



Chislaine van den Bulk • Kristel Kleijer • Kathalijn Vergeer



GOCKOLA



Állatian gyors kártyajáték

2-4 játékos részére, 6 éves kortól • Piatnik játékszám: 658402

© 2015 999 Games B. V., Hollandia

Német / Magyar / Cseh / Szlovák kiadás:

© 2016 Piatnik, Bécs • Készült az EU-ban

Elég nagy a zűrzavar Gerzson gazda udvarán! Az amúgy békés háziállatok újra és újra hajba kapnak. Mindaddig békében elvannak, amíg minden istállóban csak egy hím és egy vagy több nőstény lakik ugyanazon fajból, de jaj, ha egy másik hím belép az istállóba – akkor kezdődik ám a nemulass! Emellett feltűnik egy hibbant tehén, egy flúgos ló és senki sem tudja, hogy mit keres itt egy elefánt.

Tartalom

106 kártya:

20 istálló, 4 csődör

7 kanca, 4 bika,

7 tehén, 5 kan,

10 koca, 5 kos,

10 jerke, 6 kakas

12 tyúk,

3 elefánt

2 hibbant tehén

2 flúgos ló

7 teherautó,

2 különleges istálló

(A bónusz változathoz.)





1 játékleírás



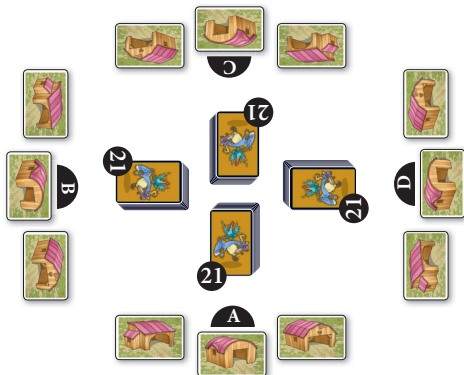
Célod a játékban:

Elsőként benépesíteni 5 istállót különböző állatfajokkal. Vigyázz! Egy istállóban csak egy hím és egy vagy több nőstény lehet ugyanazon fajtából!

Előkészületek

-  Ha te vagy a játékvezető, akkor adj mindenkinek 3 istállót, a többi istállót tedd félre. Mindenki fektesse maga elé felfordítva az istállókat. Megjegyzés: A 2 különleges istállót csak a bónuszjátékban használjátok.
-  2 vagy 3 játékos esetén, a játék kezdete előtt válogasd ki és tedd vissza a játék dobozába azokat a kártyákat, amelyeken  szimbólumot látsz. 4 játékos esetén minden kártyát használtok. Keverd meg a kártyákat és oszd el egyenlő arányban a játékosok közt.
-  A kapott lapokból mindenki alakítson ki maga előtt egy lefordított paklit, anélkül, hogy a lapokat megnéznék.

Nézzünk egy példát a játék előkészítésére 4 játékos esetén:



Kezdődhet a játék!

Mindenki egyszerre játszik! Egy körben a következőket teszik:






1. Kijátszotok egy kártyát
2. Megszerezték és leraktok egy kártyát

1. Kijátszotok egy kártyát

Mindenki egyszerre felfordítja és felfordítva leteszi középre a paklija legfelső lapját úgy, hogy a felfordított lapokat mindenki elérhesse. A lapokat magatoktól kifelé kell felfordítani úgy, hogy elsőként a játékosársak láthassák a felfordított lapot.

2. Megszerezték és leraktok egy kártyát


A kijátszott lapokból villámgyorsan mindenki elvesz egy tetszése szerint lapot és leteszi azt az egyik istállójára. A lap megszerzésével nem kell egymásra várni, de a következő szabályokat be kell tartanod:



-  Csak az egyik kezedet használhatod a játékban. A másik kezéd az asztalon fekszik.
-  Ha megérintesz egy kártyát, akkor azt el kell vened, akkor is, ha az nem kedvező számodra.
-  Mindenkinek el kell vennie egyet a felfordított kártyákból. Tehát ha te vagy a leglassabb, akkor a tiéd az a lap, amelyiket senki sem választott.
-  Azt a lapot, amit elvettél, le kell tenned. Ha nem tudod a lapot érvényesen letenni, akkor a lerakó paklira kell tenned.
-  Ha leraktál egy lapot, akkor azt már nem veheted el onnan és nem helyezheted át.

Attól függően, hogy milyen lapot szereztél, a következők történhetnek:

Rendes állatkártya (csődör, kanca, bika, tehén, kan, koca, kos, jerke, kakas, tyúk)

Ha rendes állatkártyát szereztél, akkor azt le kell tenned egy üres istállóra, vagy egy olyan istállóra, amelyikben abból az állatfajból már van állatod a következők betartásával:

-  Egy istállóban csak egy hím és egy vagy több nőstény lakhat, egy állatfajból. **Az istálló így érvényes.**

-  Egy istállóban csak egy állatfaj lakhat. Egy állatfaj azonban lakhat több istállóban akkor, ha az újabb istálló benépesítését egy hím lappal kezded abból az állatfajból.
-  Egy istállóból nem vehetsz ki egy már ott lakó állatot. (kivéve: egy teherutóval)

Ha egy rendes állatkártyát nem tudsz egyik istállódra sem lenni, mert már az istállóidban más állatfajok laknak, akkor a lerakó paklira kell tenned azt. Vigyázz, ha olyan állatfajból vetél el véletlenül egy hím állatot, amelyikből már van egy hím az egyik istállóban, akkor azt nem teheted a lerakó paklira. Rá kell tenned arra az istállódra, amelyikben a másik hím lakik abból a fajból.

Érvénytelen istálló. Az érvénytelen istállóért nem kapsz pontot. Egy istálló akkor érvénytelen, ha két hím van benne ugyanabból a fajból. Ezt a problémát megoldhatod egy teherautóval, a hibbant tehénnel vagy a flúgos lóval. (Erről részletesen a következő fejezetekben olvashatsz.)

A hibbant tehén

Ha hibbant tehenet szereztél, akkor azt rá kell tenned egyik játékostársad tehenistállójára, vagy ráteheted egy saját tehenistállódra, ha abban egynél több bika lakik. A hibbant tehéntől megőrül minden bika és tehén, aki abban az istállóban lakik, így a hibbant tehénnel együtt minden lakó a lerakó paklira kerül. Az így kiürült istállót újabb állatokkal benépesítheted.

Ha egyik játékostársadnak sincs tehenistállója és te sem akarsz rátenni a saját tehenistállódra a hibbant tehenet, akkor leteheted a lerakó paklira.

Flúgos ló

A flúgos lóra ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a hibbant tehénre, csak a tehénistálló helyett saját vagy egy játékosársad lóistállójára teheted. A flúgos ló szintén megfertőzi az istállóban lakókat, ezért az istállóból minden csődör és kanca a lerakó paklira kerül vele.

Elefánt

Ha elefántot szereztél, akkor azt le kell tenned egy játékosársad üres istállójára. Egy elefánt egy egész istállót elfoglal, oda másik állatot a játékosársad már nem tehet. Az elefántot csak teherautóval lehet elszállítani az istállóból. Ha egyik játékosársadnak nincs üres istállója, akkor az elefánt a lerakó paklira kerül.

A kártyákon lévő számokat akkor kell figyelembe venni, ha egyenél több elefántot, vagy teherautót fordítottatok fel. Ez egy ponthelyezetbe is vezethet. Ilyen esetben a kártyán álló szám megmutatja, hogy melyik kártyát kell elsőként kijátszanotok. Mindegy az alacsonyabb értékű lappal kell kezdenetek.

Nézzünk erre egy példát:

András szerzett egy elefántot,

Béla pedig egy teherautót szerzett.

Béla a teherautóval el tudna szállítani egy elefántot, ezért szeretné megvárni, hogy András letegye az elefántot.

András pedig szeretné megvárni azt, hogy Béla hová teszi le a teherautót.

Ebben a helyzetben meg kell nézni a lapokon álló számokat. Az elefánton 3-as szám a teherautón pedig 6-os szám áll. Ezért az elefántot kell elsőként kijátszani.



Teherautó

Ha sikerült szerezned egy teherautót, akkor azzal elszállíthatasz egy állatot a saját istállódból vagy egy játékosársad istállójából egy másik istállóba, vagy a lerakó paklira, az ismert szabályok betartásával. Például egy elefántot csak egy üres istállóba szállíthatsz, rendes állatot pedig csak olyan istállóba szállíthatsz, amelyekben ugyanahhoz a fajhoz tartozó állat van.

Megjegyzés: A teherautó az egyetlen eszköz arra, hogy megszabadulj egy elefánttól, vagy egy szükségtelen állattól. Több teherautó, vagy teherautó és elefánt felfordítása patthelyzethez vezethet.

Miután mindenki letette a kártyáját, új kört kezdtek. Az új kör kezdetén mindenki egyszerre felfordítja és felfordítva leteszi középre a paklija legfelső lapját.

Egy forduló vége:

Egy forduló akkor ér véget, ha

- a) egy vagy több játékos is bejelenti, hogy az istállói megteltek és érvényesek, VAGY
- b) a lefordított pakliból kijátszottátok a lapokat.

A fordulót az a játékos nyeri, aki elsőként jelenti be, hogy az istállói megteltek és érvényesek. Ha többen is egyszerre jelentitek be, hogy megtelt az istállótok, akkor a fordulót az nyeri, akinek az istállói több pontot hoznak. (lásd az értékelésnél)

Megjegyzés: Egy játékos csak akkor nyerheti meg a fordulót, ha a bejelentésekor minden istállója érvényes.

Ha egy játékos az után mondja be, hogy az istállói megteltek, miután egy játékosársad elszállította teherautóval az egyik hím állatát az egyik istállójából, a játékos (még nem) nyerte meg a játékot.

Ha senkinek sem sikerült az istállóit érvényesen megtöltenie azelőtt, hogy elfogytak a húzó pakliból a lapok, akkor a forduló az a játékos nyeri, akinek a legértékesebbek az istállói. (lásd az értékelésnél)

A forduló nyertese kap egy újabb üres istállót. Több nyertes esetén minden érintett játékos kap egy plusz istállót.

Értékelés

Az istállóiban álló állatokért a következő pontokat kapjátok:

Érvénytelen istálló	nem jár érte pont
Csődör vagy kanca	4 pont minden egyed után
Bika vagy tehén	3 pont minden egyed után
Kan vagy koca	2 pont minden egyed után
Kos vagy jerke	2 pont minden egyed után
Kakas vagy tyúk	1 pont minden egyed után
Elefánt	0 pont minden egyed után
Érvényes istálló	2 pont extra

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor egy játékos bejelenti, hogy megtelt és érvényes 5 istállója. Ő lett a játék nyertese.

Bónuszjáték

Az a játékos, akinek elsőként telik meg 5 istállója, megkapja a két különleges istálló egyikét. Ugyanez érvényes arra a játékosra, aki másodikként tölt meg 5 istállót. A különleges istállók akkor telnek meg, ha a rajtuk feltüntetett állatok lakják. Értékelésnél csak azokat az állatokat szabad értékelni, akik a fajtájuknak megfelelő istállóban laknak.

Gyors játékvariáció

Lerövidíthetitek a játékidőt, ha csak egy fordulót játszatok. A játék nyertese ebben az esetben az a játékos, aki elsőként tölt meg 3 istállót.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a
Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

www.piatnik.com

