

Sportfröccs

A játék tartalma

6+1 db kocsmahős kártya



6 db játékoslábla



24 db kocsmacélkártya



6 db 50 Ft-os



50 db fröccsjelző



Az új kocsmahősök

Az új kocsmahős kártyákat ugyanúgy használhatjátok, mint az alapjátékban lévőket. Az új kártyákat összekeverhetitek az alapjáték kocsmahős kártyáival, vagy használhatjátok csak az új kártyákat is.



Az új kocsmahős kártyák
Hajnóczy Soma szüleit és
nagyszüleit ábrázolják.

Nekem van
egy extra kártyám!



Kocsmacélok

Kedvenc kocsmahőseink összegyűltek a törzshelyükön, hogy megmérkőzzenek egymással, és kocsmacélokért versengjenek.

A játékban találtok 4x6 db kocsmacélkártyát. Minden kártyán különböző célok vannak, amiket, ha a játékosok teljesítenek, megkapják a kártyán jelzett jutalmat.

Előkészületek

A normál előkészületek mellett mindenki vegyen magához a játék elején egy játékosábrát, és tegye a kocsmahősét a táblájára. A fröccs-jelzőket tegyék a fröccspakli mellé.

A kocsmacélkártyákat az alapján válasszátok ki, hogy milyen jellegű játékot szeretnétek játszani. A dobozban 4 készlet van:

ALAPOZÓ – Mindenféle jutalom;

EZT NEKED! – Minden jutalom szívatas;

BÉKÉS – Nincs benne szívatas jutalomként;

KISFRÖCCS – A Kisfröccs kiegészítővel használható.

Keverjétek meg a készlethez tartozó 6 kocsmacélkártyát, és osszatok egyet minden játékosnak. (Minden játékosnak ugyanabból a készletből kell kapnia; ne keverjétek össze a különböző készleteket.)

A kocsmacélkártyát helyezzétek a játékosábrán kijelölt helyre úgy, hogy minden cél és jutalom látszódjon.

Játékmenet

Fröccs eladásakor a játékos minden fröccs után kap 2 fröccsjelzőt, amiket lehelyez az eladott fröccs alapján a játékosábrája megfelelő mezőire. Így, ha valaki egy 2dl-es szürkebarátból készült fröccsöt ad el, akkor 1 jelölt a 2dl-es, 1-et pedig a szürkebarátos mezőre tesz.

A játékosábra bármelyik mezőjén lehet bármennyi jelző.

A körödben bármikor eldobhatsz 3 fröccsjelzőt a tábláról, hogy rátegyél 1 jelzőt bármelyik mezőre.

Játék vége: 5-6 fős játék esetén a fröccspaklinak kétszer kell elfogynia, utána játsszatok le még egy utolsó kört.



A kocsmacélkártyák használata

Ha egy játékos a körében teljesíti az aktív kocsmacélját (körönként legfeljebb egyet), tegye vissza a megfelelő helyről a fröccsjelzőket a készletbe, majd hajtsa végre a jutalmat. (A kocsmacél teljesítése nem számít akciónak).

Ezután a játékos tolja a kártyát a játékosablája alá úgy, hogy eltakarja a már teljesített sort.

Mindig csak a legelső látható kocsmacélt lehet teljesíteni, és az ahhoz tartozó jutalmat végrehajtani. Minden jutalmat egyszer lehet végrehajtani, és utána kötelező egy sorral lejjebb tolni a kártyát.

Ha egy játékos minden kocsmacélját teljesíti, kap 10 Ft-ot. A játék végén a játékosablán megmaradt minden 4 fröccsjelző után 10 Ft-ot kap a játékos. A jelzők csak a játék végén válthatók pénzre.



Géza bácsi a körében teljesíti az aktív kocsmacélját, így visszatesz egy fröccsjelzőt a zöld és egyet a 3dl-es mezőről.



Jutalmul felhúz két kártyát, majd lejjebb tolja a kocsmacélkártyáját.

Kocsmacélok jutalmai

Húzz 2 kártyát!: Húzz két kártyát a fröccspakli tetejéről a kezedbe.

Pohártörés: Eldobhatja egy másik játékos egy még üres poharát. Csak olyan játékosnak törhető el a pohara, akinek van legalább 10 Ft-ja.*

–20 Ft: Eldobhat 20 Ft-ot a másik játékostól (a kasszába). Csak olyan játékosra játszható ki, akinek van legalább 30 Ft-ja vagy legalább 1 pohara.*

Zsíros kenyér: Eldobhat egy borkártyát egy másik játékos fröccséből.*

Kilötytyintés: Eldobhat egy szódkártyát egy másik játékos fröccséből.*

Pohártalpcsere: Kicserélheted az egyik saját pohártalpkártyádat egy másik játékos pohártalpkártyájával.*

+10/+20 Ft: Vegyél ki a kasszából 10/20 Ft-ot.

+1 pohár: Vegyél el egyet a három felfordított pohár közül.

Húzz valakitől 1 kártyát: Húzz egy kártyát egy másik játékos kezéből.*

Mindenki más: –1 kártya: Rajtad kívül mindenki dobjon el egy általa választott kártyát a kezéből.

Mindenki más: -1 fröccsjelző: Rajtad kívül mindenki dobjon el egy általa választott fröccsjelzőt a táblájáról.

Dobópakliról 2 kártya: Húzz két kártyát a dobópakli tetejéről a kezedbe.

Adj el egy fröccsöt: Eladhatod egy kész fröccsödet (nem „fröccs eladása” akció).

+1/+2 akció: Hajts végre +1/+2 akciót.

2x kapod meg egy kék pohártalpad bónuszát:

Mielőtt ebben a körben „fröccs eladása” akciót hajtanál végre, válaszd ki egy kék pohártalpad, és a fröccs eladásakor járó bónuszát duplán kapod meg.

Egy piros pohártalpad bónuszát megkapod az eladásnál is: Fröccs eladása akcióval együtt lehet teljesíteni. Egy piros pohártalpas fröccs eladásánál újra megkapod a piros pohártalpad bónuszát.

**Ezen jutalmak végrehajtásakor – a szívátás kártyákhoz hasonlóan – alkut ajánlhatsz azért cserébe, hogy a hatástól eltekints. Kivédhetik a hatást Ezt neked! kártya kijátszásával, illetve a másik játékos is kezdeményezhet alkut, hogy megússza a hatást.*

Na, én összesen
3x kapom meg!



A kocsmahősök képességei



Dönthetsz úgy, hogy a kocsmacél jutalma előtt hajtod végre Árpád vezér képességét.

Ha Bandi bá' képességével lesz kész egy fröccsöd, azt nem adhatod el ugyanezzel az akcióval (ne feledd: egy pohárba csak egyféle bort tehetsz).



Géza bácsi képességét használva az alkuban nyerteken felül még plusz kártyát is szerezhetsz. Ezt nem befolyásolják az alku korlátai.



Az extra kártya azt mutatja, hogy a dobópakliból milyen kártyákat vehetsz ki, és ezek mennyi fröccsjelzőbe kerülnek. Ha fröccsjelzőt kell eldobnod, akkor azt az extra kártyáról is eldobhatod.



Az előkészületek során a játékos tábla mellé tedd a kocsmacélkártyádat. Kocsmacél teljesítésekor nem kell lejjebb tolnod a kártyát, csak tegyél egy fröccsjelzőt a teljesített célra. Ha mind a négy különböző célt teljesíted, kapsz 10 Ft-ot. Körönként Nellikével is csak egy célt teljesíthetsz.



Dönthetsz úgy, hogy a kocsmacél jutalma előtt hajtod végre a Tanárnő képességét.

