

FAT FISH

Hatalmas Halak

Wolfgang Kramer–Bernard Lach–Uwe Rapp
Haláli kártyajáték 2–6 játékos részére 8 éves kortól

Horgász Huba hatalmas halakat horgász a hűvös hullámokból. A hűvös hullámok hatalmas halait Horgász Huba horgássza. Aki segíteni akar Hubának a horgászásban, ne hezitáljon, csatlakozzon hozzá! Minden játékos hatalmas halakat keres. Minél zsírosabb a zsákmány, annál halálabb a móka! És minél színesebb a fogás, annál sikeresebb a játékos, mert csak a hatalmas, egymásra nem hasonlító halakból lesz laktató és lenyűgöző lakoma Horgász Huba és a helybeliek számára. Legvégül a legtöbb, legértékesebb, legszínesebb halat halmozó horgászt avathatják aranyérmessé...

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok kártyákat gyűjtenek, amelyeket **(plusz pontokat érő)** friss-hal-kupacokba vagy **(mínusz pontokat tartalmazó)** halcsontkupacokba gyűjtenek. A játék végén a mínusz pontokat ki kell vonni a plusz pontokból. A **legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer.**

A DOBOZ TARTALMA

1 kudarckártya

100 halkártya 5 színben

9 horgászengedély



Importálja: GémKer–Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válogassátok külön a kudarckártyát és a horgászengedélyeket, és tegyék ezeket egyelőre félre. **Keverjétek meg a halkártyákat, és osszátok ki azokat az alábbiak szerint:**

Személyes húzópakli: Minden játékos kap 12-12 halkártyát, ezeket képpel lefelé fordítva tesszük le eléjük. Minden játékos felvesz a kezébe 4-4 kártyát a saját paklijából, és a többi kártya képezi a személyes húzópakliját.

Három sor: tegyék három halkártyát az asztal közepére, azokkal 3 sort indítva. Ezek a kártyák az első lapjai annak a 3 sornak, amelyből a játék során horgászni fognak.

Tartalék pakli a soroknak: A maradék halkártyák egy része képezi a 3 sor képpel lefelé fordított húzópakliját. Tegyék a tartalék paklit a 3 kártyasor alá. A tartaléklapok száma a játékosok számától függ.

1 játékos = 3 kártya 4 játékos = 9 kártya 6 játékos = 15 kártya
3 játékos = 6 kártya 5 játékos = 12 kártya



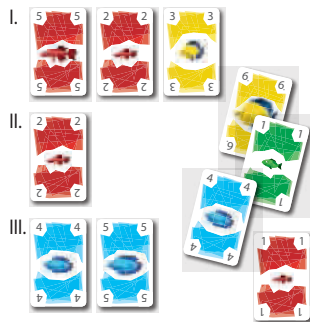
A többi halkártyát tegyék félre, ebben a játszmában nem lesz rájuk szükség. Tegyék a kudarckártyát a tartalék pakli mellé. Azt javasoljuk, hogy az első pár alkalommal a horgászengedélyek nélkül játsszátok a Hatalmas halakat. Amikor már jól ismeritek az alapjátékot, a horgászengedélyek új kihívásokat adnak hozzá.

A JÁTÉK MENETE

A Hatalmas halakban a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A legfiatalabb játékos kezd. Aki sorra kerül, a kezéből kijátsszik kártyákat az asztalon lévő egyik sorhoz. A kártyákat mindig balról jobbra kell kiraknia. Az első képpel felfelé fordított kártya mindig a sor kezdőkártyája.

A lapok kijátzására az **alábbi szabályok érvényesek:**

- A játékos mindig a sor végére játssza ki a kártyáit.
- A játékos 1, 2, 3 vagy 4 lapot játszhat ki a kezéből.
- Mindig a kártya színével megegyező színű kártya mellé kell kijátsszani a lapot. Ha egynél több azonos színű sor van, a játékos eldöntheti, hogy melyikbe játssza ki az első kártyáját.
- Ha valamelyik szín nem található egyik sor végén sem, az adott színű kártya akkor is kijátsszható: ilyenkor a játékos eldöntheti, hogy melyik sor végére tegye az első kártyáját.
- A játékos a körében csak egyetlen sorba rakhat lapokat. Az első lap és a további lapok lerakásakor mindig követni kell a lapok kijátzásának szabályait (csak a sor végére, azonos színben stb.)
- Amint egy sorba lekerül 5 kártya, a sor elkészült, és annak a játékosnak, aki az utolsó kártyát ide letette, fel kell vennie a sor összes kártyáját.



Példa: Borcsa lerakja a sárga 6-ost az I. sor végére, mert ott már van egy sárga kártya. Mivel nincs zöld kártya az egyik sor végén sem, ezt követően lerakhatja ugyanebbe a sorba a zöld kártyát. Ha a sárga 6-os helyett a kék kártyáját játszotta volna ki, akkor a III. sorba kellett volna azt letennie, de a zöld kártyát oda is lerakhatta volna. Borcsának a többi lapja mindenképpen a kezében maradna, mert a többi szín megtalálható a sorok végén, és egy körben csak egy sorba rakhat lapokat a játékos.

A zsíros zsákmány – plusz és mínusz pontok

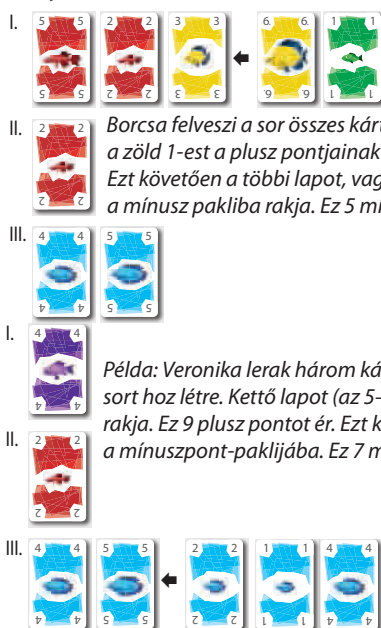
Ha a játékos lerakja egy sorba az ötödik lapot, köteles felvenni az 5 lapból álló sort. Ezekből a lapokból szerzi a plusz és mínusz pontjait. A játékos ezek közül minden színből pontosan egy lapot rakhat maga elé egy képpel felfelé fordított pakliba. Ebben a pakliban lesznek a plusz pontjai. A többi lapot képpel lefelé fordítja, és a pluszpont-paklija mellé teszi ezeket. Ez a képpel lefelé fordított pakli tartalmazza a halcsontvázakat. Ezek a játékos mínusz pontjai.

Megjegyzés: a kártyák színes oldalán látható számok jelzik, hogy a kártyák hány (plusz vagy mínusz) pontot érnek.

Kivétel: Ha a játékos kénytelen egy olyan sort felvenni, amelyben mind az 5 hal azonos színű, ezek közül 2-t berakhat a plusz pontjainak paklijába. A maradékot a mínusz pontok közé kell tennie, képpel lefordítva.

Ezt követően a játékos húz egy lapot a tartalék pakliból, és új sort kezd vele az imént felvett sor helyén. Végül a köre befejezéseként újabb lapot vagy lapokat húz a saját húzópaklijából, hogy a kezében lévő lapok számát 4-re egészítse ki. A következő játékoson van a sor.

Kártyák lerakása és felvétele



Példa: Borcsa lerakja a negyedik és ötödik lapot (sárga 6-os és zöld 1-es) az első sorba. A sor ezzel elkészült.

II. Borcsa felveszi a sor összes kártyáját. A piros 5-öst, a sárga 6-ost és a zöld 1-est a plusz pontjainak paklijába rakja. Ez 12 pontot ér. Ezt követően a többi lapot, vagyis a piros 2-est és a sárga 3-ast a mínusz pakliba rakja. Ez 5 mínusz pontot jelent.



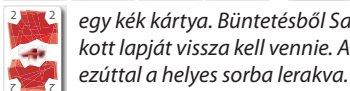
Példa: Veronika lerak három kártyát, amivel 5 kék kártyából álló sort hoz létre. Kettő lapot (az 5–9-est és a 4-est) a pluszpont-paklijába rakja. Ez 9 plusz pontot ér. Ezt követően lerakja a többi lapot (4, 2 és 1) a mínuszpont-paklijába. Ez 7 mínusz pontot jelent.



Kudarckártya: aki szabálytalanul horgász, annak vissza kell vennie az éppen lerakott kártyá(i)t a kezébe, és lerakjuk elé a kudarcártyát. Ezt követően rögtön megismételheti a körét, vagyis kirakhat lapokat a kezéből (de ezúttal a szabályok betartásával). A kudarcártya ez előtt a játékos előtt marad, amíg más nem követ el hibát, amely esetben az újabb hibát elkövető játékos kapja meg a kudarcártyát. A játék végén az a játékos, aki előtt ott van a kudarcártya, 5 mínusz pontot könyvelhet el, amelyeket le kell vonni a pontszámából.

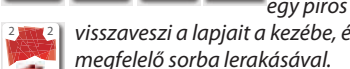
Szabálytalan horgászat

I.  Példa: Saci lerakja a kék 4-est az első sor végére. Ez szabályellenes. A kártyát a III. sor végére kellett volna tennie, mert annak a sornak a végén volt már egy kék kártya. Büntetésből Saci megkapja a kudarcártyát, és a lerakott lapját vissza kell vennie. Azonnal megismételheti a körét, a lapjait ezúttal a helyes sorba lerakva.

II. 

III. 

I.  Példa: Misi lerakja a piros 5-öst a harmadik sorba. Ez szabályellenes. A kártyát a második sorba kell letenni, mert annak a sornak a végén van már egy piros lap. Misi megkapja a kudarcártyát, visszaveszi a lapjait a kezébe, és azonnal megismétli a körét a lapjai megfelelő sorba lerakásával.

II. 

III. 

A JÁTÉK VÉGE

Miután a játékos felhúzta a személyes húzópaklija utolsó lapját is, még ki kell játszania az összes lapot a kezéből. Számára a játék akkor ér véget, amikor már egyetlen lap sem maradt a kezében. A többi játékos számára még folytatódik a játék, amíg az összes játékos kezéből és személyes húzópaklijából el nem fogy az összes lap és ki nem játszott a utolsó lapját a kezéből.

Megjegyzés: amint minden lapját kirakta minden játékos, az 5-nél kevesebb lapból álló megmaradt sorokkal semmi nem történik. A játékosok nem veszik fel ezeket a lapokat és nem alakítják át plusz vagy mínusz pontokká. Vissza kell rakni ezeket a játék elején félrerakott kártyák paklijába.

HORGÁSZENGEDÉLYEK

Mielőtt mélyebb vizekre eveznétek, javasoljuk, hogy játsszatok párszor a Hatalmas halakkal, hogy gyakorlatot szerezzetek a játék alapváltozatában. Amint magabiztosnak érzitek magatokat az alapszabályokkal, evezetek mélyebb vizekre a horgászengedélyek hozzáadásával. A horgászengedélyekkel játszva az alapváltozat szabályai változatlanok maradnak. A horgászengedélyek kártyái azt mutatják meg, hogy milyen feltételeknek kell teljesülniük az adott horgászengedély és játék végi bónusz pontjai megszerzéséhez.



Keverjétek meg az A, B és C kártyákat, húzzatok közülük egyet, majd tegyék le azt képpel lefelé az asztalra, mindenki által jól látható helyre. A másik két kártyát tegyék félre, nem lesz rájuk szükség ebben a játszmaiban. A többi kártyát D-től I-ig ábécésorrendben tegyék le sorban az első kártya mellé. A játék során a játékosnak ahhoz, hogy különféle horgászengedélyeket szerez-hessen, meg kell felelnie bizonyos feltételeknek. Akinek sikerül egy ilyen feltételnek megfelelnie, elveszi a horgászengedélyt és lerakja a pluszpont-paklija mellé. Az A, B vagy C kártyáért a játék végén jár a pont. Ezt követően adjátok össze a többi horgászengedélyért járó pontokat, és adjátok ezeket hozzá a pontszámotokhoz. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

Horgászati szabályok: az A kártyát a játékosok a játék során átadogatják egymásnak. A B és C kártyát csak a játék végén osztjuk ki. A D-I kártyákat a játék során egyvalaki megszerzi, és utána már nem kaphatja meg más. Ha a játékos a körében egyszerre több képpel felfelé fordított horgászengedély feltételei-nek is megfelel, csak egy kártyát választhat közülük. (képek az A-I kártyák mellé)



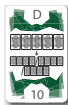
A kártya: A lapot átadjuk más játékosoknak: amint egy játékosnak legalább egy 1-es kártya van a pluszpont-paklijában, megkapja ezt a horgászengedélyt. Ha később egy másik játékosnak is kerül egy 1-es lap a pluszpont-paklijába, a horgászengedélyt a jelenlegi tulajdonosa köteles átadni ennek a játékosnak. Aki az engedélyt a játék végén birtokolja, 10 plusz pontot kap.



B kártya: A lapot a játék végén lehet megszerezni: az a játékos, akinek a játék végén a legkevesebb lap van a pluszpont-paklijában, megkapja ezt a horgászengedélyt (10 plusz pont). Döntetlen esetén az érintett játékosok mind 5-5 pontot kapnak.



C kártya: A lapot a játék végén lehet megszerezni: az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb 1-es kártyája van a pluszpont-paklijában, megkapja ezt a horgászengedélyt (10 plusz pont). Döntetlen esetén az érintett játékosok mind 5-5 pontot kapnak.



D kártya: Az a játékos, akinek elsőként sikerül egy kis számsort tartalmazó kártyasort felvennie (1, 2, 3, 4 vagy 2, 3, 4, 5 vagy 3, 4, 5, 6 – és egy bármilyen ötödik kártya), megkapja ezt a horgászengedélyt. A kis számsor lapjainak nem kell az adott kártyasorban megfelelő sorrendben lenniük. Csak az a fontos, hogy egyazon felvett kártyasorban legyenek. A kártyák színe nem számít. (10 plusz pont)



E kártya: Az a játékos, akinek elsőként van több mínusz pontja a mínuszpont-paklijában, mint plusz pontja a pluszpont-paklijában, megkapja ezt a horgászengedélyt. (10 plusz pont)



F kártya: Az a játékos, aki elsőként vesz fel egy olyan kártyasort, amelyekben pontosan annyi plusz, mint mínusz pont van, megkapja ezt a horgászengedélyt (adjátok össze a plusz pontokat ebben a sorban, majd vonjátok ki az összegből a mínusz pontokat). (7 plusz pont)



G kártya: Az a játékos, aki elsőként vesz fel egy olyan kártyasort, amelyben csak 1-es, 2-es és 3-as értékek vannak, megkapja ezt a horgászengedélyt. (7 plusz pont)



H kártya: Az a játékos, aki elsőként vesz fel egy teljesen egyszínű kártyasort, megkapja ezt a horgászengedélyt. (7 plusz pont)



I kártya: Az a játékos, aki elsőként vesz fel egy olyan kártyasort, amelyben csak két színben vannak kártyák, megkapja ezt a horgászati engedélyt. (7 plusz pont)

