

Hórukk!

Egy könnyed izomjáték 2 fő részére 10 éves kortól
Fordította: ef

A Skót-felföldön a tradicionális kötélhúzó versenyen két család méri össze erejét. Az erős társasághoz csatlakozik néhány kivüálló asszony és a Nessie néven ismert Loch Ness-i szörny is. A versenyzők a trükkök használatában sem fukarkodnak, mondhatnánk nem skótok. A kötél előre, hátra hullámszik, míg végül az egyik csapat le nem győzi a másikat. A trófea egy hordó whisky.

A játék célja

Aki a verseny fordulói alatt először szerez 3 hordó whiskyt, az lesz a győztes.

Játék tartalma

1 játéktábla, 55 játékkártya (melyből 45 skót-, 10 akciókártya), 5 whiskys hordó

Játék előkészítése

A játéktáblát a játékosok közé keresztbe fektetjük, így mindenki előtt egy csapat lesz látható.

Az 5 whiskys hordót a játéktábla mellé helyezzük.

Az 55 kártyalapot megkeverjük, majd minkét játékosnak kiosztunk 20-20 lapot. Ezt pakliként a játékosok maguk elé fektetik úgy, hogy a lapokat ne láthassák. A maradék 15 lapot félretesszük, hogy senki nem láthassa azokat.

A játék folyamata

A játék több fordulóból áll. Először minden fordulóban két csapatot alakítunk ki, majd ezek a csapatok kötélhúzásban összemérik erejüket.

B játékos



A játékos

Ötlet: Játszhatsz csapat felállítás nélkül is. Az első játékban helyezz egy whiskys hordót a fiatalabb játékos pontjelző sávjának kezdőpontjára s az idősebb játékos kezdi a játékot.

Csapatépítés

Először kialakítjuk a csapatokat és meghatározzuk a kezdő játékosot. Mindenki előtt egy 20 lapos pakli van. Ezt a paklit „előkészítő paklinak” nevezzük. A legfiatalabb játékos kiadja a parancsot: „Hórukk!” (Húzz!) és a játékosok egyszerre húzzák lapjaikat az előkészítő pakliból, miközben két új pakliba szétosztják azokat. Az egyik csapat pakli a saját, míg a másik az ellenfélé lesz.

A játékosok felcsapják az előkészítő paklijuk legfelső két lapját, majd megnézve azokat eldöntik, melyiket szeretnék megtartani és melyiket az ellenfélnek odaadni. Két csapat pakli alakul ki így játékosonként, egyik a játékos saját csapatát alakítva, míg a másik az ellenfelét.

A legjobb, ha a lapokat az előkészítő pakli jobb és bal oldalára szortírozzuk szét – balra az ellenfél csapatát alakítva, jobbra a sajátot. Amint ezt a két lapot letettük, azonnal további két lapot húzunk, megnézzük, majd ismételt szétosztjuk azokat. Mivel mindkét játékos egy időben, de egymástól függetlenül teszi ezt, fontos a gyorsaság.

Aki ugyanis először osztja szét saját 20 lapját, "Állj!"-t kiált. A másik játékos már csak azt a két lapot teheti le, melyet ebben a pillanatban még a kezében tart. A maradék előkészítő paklijának lapjai képpel lefelé fordítva maradnak.

A játékos, aki először osztja szét lapjait, az alábbi előnyhöz jut:

1. Ő osztja fel az ellenfele előkészítő paklijának megmaradt lapjait. Kétlaponként felhúzza azokat, majd egyet megtart, míg a másikat átadja ellenfelének.
2. A tartalékkészletből felvesz egy hordó whiskyt, s a játéktábla pontozó sávjában a saját kezdő pozíciójára helyezi azt. (lásd 1. oldal)
3. Ő lesz a kezdő játékos és kezdi a kötélhúzást.

Végül mindkét játékos magához veszi a két csapat pakliját – az egyiket, amit maga alakított, s a másikat, melyet az ellenfele formált. A két paklit a játékosok egyenként alaposan összekeverik, majd most már teljes csapatot formálva (= húzó pakliként) képpel lefelé fordítva maguk elé helyezik.

Amennyiben a játékosok egyszerre kiáltják, hogy „Állj!”, a kezdő játékost az alábbiak szerint határozzuk meg: A 15 extra lapból mindkét játékos húz egyet, majd megmutatják egymásnak. A nagyobb értékű lap lesz a nyerő lap. Az akció lapok 0-nak számítanak. Egyenlő érték esetén a színek sorrendje dönt, mely sorrendben a következő: fehér, piros, kék és zöld. Amennyiben még így is egyenlő az állás, újra húznak a játékosok és így tovább. A húzott lapokat ismét félre teszik.

A kötélhúzás

Minkét játékos felhúz 6 lapot a saját paklijából. A soron levő játékos választ egy lapot a kezéből, majd leteszi a játéktábla egyik helyére. Ezután a másik játékos következik, aki szintén kijátszik egy lapot. Így folytatják felváltva az alábbi szabályok szerint:

1. A kötél nyújtása – színes számot tartalmazó kártyalapok (piros, kék, zöld):



A játéktáblán a kötél mindkét végén találhatóak a kártyaszíneknek megfelelő helyek. Minden színes kártyalap csak az ugyanolyan színű helyre helyezhető el, a piros lap a piros mezőre stb. Egy lent levő lap egy másik lappal egyszerűen felülrakható. Ez a fehér számokat tartalmazó lapokra is vonatkozik. (Fordító megjegyzése: A szabály nem utal rá, de a tervező útmutatása szerint mindkét játékos a játéktábla bármely oldalára tehet le lapot)

2. Tagbaszakadt asszonyok - fehér számot tartalmazó kártyalapok:



Ezek a semleges lapok a 6 hely bármelyikére lehelyezhetőek, s szintől függetlenül bármely lapra rátehetőek (mindegy, hogy színes, avagy fehér lap é az)

A semleges lapok között előfordulhat egy speciálisan robusztus hölgy – kit Nessinek hívnak – 6-os erősséggel.

3. Akció kártya – speciális kártyalapok szöveges mezővel:

Ezeket a lapokat a játéktábla mellé játsszuk ki, majd a dobott lapok közé helyezük őket. A szöveget felolvassuk, majd az akciót végrehajtjuk. Az akciólapok kijátszása és azok utasításainak végrehajtása nem kötelező.



Miután kijátszottunk egy lapot, újat húzunk helyette a csapat paklijából. Ha a pakli kiürül, nincs több laphúzás, a játék addig folytatódik, míg a kézben tartott lapok is el nem fogynak.

Erőpróba

Ha egy kártyalap a "How Ruck" szöveggel kerül kijátszásra, a játékot egy pillanatra félbeszakítjuk. Erőpróba következik.

Adott a két csapat ereje. Mindkét oldalon összesítjük a lapok értékét, majd képezzük a csapatok erejének különbségét. A próba folyamán az üres helyek az eredményre tekintettel 2-es erősséggel bírnak.

A magasabb értékkel rendelkező csapat a különbségnek megfelelő értékkel maga felé mozgatja a whiskys hordót.

***Például:** „A” játékosnak $2 + 1 + 3 = 6$ az ereje a játéktáblán. B játékosnak ebben a pillanatban az alábbi lapok adják az erejét: $3 + 2 + 4 = 9$. B játékos guríthatja $(9 - 6 =)$ 3 hellyel maga felé a hordót.*

Az erőpróba után a kötélhúzás folytatódik. A játéktáblán levő lapok ott maradnak.

Forduló vége

Mihelyst az egyik játékos a hordóval eléri a győzelmi célpontját, a forduló azonnal véget ér. A játékos leveszi a whiskys hordót és maga elé helyezi azt.

Előfordulhat, hogy egyik játékos sem képes a hordót a saját célpontjába görgetni. Ekkor a forduló akkor fejeződik be, mikor mindkét játékosnak elfogy a kezéből a lap. Az a játékos, akinek a pontozó sávjában található a hordó, nyeri el azt.

Bizonyos akció kártyák következtében előfordulhat, hogy a játékosok kezében eltérő számú kártya van, s egyik játékos keze kiürül, miközben a másikéban még van lap. Ebben az esetben az a játékos, akinek van még kártyája, egyedül folytatja a játékot.

Rögtön kezdődik az új forduló. Újra megkeverjük mind az 55 lapot, majd kiosztunk belőle 20-20-at a játékosoknak. A csapatépítés elkezdődik, ahogy fentebb leírásra került.

Játék vége

Aki először megszerez 3 hordó whiskyt, nyeri az izomjátékot.

Az akció kártyák részletes leírása (a játék közben előfordulható kérdésekkel):

ADRENALINSTOß (Adrenalin Pumpa)

MOZGASD KÉT HELLYEL MAGAD FELÉ A HORDÓT.

Ha ezáltal a hordó eléri vagy túlhalad a győzelmi mezőn, a játékos megnyeri a fordulót és evvel a whiskys hordót is.

FIESER TRICK (Piszkos Trükk)

VÁLASSZ EGY LAPOT AZ ELLENFELED KEZÉBŐL, ÉS AZONNAL JÁTSZD AZT KI.

Az a játékos, akitől húznak, nem húzhat helyette egy másik lapot. Így egy lappal kevesebbel folytatja a játékot. A kiválasztott lapot rögtön ki kell játszani. Ha a húzó játékos mégsem játssza ki, a dobott pakliba kell tennie. (Fordító megjegyzése: Ismét nem utal rá a szabály, de a tervező iránymutatása alapján ez a kártya lehetővé teszi, hogy a lap kiválasztása előtt megtekintsük az ellenfél lapjait.)

HOW RUCK (Hórukk! Húzd meg!)

AZONNALI ERŐPRÓBA

A kártyalap azonnali erőpróbát eredményez.

Azaz nem kell „How Ruck” feliratú skót lapot kijátszani.

MUCHO MACHO (Macsó Muksó)

A JÁTÉKTÁBLÁN LEVŐ ÖSSZES ASSZONY KÁRTYÁT ELTÁVOLÍJTUK.

Ez a lap csak a fehér színű számot tartalmazó valódi skótasszonyokra érvényes. Nessiere, bár fehér erőszámmal rendelkezik, még sincs hatással a macsó lap.

SCHWACH GEWINNT (Gyengék Győzelme)

„HÓRUKK” VAN. AZONBAN A GYENGÉBB OLDAL VISZI EL A WHISKYS HORDÓT.

Az erőpróba a normál „Hórukk” szerint zajlik. Az a játékos, akinek kevesebb a pontjai száma, mozgatja maga felé a különbség értékével a hordót.

SEILRISS (Kötélszakadás)

A KÖTÉLHÚZÁS VERSENY ÚJRAINDUL.

A forduló nem kezdődik újra. Csak a hordót helyezzük vissza a kezdő helyre. A játékosok a kezükben levő lapokkal és a csapat paklival tovább folytatják a küzdelmet.

SEITENWECHSEL (Helycsere)

VIGYÉL ÁT EGY LAPOT A KÖTÉL EGYIK OLDALÁRÓL A MÁSIKRA.

A játékos egy felfedett lapot az ellenfele oldaláról átvihet a sajátjára, vagy fordítva, a sajátjáról az ellenfelére. (Ha ez egy Hórukk! lap, pontozás következik)

UND TSCHÜSS (Viszlát)

VÁLASSZ EGY SZÁMOT.

MINDEN OLYAN LAPOT, MELYNEK EZ AZ ÉRTÉKE, ELTÁVOLÍTUNK A TÁBLÁRÓL

A kötélt mindkét oldaláról eltávolítjuk a kiválasztott értékkel rendelkező lapokat, majd a dobott lapok közé helyezzük azokat.

UNGEHEUERLICH (Izsonvatos)

NESSIE AZONNAL ELVESZÍTI A FORDULÓT.

Ez a legerősebb fegyver Nessie speciális ereje ellen, és ez hordozza a legnagyobb kockázatot a Nessie játékos számára.

VERSTÄRKUNG (Erősítés)

HÚZD FEL A CSAPAT PAKLID LEGFELSŐ 3 LAPJÁT ÉS VEDD ŐKET A KEZEDBE

Az a játékos, aki kijátssza ezt a lapot, 3 lappal növeli (csak) a csapat pakliból a kezében levő lapok számát.