rakásokba. Lássuk csak, mit tehet egy játékos, amikor egy rakásba kerül!

- Ha a malac a rakás legalján van, akkor a következő lépésekor az egész rakást viszi magával.
- Ha a malac valahol a rakás közepén van, csak azokat viszi magával, akik az ő hátán állnak.
- Ha pedig a rakás tetején van a malac, egyszerűen leugrik róla, és megy tovább.

A MALACÖSVÉNY

A játékosok a játék folyamán egyszer, csakis egyetlenegyszer, ha éppen ők következnek soron, meghosszabbíthatják az utat.

Ha ezt akarják tenni, megfogják az út elején álló egyik olyan mezőt, amelyiken már nem áll egyetlen malac sem (vagyis már az összes túlhaladt rajta), és átrakják az út végére. Ha nincs ilyen mező a malacok mögött, akkor természetesen ezt nem teheti meg a játékos. Ezt követően ráteszi a saját korongját erre a mezőre, az ösvény mellé, és ott is hagyja a játék végéig, hogy jelezze, már élt az úthosszabbítás lehetőségével.

Ezt követően a játékos ugyanúgy dob a dobókockával, mint máskor, amikor ő van soron.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyeri a játékot, aki a malacát elsőként lépteti le az út végéről. Az utolsó kockadobásnak pontosan annyinak kell lennie, amennyi az út végéről való lelépéshez szükséges (ha ennél többet dob, akkor nem léphet). Ha egyszerre több malac halad át az út végén egy rakásban, együtt győznek.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK 2 ÉS 3 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Két vagy három játékos esetén minden játékos két-két malaccal játszik. Amikor soron következnek, külön-külön dobnak a két malacnak, majd az első dobás után eldöntik, melyik malac lép majd elsőnek. Értelemszerűen mindenképpen a másik malacra vonatkozik majd a második dobás. Természetesen ebben az esetben minden játékos kétszer is hosszabbíthatja meg az utat a két korongja segítségével. A nyertes az, akinek elsőként érkezik be a célba valamelyik malaca.

Tervező: Alex Randolph

Fordítás: Erődi Gergely és Molnár László (Lacxox)