

Tic Tac Moo

Egy totálisan taktikus játék 2 fő részére 8 éves kortól

A gazda elment a városba alkatrészt venni a traktorához, és rád bízta a tanya felügyeletét. Csupán annyit kellett tenned, hogy kiengeded az állatokat a legelőre, de ahogy kinyitod a pajta ajtaját, az állatok mind kiharzanak, és össze kell terelned őket. Az állatoknak különleges igényeik vannak arra nézve, hogy ki mellett eszgeessenek, ráadásul néhányan párosával eltűnnek. Neked való feladat, hogy rendet rakj a legelőn!
A játékot az nyeri, aki nagyobb rendet tud tartani a legelőn.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

1 játéktábla



52 állatkorong (ebből 4 kezdőkorong és két 24 korongból álló szett a két játékosnak)



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

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

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy két saját legelőjük egyikére minden állatfajból legalább kettőt tegyenek. Tehát a játékot az nyeri, akinek az egyik legelőjének 9 mezőjén előbb gyűlik össze egy-egy pár tehén, malac, bárány és csirke, plusz egy tetszőleges állat. Győzni úgy is lehet, hogy legalább 12 állatot beterelsz a rétről. Amikor legalább 3 azonos fajú állatból csinálsz egy vízszintes, függőleges vagy átlós sort, a sort képező összes állatot leveheted a tábláról, kivéve az éppen táblára tett állatot. Az így levett korongokat magadhoz veszed, és ha összegyűjtesz legalább 12-t, azonnal megnyered a játékot.



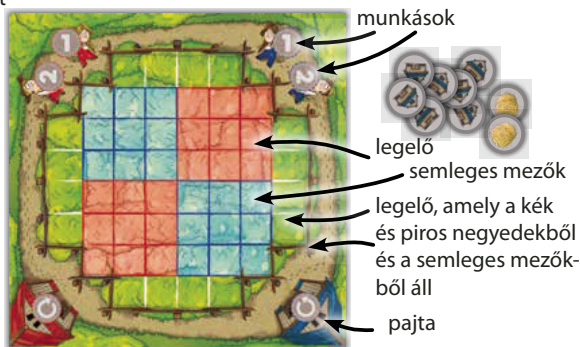
A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A játékosok szint választanak. A piros játékosé a rét 2 pirossal színezett negyede és a hozzá tartozó piros pajta a tábla sarkán. A kék játékosé a kék pajta és a legelő két késsel jelölt negyede. A rét e színes negyedeit piros, illetve kék legelőnek nevezzük. A legelő szélén lévő zöld mezők nem tartoznak egyik játékoshoz sem.

képpel lefordított korongok



kezdőkorongok



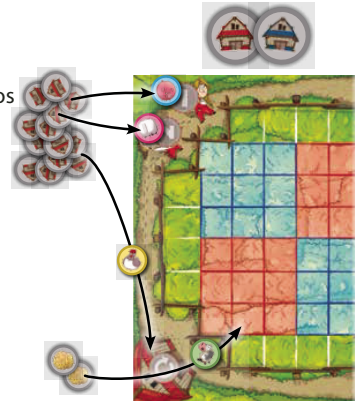
– Állítsátok össze a táblát, és fordítsátok úgy, hogy a két játékos előtt legyen a saját színű pajtája.

– Mindkét játékos magához veszi a 24 db saját színű állatkorongját, és képpel lefordítva maga elé helyezi őket (az állatkorong színét a hátoldalán látható pajta színe határozza meg). Ez lesz a saját készlete.

– Mindkét játékos húz két állatkorongot a készletéből, és képpel felfelé a tábla sarkán lévő két munkására teszi őket.

– Mindkét játékos felhúzza egy harmadik állatkorongot, és szintén képpel felfelé a saját pajtájába teszi.

– A négy kezdőkorongot () képpel felfelé megkeverjük, majd mindkét játékos húz közülük kettőt, és felfordítja őket. Az lesz a kezdőjátékos, aki a malacot húzta. A kezdőjátékos az egyik kezdőkorongját képpel felfelé leteszi az egyik saját legelőjére, majd a másik játékos is leteszi képpel felfelé egyik állatkorongját az egyik saját legelőjére. Ezután a fentiekhez hasonlóan mindkét játékos leteszi a másik korongját a másik saját mezőjére. Kezdődhet a játék!



A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékoskal kezdve felváltva kerülnek sorra. A soron lévő játékos a következőket hajtja végre:

1. Állatkorongok lehelyezése.
2. Állatcsoportok begyűjtése (csak ha sikerült állatcsoportot létrehozni).
3. Állatkorongok húzása.

1. Állatkorongok lehelyezése

A munkásaidon lévő mindkét állatkorongodat le kell helyezned. A korongjaidat a rét bármelyik mezőjére teheted, a saját vagy az ellenfeled legelőjére, de a semleges mezőkre is, az alábbi megkötéssel:

Lehelyezési szabály: az állatkorongot olyan fajú állattal szomszédos (élszomszédos vagy átlósan szomszédos) mezőre helyezheted, amilyen fajú állat a pajtádban van.

Figyelem! A lehelyezési szabályból következik, hogy mindig lehet látni, hogy az ellenfeled milyen állat mellé helyezheti le korongjait a következő körben. Fontos ezt a saját korongjaid lehelyezésekor észben tartanod!

Különleges eset: ha a pajtádon lévő állatfaj összes táblán lévő korongját teljesen bekerítették, tehát egyik mellett sincs szabad hely, akkor a készletedből húzz újabb állatkorongot, és tedd a pajtádra, majd a pajtádon lévő korongot képpel lefordítva keverd vissza a készletedbe. Ha elsőre azonos fajú állatot húztál, húzz addig, amíg különbözőt húzol, és keverd vissza a készletbe a feleslegesen felhúzott korongokat. Az állatkorongjaidat immár a pajtádba újonnan került fajú állatok mellé kell tenned.

Példa: A kék játékos van soron. A két munkásán lévő csirkét és malacot kell lehelyeznie, méghozzá mindkettőt csirkék szomszédságába, amint azt a farmján lévő csirke diktálja. A példában kiemeltük azokat a mezőket, ahová a kék játékos az első korongját lehelyezheti. Ha elsőnek a csirkét helyezi le, azzal a malacának lehelyezésére újabb lehetőségek nyílnak meg.



2. Állatcsoportok begyűjtése (csak ha sikerült állatcsoportot létrehozni).

Egy állatcsoport 3 vagy több azonos fajú állatkorong, amely vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egy vonalban helyezkedik el. Ha a korongod lehelyezésekor egy ilyen állatcsoportot hozol létre, a sort képező összes állatot leveheted a tábláról, kivéve az éppen lehelyezett állatot, ami a táblán marad. A levett korongokat magadhoz veszed.

Példa: A soron lévő játékosnak csirke mellé kell lehelyezni a csirkéjét, amelyet az ábrán látható két csirke közé tesz. Ezzel egy 3 csirkéből álló csoportot hoz létre. A most letett csirke a helyén marad, a másik kettőt a játékos magához veszi.



Ha az oszlop alján lett volna egy negyedik csirke is, akkor egy 4 csirkéből álló csoport jött volna létre, amelyből a játékos 3 korongot vehetett volna el. Az utoljára letett korong mindenképp a táblán marad.

Ha egy korong letételével két, azonos állatokból álló állatcsoportot alkotsz (például egy vízszintes és egy átlós vonal egyesítésével), mindkét állatcsoport korongjait elveheted – kivéve persze az éppen letett korongot, amely mindig lenn marad.

3. Állatkorongok húzása.

Miután mindkét állatkorongodat lehelyezted a munkásaidról a pályára, tedd át a pajtán lévő állatodat az 1-es munkásmezőre, majd húzz egy korongot a készletből, és tedd le a 2-es munkásmezőre. végül húzz egy második állatkorongot, és tedd a pajtádra.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a köröd végén az alábbi győzelmi kondíciók egyike teljesült, a játék azonnal véget ér:

– Az egyik legelő 9 mezőjén pontosan 2 tehén, 2 malac, 2 bárány és 2 csirke áll, plusz egy tetszőleges állat vagy

– Legalább 12 állatkorongot összegyűjtöttél.

Ha az egyik legelő megtele, de van olyan állatfaj, amelyből 2-nél kevesebb áll rajta, a játék folytatódik. Tehát megakadályozhatod az ellenfeled céljának elérésében, ha sok azonos fajú állatot teszel a legelőjére. De ne feledd, hogy így könnyebb lesz állatcsoportot létrehozni, amivel újra felszabadulhat némi hely.



Példa: A piros játékos két tehenet helyez a kék játékos legelőjére. Mivel nem jött létre azonos fajú állatcsoport (legalább 3 azonos állat egy vonalban), a korongok a táblán maradnak. Ezzel a legelő megtelik, de nem a győzelemhez szükséges fajú állatokkal, így a kék játékosnak létre kell hoznia egy állatcsoportot, ha helyet akar felszabadítani a legelőjén.

Ha a kék játékos egy tehenet rak le a jobb alsó mezőre, létrehoz egy 3 tehénből álló csoportot, és leveheti a 2 tehenet a legelőjéről.

Különleges eset: A játék akkor is véget ér, ha a készletből nem tudunk állatkorongot húzni a pajtába. Ebben az esetben az a játékos győz, aki több állatkorongot gyűjtött össze. Ha az összegyűjtött korongok száma megegyezik, a játék döntetlen.