



2-4 fő - 45 perc - 12 éves kor felett

A játék tartalma:

- 1 Lövő Pakli (48 kártya)
- 1 Cél Pakli (24 kártya)

A pontszámok nyilvántartásához szükségetek lesz még ceruzára és papírra.

Bevezetés:

Összejöttetek egy kis agyaggalamb lövészetre; két csapatba versengtek, hogy megtudjátok ki a jobb. Csak akkor nyerhettek, ha minél több célpontot szedtek le, de a vadállatokat nem lövitek agyon!

A PULL!-ban a játékosok a korongokat a jól ismert ütőszerző (trick-taking) mechanikával vadásszák le. A játékosok két Cél kártyát csapnak fel és ezekre játszanak ki egy-egy Lövés kártyát. Általában a legnagyobb értékű Lövés talál Célt és ezzel zsebeli be a csapat a célpontért járó pontokat....

Az érvényes szabályok és videó a játékmenetről:

<http://cheveedodd.com/pull/>



Lövő Pakli

A Lövés kártyák értékeket és (a színeknek megfelelő) korong mozgásfajtákat tartalmaznak. Ez utóbbiakat a szimbólumok, a színek és a név is megkülönbözteti. A kártyák 1-től 8-ig tartó értékkel bírnak.



Cél Pakli

A Cél kártyákon két pontértéket és egy szín látható. A jobb oldali (fehér) szín csak akkor használatos, ha egy csapat Duplázik (mindkét Lövésük célt talál ugyanazon fordulóban), máskülönben a bal oldali (fekete/vörös) érték használatos. Mind a hatféle színből megtalálható négyféle érték (a 0, 5, 10 és -5 pontos).



Áttekintés:

A PULL!-ban a játékszériák (leosztások) öt fordulóból állnak. Minden fordulóban 2 Cél kártyát csapunk fel, amelyekre Lövés kártyákat kell kijátszani. Az első lövés általában pontosabb, mint az azt követő, ezért az első Lövés kártya színének kötelező megegyeznie a Cél színével (ha lehetséges). Miután a játékosok kijátszották a 2 Lövés kártyájukat, meg kell nézni, hogy ki nyerte el a Célpontot és egy újabb forduló kezdődhet.

Csapatok:

Alkossatok két csapatot. A csapattársak egymással szemben foglaljanak helyet, úgy, hogy a kártyák kijátszása felváltva történhessen a két csapat között.

A kártyák kijátszása:

Döntsétek el, hogy ki lesz az osztó. Ez a játékos kiosztja az első játékszériához a lapokat, a következő szériában a tőle balra ülő lesz az osztó. Egy játékszéria öt fordulóból áll, amelyben a kiosztott lapokat játsszátok ki, minden fordulóban két új Célpont jelenik meg.

Az osztó feladata:

- Összekeveri a Lövés kártyákat, képpel lefelé, egyesével oszt minden játékosnak 10 lapot, az óramutató járásával megegyező irányban. A maradék paklit képpel lefelé félreteszi. Ezeket a lapokat nem fogjuk használni.
- Képpel lefelé összekeveri a Cél kártyákat, és felfordítja (felcsapja) a két legfelső Célpontot az asztal közepére. Ügyelve arra, hogy a Célpontok körül maradjon egy kis hely, ahova a játékosok a Lövés kártyákat tehetik. A következő forduló elején újabb két Célt húz fel, majd továbbadja a Cél paklit.

A Cél paklit birtokló játékos kijátssza az első kártyát, utána a tőle balra ülő következik. Az első Lövés színének meg kell egyeznie a Cél színével. Ha nem lehet a Céllal megegyező színű lapot kijátszani, akkor választható másik kártya. Miután minden játékos kijátszott egy Lövés kártyát, választanotok kell egy második lapot, amit képpel lefelé le kell rakni. Amikor mindenki kiválasztotta a második Lövés lapját, egyszerre fedjétek fel azt és tegyétek a Lövésüket a második Céllra. Nem szükséges, hogy a második Lövés színe megegyezzen a céllal. Célonként csak egyetlen Lövést lehet leadni.

A Lövéseket követően a csapatok megkapják az eltalált Célpontokat. Az a csapat nyeri el a Cél kártyát, amelyik a magasabb értékű Lövést adta le az adott célra. Döntetlen esetén a Célpont színével megegyező Lövést leadó kapja a Célpontot. Abban az esetben, ha megegyező színű Lövések között van döntetlen, egyik csapat sem kapja meg a Célpontot, és a kártyát el kell dobni.

Az 1-es értékű Lövés azt jelzi, hogy olyan szörnyen sikerült a kísérlet, hogy az megzavarja a másik lövőt. Amikor egy Megzavarás lapot játszottok ki, az hatástalanít minden, ugyanarra a Célpontra leadott 8-as Lövést. A Célpontot az ezt követő legnagyobb értékű Lövés találja el. A Megzavarásokkal akkor kell foglalkozni, amikor az ütésszerzés győztesét határozzátok meg, ezért az nem számít, hogy a Megzavarást mikor játszották ki.



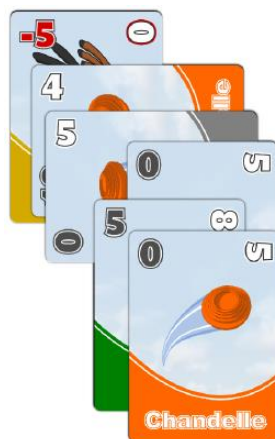
Példa: A bal oldali 1-es hatástalanítja a 8-as-t. Így a 6-os lesz a legnagyobb értékű Lövés, és leszedi a Célpontot. Jobb oldalon a 7-es a legnagyobb értékű Lövés. Mindkét csapat kijátszott egy 7-est, de kettejük közül csak az egyiknek a színe egyezik meg a Célpont színével, ezért az nyeri el a Célpontot.

Képezzetek a csapatotok által gyűjtött Cél kártyákból értékelő paklit, a kijátszott Lövés kártyákból pedig dobópaklit. Ha mindkét Célpontot ti szedtétek le, vagyis a csapatotok Duplázik, akkor több pontot kaptok. Forgassátok az oldalukra az így szerzett kártyákat az értékelő paklitokban (lásd a jobbra látható példát).

A Cél paklit birtokló játékos felfordít két új Célpontot és továbbadja a paklit a bal oldali játékosnak, majd az első Lövés leadásával megkezdí a fordulót. Ilyen módon a játék folyamatosan halad, öt fordulón keresztül, majd ezután felírjuk a pontokat, és új leosztás következik.

Az ötödik forduló befejezését követően a csapatok összesítik a megszerzett Cél kártyák pontértékét. Az oldalra fordított Célpontok esetén (a csapat Duplázása miatt) a fehér pontszámot kell figyelembe venni. Írjátok fel mindkét csapat eredményét. Szedjétek össze a Lövés és Cél kártyákat és adjátok át őket az új osztónak, aki a következő kört előkészíti.

A pontokon túl rögzíteni kell azt is, hogy a csapat hány Hibás lövést vétett. Minden lepuffantott állat Hibának számít, függetlenül attól, hogy kaptatok-e érte negatív pontot. Amikor egy csapat begyűjti az 5. Hibát (5, 10, 15...), 20 pontot veszít! Ennek nyomán követésére egyszerű módszer, ha a csapat pontjai mellett strigulázzátok a Hibák számát. Esetleg pénzérméket, vagy más jelölőket használtok ezek számontartására.



Példa: Ennek a csapatnak 9 pontja van. Egyszer Dupláztak, az így szerzett kártyáikat az oldalukra fordították. Az értékeléskor ezért a fehér számokat kell összegezniük. Ezenkívül egyszer még vétettek egy Hibát, amit még külön szintén fel kell jegyezni.

	Team 1	Team 2	
III	23	37	II
	44	55	
	61	75	

Ponttáblázat, a hibák strikulázva.

A játék addig folytatódik (az osztó mindig a balra ülő), amíg a csapat el nem éri a meghatározott pontszámot. Amennyiben rövidebb játékot szeretnétek, játsszatok 200 pontig, ha hosszabbat, akkor 400-ig. A másik lehetőség, hogy addig játszatok, amíg mindenki bele nem egvezik a befejezésbe.

Lehetőség van arra, hogy csapatverseny helyett egyénileg játsszátok a PULL!-t 2, 3, vagy 4 személlyel. Ebben az esetben a játékosok saját maguk gyűjtik az értékelő pakliba a lapokat és csak akkor dupláznak, ha mindkét lövésükkel ők viszik el a Célpontot.

2 fős játék esetén ne egyszerre játsszátok ki a második Lövést. 2 lövésenként felváltva játszatok ki egy-egy Lövés kártyát (és utána cseréljétek).

Játék tervező: Chevee Dodd

Illusztráció: Chevee Dodd

Grafikai tervező: The Hat

Eredeti elképzelés: Eric Handler

Közreműködő: Christopher Chung és Matt Worden

Magyar fordítás: saabee

Külön köszönet: Mark Bordenet, Shawn Carrol, Scott Metzger, John Tatta, Chris Warder, Hann Boe, Johnson Earls, Neil Roberts, Paul Tseng, Todd Judy, Jason Slingerland, Jeff Large, Joshua Buergel, Tom Gurganus, Patrick Hillier, Phil Kilcrease, Grant Rodiek, Jay Treat