

VESZETT NYUSZIK

JÁTÉKSZABÁLY

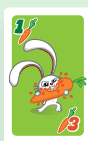
Tedd próbára a szerencsédet, és bővítsd a nyuszcsaládodat. Toborozz új nyuszikat répákért cserébe, de ne ess túlzásba, különben a gonosz rókákkal találod szemben magad! Vajon tiéd lesz a legerősebb család, és túljársz a rókák eszén?

TARTOZÉKOK

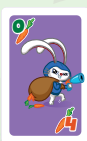
108 kártya



Répa (28x)



Harapós nyuszi (28x)



Tolvaj nyuszi (4x)



Szerelmes nyuszi (4x)



Bébi nyuszi (12x)



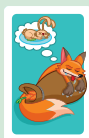
Őrszem nyuszi (4x)



Durrogtató nyuszi (4x)



Támadó róka (12x)



Alvó róka (12x)

A JÁTÉK RÖVID ÁTTEKINTÉSE

A körödben kártyákat fogsz felfedni a pakliból. Ha nyuszit fedsz fel, minden rendben. Még akkor sincs nagy baj, ha felfedsz egy támadó rókát. Viszont a második támadó róka felfedésekor a köröd azonnal véget ér. Fel tudsz fedni legalább 10 nyuszit a körödben? Akinek a legtöbb nyuszit sikerül felfednie, győz!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékosnak saját kezdőpaklija van, amiben 2 répa, 2 harapós nyuszi és 2 támadó róka van.
- A többi kártyát válogassátok szét szín szerint, és helyezétek őket képpel felfelé a játéktér közepére. Ezek alkotják a piacot. Támadó rókából és tolvaj nyuszból a játékosok számával megegyező számú kártya legyen a piacon. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Példa: a piac 3 játékos esetén



(22x)



(22x)



(3x)



(4x)



(12x)



(4x)



(4x)



(3x)



(12x)

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos.

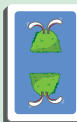
A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve, majd tőle balra haladva kerülnek sorra. A körödben sorban hajtsd végre a következő lépéseket:

- Keverd meg a kártyáidat, és helyezd őket magad elé egy pakliba képpel lefelé. Nem nézheted meg a kártyákat.
- Egyenként fedj fel kártyákat, és helyezd őket magad elé képpel felfelé. Minden felfedett kártya után döntened kell: felfedsz egy újabb kártyát vagy megállsz.
Ha őrszem vagy durrogtató nyuszit fedsz fel, a köröd során használsz a képességüket (lásd *Kártyák leírása*).
Ha a köröd során bármikor felfeded a második támadó rókát, a köröd azonnal véget ér (lásd *Támad a róka!*). Próbáld azelőtt megállni, hogy ez megtörténne.
- Ha úgy döntesz, hogy megállsz, számold meg a kártyáidon látható nyuszikat. Ha 10 vagy több nyuszit fedtél fel, azzal kiváltod a játék végét (lásd *Játék vége*). Ha nincs ennyi nyuszyd, folytasd a 4. lépéssel.
- Ha időben megálltál, most felhasználod a felfedett kártyákon lévő nyuszi képességeit, amik a kör végén aktiválódnak. A képességeket egymás után kell végrehajtanod, viszont azok sorrendjéről szabadon dönthetsz.

Példa: Felfedtél 2 tolvaj nyuszit, így kétszer használhatod a lopás képességet, mindkét nyuszi után egyszer.

- Most vásárolhatsz kártyákat a piacról. Add össze a felfedett kártyáid bal felső sarkában látható répákat. Ennyi **pénzt** tudsz elkölteni ebben a körben. Annyi kártyát vehetsz, amennyit szeretnél, mindaddig, amíg ki tudod fizetni őket. Az **ár** a kártyák jobb alsó sarkában látható. A megmaradt pénzt nem viheted át a következő fordulóra.



Érték



Ár

TÁMAD A RÓKA!

Ha a körödben felfedsz egy támadó rókát, még nincs gond. Amint felfeded a második támadó rókát, a köröd azonnal véget ér, és kapsz egy alvó rókát. Helyezd ezt a kártyát magad elé képpel felfelé, és ne add hozzá a paklidhoz. Amint kapsz egy második alvó rókát, cseréld be a két alvó rókát egy támadó rókára, amit adj hozzá egy másik játékos paklijához.

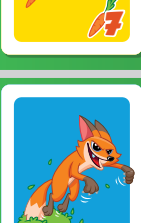
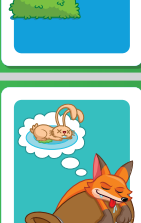
Amikor elfogynak a támadó rókák a piacról, onnantól 3 alvó rókát kell begyűjteni. Amint megszerzed a harmadik alvó rókát, azonnal tedd vissza mindhármát a piacra, vegyél ki egy támadó róka kártyát a pakliból, és add egy általad választott ellenfeled paklijához.

JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos a köre során felfed 10 vagy több nyuszit, a játék véget ér. Fejezzétek be az aktuális fordulót, hogy minden játékosnak ugyanannyi köre legyen. Az a játékos lesz a győztes, aki ebben a fordulóban a legtöbb nyuszit fedte fel, és nem fedett fel túl sok támadó rókát. Ha 2 vagy több játékos ugyanannyi nyuszit fedett fel, a döntetlenben érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

KÁRTYÁK LEÍRÁSA

A játékban 9 különböző kártya található.

Kártya	Nyuszik száma	Répák száma	Képesség	Ár	Aktiválás ideje
	0	1	-	2	-
	1	1	-	3	-
	1	0	Válassz egy ellenfelet, és lopj el egy kártyát a (megkevert) paklijából. Nézd meg, milyen kártyát szereztél, és keverd bele a saját paklidba. Az ellenfeled nem nézheti meg, melyik kártyát vetted el.	4	Köröd végén
	2	0	Adj a paklidhoz egy bébi nyuszit.	5	Köröd végén
	1	0	-	Nem vehető meg	-
	1	0	A köröd végéig minden kártyát, amit következőnek felfednél, meg kell nézned a felfedés előtt. Miután megnézted a kártyát, de még mielőtt felfednéd, dönthetsz úgy, hogy megállsz. Egyszerre csak egy ilyen kártya képessége lehet érvényben.	6	Köröd során
	1	0	Ha felfedsz egy támadó rókát, miután már felfedted ezt a kártyát, a durrogató nyuszival fedd le a támadó rókát, ezzel hatástalanítva annak képességét. Minden durrogató nyuszival csak egy támadó róka hatástalanítható.	7	Köröd során
	-	-	Ha felfedsz egy támadó rókát, még nincs gond. Amint felfeded a második támadó rókát, a köröd azonnal véget ér.	Nem vehető meg	Köröd során
	-	-	Kapsz egy ilyen kártyát, ha a köröd azért ér véget, mert felfedtél két támadó rókát.	Nem vehető meg	-



© 2025 999 Games b.v.
Kiadó és forgalmazó:
999 Games b.v.
Mangaanstraat 53
1362 JW Almere, Hollandia
www.999games.nl
Ügyfélszolgálat:
customerservice@999games.nl

Tervező: Sjoerd Yska
Illusztrátor: Tom De Letter
Játékszabály és szerkesztés: 999 Games b.v.

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest,
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Minden jog fenntartva!
Made in Germany

