

Volle Walle

Egy báránylelkű kockajáték
a legjobb lapokért 2-6 hozzáértő részére, 10 éves kortól

Mióta Jacques, a birkanyíró főbiztos megkapta legújabb ajándékát, a "Nyissz 2010" ollócsodát, a kis birkák jobban félnek tőle, mint valaha. Állandóan nyírbalni akarná őket. Éppen ezért Roger, a nyáj fő (o)kosa bejelentette, hogy mátol minden birkának joga van megvédeni a kabátkáját. Aki a legjobban szerepel a házárdjátékban, megmenhetti az irháját. Akinek viszont nem kedvez a szerencse, az nem menekülhet a nyírás elől. Éljen a gyapjú! Engedd, hogy a gyapjú vezessen...

A játék tartozékai és előkészületek

60 kártya

Pontok

Plusz

Hátlap

Előlap



8 pásztorlucy



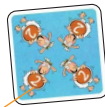
1 csont



51 birkakártya

Minusz

Birkák száma



6 fogadó kártya



Licit

összekeverve és lefordítva. Minden játékos kap egyet...

összekeverve és lefordítva húzópaklit alkot



25 gyapjúgombolyag

Minden játékos kettőt kap, amit maga elé tesz. A maradékot tedd a húzópakli mellé, mint ellátmányt.

Minden korong egy győzelmi pontot ér, ezenkívül felhasználható a kockadobás pontértékének növelésére is.



D 12



D 10



D 8

3 kocka – egy 12 oldalú, egy 10 oldalú és egy 8 oldalú hozza a szerencsét. A legnagyobb összkockadobás értéke 30 lehet.

A játék célja

Dobsz a kockákkal a legértékesebb birkakártyákért. Az a játékos kezdheti a dobást, aki a legmerészebb összeget tűzte ki célul. Ha sikerrel jár, választhat a kártyák közül, és elviheti a legjobbakat. Ha nem érte el célját, akkor végignézheti, ahogy a többi játékos alacsonyabb összegű kockadobással elhappolja előle az értékes birkakártyákat. Az utolsónak maradt játékos csak abban reménykedhet, hogy előtte mindenki túlbecsülte kockadobó képességét; ő nem is dob, csak elveszi a megmaradt kártyákat.

A játék végén megszámolod a nyáját (pontokban). További pontokat szerezhetsz, ha van, aki őrzi birkáid. De ha több kutyád van, már az élvezésükről is gondoskodni kell. A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes.

A következő szabályok 3-6 játékos esetén érvényesek.

A 2 játékosnak szóló VOLLE WOLLE szabályokat a legutolsó, 8. oldalon találod.

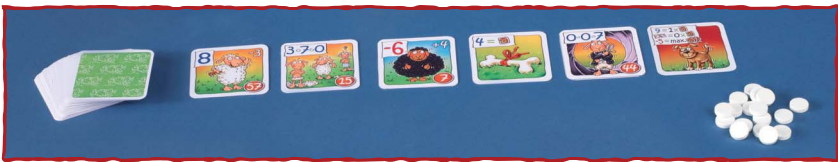
A játék menete

Minden kör 3 lépésből áll, a következő sorrendben:

- 1) Kártyakinálát
- 2) Megtett tétek
- 3) Kockadobás

1) Kártyakinálát

Mindig eggyel több kártyát húzva a pakliból, mint ahányan játszottok, tedd a felhúzott kártyákat sorban egymás mellé az asztalra. (6 játékos esetén az utolsó körben már csak 4 kártya fog maradni.)



Egy 5 játékosos játszma során mindig 6 kártyát kell felfordítani.

2) Megtett tétek

Minden játékos a kis csipeszával titkosan megjelöli fogadókártyáján az aktuális téjét. A fogadókártyákat egyszerre kell felfedni, és egyúttal hangosan be kell jelenteni a megjelölt számot. A megtett tétek határozzák meg a játékosok sorrendjét a körben; a legmagasabb tétet tett játékos dobhat először; majd az egyre alacsonyabbak következnek.



A játékos tétje 20

Mi történik, ha egyformák a tétek?

Ha több játékos is ugyanazt a számot választotta tétnek, akkor a **birkák száma** fogja meghatározni, hogy milyen sorrendben következnek: a legkevesebb birkával rendelkező játékos dobhat a több birkás előtt.



Fogadókártya
hátlaja

Birkák
száma



Birkanyáj
pakli

Egészen addig, míg nem szereztél birkakártyát a kirkott sorból, a fogadókártyád hátsó oldalán látható birkaszám lesz érvényes. Amint megszerezted az első birkádat a nyájhoz, a legfelső birkakártyád jobb alsó sarkában levő szám számít. (lásd még: "Mit csináljak a kártyákkal?" az 5. oldalon)

Mit jelent a 26+ tét?

Aki a 26+ tétet választotta, berak egy gyapjúgombolyagot a közösbe, és ő dobhat elsőnek. Az a játékos, akinek épp nincs gyapjúgombolyaga, nem jelölhet 26+ tétet.

Ha többen is a 26+-t választották, mindegyikük berakja a gombolyagját, majd ebben az esetben is a birkák száma határozza meg a sorrendet.

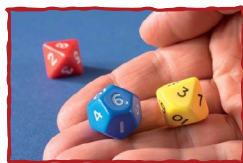
3) Kockadobás

A legmerészebb játékos kezd, vagyis aki a legnagyobb tétet tette. Őt követi a második legnagyobb tétet tevő, satöbbi. A kockadobás célja, hogy elérd, vagy meghaladd a megített téted. Ha sikerül, kártyákat kaphatsz az asztalon levő sorból. (Ez ugyanúgy érvényes a 26+-os tétre is: ha eléred a 26-ot, vagy meghaladod, megkapod a kártyákat érte.) A legkisebb tétet tett játékoson kívül mindenkinek három lehetősége van a kockadobásra:

1. próbálkozás

Mind a három kockával dobsz, majd összeadod a dobás értékét (lásd a 4. oldalon). Ha eléred a megített téted, akkor tied bármelyik **három** kártya az asztalon levő sorból. Ezzel vége is a körödnek.

2. próbálkozás (ez csak akkor, ha az első dobás után nem vittél lapokat) Félreteszel egy kockát az első dobásodból, és a maradék kettővel újra dobsz. Ha most sikerül elérned a megített téted, akkor **két** kártyát vehetsz el az asztalról. Ezzel vége a körödnek.



Pityunak másodszor is dobnia kell. Félreteszi a 8-as kockát és újra dob a másik kettővel.

3. próbálkozás (ez pedig csak akkor, ha a második próbálkozás során sem kaptál lapokat) Ismét félre kell tenned egy kockát az előző dobásból és a megmaradt eggyel dobhatsz megint. Ha végre elérted a téted, elvehetsz **egy** kártyát az asztalról. Ezzel vége is a körödnek.



Pityu félreteszi a 9-et a második dobása után. Most a sárgával dob harmadszor.

Ha a három kockadobás után sem érted el a megtett téted, akkor egy kártyát sem kapsz, de helyette elvehetsz egy **gyapjúgombolyagot a készletből**. Ezzel vége a körödnek.

Ha te vagy az **utolsó**, akkor nem dobhatsz a kockákkal, nem kapsz gyapjúgombolyagot sem. Cserébe azonnal megkapod az asztalon maradt **összes kártyát**. Ha nem maradt semmi az asztalon, akkor így jártál.

Hogy számold ki mennyit dobtál?

- Mindig add össze **mindhárom** kocka értékét.
- **Minden kockadobás után** változhat az eredmény a legfelső birkalapodtól és a felhasznált gyapjúgombolyagjaidtól függően.
 - Abban az esetben, ha a nyájad legfelső birkája pozitív, azt **hozzáadhatod** a dobott értékhez.
 - Emellett **bármikor** növelheted a dobott értéket a gyapjúgombolyagjaiddal. Minden egyes korong amit bedobsz, 1 pontot jelent.
- Abban az esetben, ha a nyájad legfelső birkája mínusz értéket mutat, azt ki **kell** vonnod a dobási eredményedből.



FIGYELEM! Ha a dobásod a **harmadik** dobás után is **14 alatt** marad, el kell vened az asztalon sorban álló **összes fekete birkát**, feltéve, ha van ott egyáltalán. Ebben az esetben kapsz egy gyapjúgombolyagot is. Persze bármikor használhatod a bónuszod és a gyapjúgombolyagokat, hogy elérd a 14-et.

Mit lehet tenni a kártyákkal?

A játék során magad előtt egy pakliba rakod a birka kártyákat. Ez a pakli lesz a nyájad. Amikor birkákat szerzel az asztalon levő sorból, azokat bármilyen sorrendben, rögtön a birkanyájad tetejére teszed. Ha tudni szeretnéd, hogy bizonyos kártyákat tartalmaz-e már a nyájad, csak a memóriádra támaszkodhatsz, ugyanis: **tilos ellenőrizgetned még a saját birkapaklidat is.**

Ha pásztorkutyát szereztél, azt a nyáj mellé tedd külön, láthatóan minden játékos számára. Ha a csont lett a tied, azt ugyancsak a nyájad (és a kutyád) mellé kell tenned.



Birkanyáj, pásztorkutyák, csont

A nyájadat alkotó birkakártyák jobb felső sarkában lehetnek pluszok, mínuszok, vagy csont is.

- Csak a **legfelső** birkalapodon látható plusz vagy mínusz érték számít.
- Ha egy csont szimbólumos birkakártyát szereztél, akkor azonnal – **de csak egyszer** – elveheted a csontot az éppen aktuális tulajdonosától (ezt persze csak akkor, ha már valakinél ott van a csont). Ha a **legfelső birkakártyádon** látszik a csont, annak akkor már semmi jelentősége sincs.



Pityu legfelső birkakártyája +2 értékű. Egészen addig igénybe veheti ezt a bónuszt, amíg ez a nyáj legfelső kártyája.



Az asztalon levő készlet

Konrád elveszi többek közt a csontos birkakártyát is az asztalról, ezzel együtt a csontot is elveheti Pityutól.



Pityu



Konrád

Mikor mit kapok?

- Ha kevesebb kártya van az asztalon, mint amennyit nyertél, akkor is csak azokat a kártyákat kapod meg, amik maradtak.
- Ha már egyáltalán nincs kártya az asztalon, akkor buktad a kört. Új kezdődik. Nem kapsz se kártyát, se gyapjúgombolyagot.
- Ha úgy éred el a megtett tétet, hogy se bónuszt, se gyapjúgombolyagot nem használsz, el kell vened az ezért járó kártyamennyiséget még akkor is, ha nem akarnád mindet.

A játék vége és a győztes

A játék akkor ér véget, ha a játékosok megszerezték az összes kártyát. Ekkor mindenki összeadja a pontjait, amit a kártyákkal szerzett, és ehhez még hozzáadja a gyapjúgombolyagjait is. A legtöbb pontot begyűjtő játékos nyert, és biztonságban tudhatja az irháját.

Az összeadáshoz tudnod kell, hogy a következő kártyáknak mennyi az értéke:

3-7-0 kártya, 0-0-7 kártya, pásztorkutya, csont.

A VOLLE WOLLE különleges kártyái



3-7-0 birkakártya

Ha **egy** ilyen kártyád van, az **3 pontot** ér. Ha **kettő**, akkor $2 \times 7 = 14$ pontod van. Ha **három**, akkor megvan a hármasod, ami pontosan **nullát** ér. (Az első két kártyáért járó 14 pontot is elvesztetted.) Ha már **négy** kártyád van, azzal újabb triót kezdtl, tehát a negyedik kártya **3 pontot** ér.



0-0-7-es birkakártya

Ha **egy** ilyen kártyád van, az **0 pontot** ér. Ha **kettő**, akkor szintén **0 pontot** van. Ha **három**, akkor megvan a hármasod, ami $3 \times 7 = 21$ pontot ér. Ha már **négy** kártyád van, azzal újabb triót kezdtl, tehát a negyedik kártyáért megint **0 pontot** kapsz, és így tovább (habár a 21 pontot az előző hármasért megtarthatod).



Pásztorkutya

Ha pontosan **egy** pásztorkutyád van, az **kilenc pontot**. Ha egyáltalán **nincs** kutyád, **két birkát** (ami nem lehet fekete, 0-0-7-es és 3-7-0 birká!) a nyájából vissza kell tenned a dobozba. Ha a többi játékoshoz képest neked van a **legtöbb** kutyád, ki kell vonnod 5 pontot az összegyűjtöttedekből. Ha több játékosnak is egyenlően legtöbb kutyája van, akkor mindegyik veszít **5 pontot**.



A csont

A csonttól boldogok lesznek a kutyák. Ha a játék végén nálad maradt a csont, minden egyes kutyáért **négy** további pontot kapsz. A csont magában **értéktelen** és nem ment meg attól sem, hogy ha neked van a legtöbb kutyád.

Példák

Konrád kártyát szerez



Konrád birkanyója



$$25 - 3 = 22$$



$$22 - 3 = 19$$



$$12 + 7 + 7 - 3 + 1 = 24$$

Az első dobása után (12, 10, 3) Konrád 25 pontot gyűjtött; tehát még meg is haladta volna a megtett tétjét, ami 24 volt, ha nem egy -3-as lenne a legfelső birkája a nyájból. A dobott értékből hármat kivonva így csak 22 pontja van. Ez az egy gyapjúgombolyagjával együtt is csupán 23 pont; következésképpen dobnia kell újra.

Meghagyja a 12-es kockát és dob a másik kettővel (7, 3). Dobása most még rosszabbul sikerült, mint az imént. A mínusz értéket levonva 19 maradt.

Most meghagyja a 7-es kockát és dob a harmadikkal (7). A gyapjúgombolyagot beadva végre elérte a 24-et. Mivel ez volt a harmadik dobása, csak egy kártyát vehet el az asztalról.

Kati ügyesen használja fel a bónuszát



Kati nyája és kutyája



Kati 2. dobása utáni állás



+1 Bónusz

$$\text{Eredmény} = 24$$

A készlet Kati köre alatt



Kati elveszi ezt a két birkakártyát

Kati tétje 24 volt és pontosan két kártyára van szüksége, mert nem akarja a fekete bárnyót, sem a pásztorkutyát. Az első dobása után összesen 21 pontja van. A bónusz 1 pontjával és két gyapjúgombolyaggal össze tudná dobni a megtett tétet, de akkor három kártyát kéne elvennie, és ezt pont nem akarja. Éppen ezért félretesz egy kockát és újra dob. Már megint 21 lett. Ebben az esetben felhasználja a bónuszát és egyáltalán nem bánja a két gyapjúgombolyagot sem. Mivel ez volt a második dobása, megkapja a két kívánt kártyát.

Róbert célirányosan dob, de 14 alatt marad



Róbert nyája



Róbert 3. dobása után



$$5 + 4 + 6 = 15$$



Büntetés -2

Eredmény = 13

A készlet Róbert köre alatt



Róbertnek el KELL vennie
mindkét fekete bárányt

Róbert a soros. Nem akarja rögtön elérni a megtett tétjét, hanem csak harmadszori dobásra, máskülönben egy vagy akár két fekete bárányt is el kell vennie. Ezért az első dobásából a négyest teszi félre. Második dobásából az egyik ötöst kell kivennie. A harmadik dobás után csak 13 pontot ér el, hiszen a dobásából (15) ki kell vonnia nyájának legfelső birkakártyáján látható büntetést (-2). Mivel szegénynek egy gyapjúgombolyagja sincs amivel megtoldhatná az eredményt, mindkét fekete bárányt el kell vennie. Balszerencse! De legalább kap egy gyapjúgombolyagot a készletből.

Példa a végső pontozásra



Összesen: 27



összesen: 0



összesen: 14



összesen: -10



összesen: -5



4 kutya x 4 = 16

ÖSSZPONTSZÁM = 42 pont

a legtöbb kutya

Volle Wolle 2 játékos részére

A játék két játékosal ugyanúgy zajlik, mint az alapjáték, egy kivétellel:

Ha második vagy – tehát utolsó – és még vannak kártyák az asztalon, akkor megpróbálhatod elérni a tétet kockadobással. Ha a köröd után még mindig maradtak kártyák, a másik játékos fogja megkapni, még akkor is, ha a körében már amúgy is kapott kártyákat (a köröd előtt).

© 2007

Published by Zoch Verlag

Author: Alessandro Zucchini • Venice Connection



fordította: szoffi szerkesztette: Shadrune
http://www.jateklap.hu
Játéklap - Társasjáték és Kártyajáték Portál