

The Lamont Brothers

Haste Bock?

Eine spielerische Schererei

Játékszabály

2-4 birkafej részére 10 éves kortól

Pánik a legelőn! A birkanyáj lázong. Roger, a kos, mint a képeskönyben, erősen megdobogtatja a birkahölgyek szívét. Mindezek mellett ott leselkedik a legelő szélén a fodrászbirka is, aki a hölgyek gyapjújára pályázik. Melyik birka tudná ilyenkor, hogy hová is fusson? Kinek sikerül közületek az összes birkáját biztonságba kalauzolni?

1. A játék elemei

8 birka
48 akciókártya
4 értékelőjelző
1 "Roger" kos
1 fekete birka "Thea"

(kék, sárga,
zöld és piros
színekben)

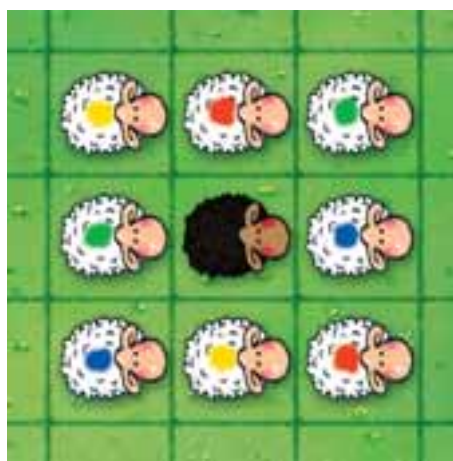
1 fodrászbirka "Jaques"
1 játéktábla
1 fekete időjelző
1 színes dobókocka
9 legelőlapka + matrica

2. Előkészületek

Az első játék előtt oda kell erősítenetek az öntapadós matrica segítségével a 9 birkát a legelőlapkák birkakörvonalaihoz.

A játék megkezdése előtt állítsátok a birkákat a tábla közepére úgy, hogy az azonos színűek egymástól "lóugrásnyira" legyenek. Például így: ld. 1. ábra

Minden birka egy irányba nézzen.



1. ábra

Mindenki tegye ki a 12 akciókártyáját jól láthatóan maga elé.

Az értékelőjelzőiteket és az időjelzőt tegyék a tábla egyes számú mezője mellé. (2. ábra)

2. ábra: Mindenki van egy saját színű jelzője.

Ki kicsoda a birkalegelőn?



Mindenki közületek két azonos színű birkahölgyet terelget a legjobb legelőhelyekre...



... Roger a kos közelébe aki tudja, mi kell a birkanőknek...



... ezután pletykálkodni Thea-hoz a napon odakozmált fekete birkához...



... mielőtt végül mindenki kerekét próbálna oldani ollókező Jacques, a fodrászbirka nyírása előtt.

3. A játék célja

Az a nyertes, aki az értékelőjelzőjével a legtöbb pontot szerzi.

Az értékelőszegély egyben az idő múlását jelző vonal is, amin az időjelzőt mozgatjátok.

4. A játék áttekintése

Azért, hogy sok pontot éri el a HASTE BOCK?-ban, a birkáidat a lehető legjobb legelőhelyre kell vezetned.

Mindig a játékfázis dönti el, merre is vannak ezek a legelőhelyek.

Az időjelző mutatja, hogy épp melyik fázisban vagytok. Ezt folyamatosan előre mozgatjátok minden körben.

4 játékfázis van:

1. fázis: "A hasonló a hasonlóhoz húz."

(Időjelző 1 mezőtől a 12-ig)

Minden játékos megpróbálja a két birkáját egymáshoz a lehető legközelebb vinni.

2. fázis: "Koslatsz?"

(időjelző a 13. mezőtől a 37-ig)

A hölgyek által kedvelt Rogert tegyük a tábla széle mellé. Minden birka őt nézi, bûvöli. Minden játékos megpróbálja a birkáit a lehető legközelebb terelni Rogerhez.

3. fázis: "A fekete csodaszép"

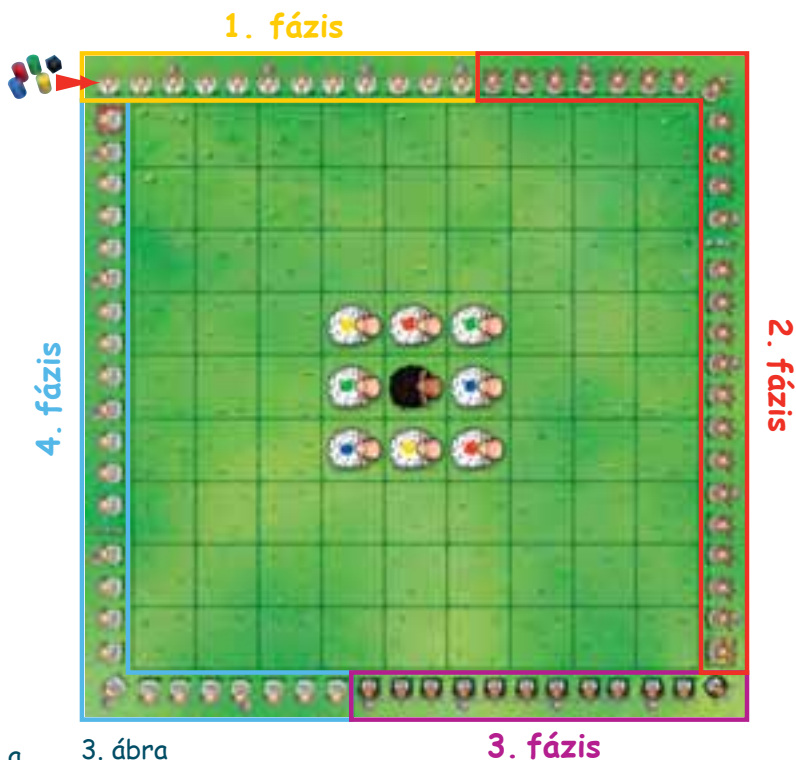
(időjelző a 38. mezőtől a 49-ig)

A játékosok megpróbálják a lehető legszorosabban Thea, a fekete birka mellé irányítani birkájukat.

4. fázis: "Ez most már gyapjúra megy" (Időjelző az 50. mezőtől a 74-ig)

Jacques-t, a rettegett fodrászbirkát tegyük a birkákkal szembe a legelő széle mellé.

Azok a birkák, akiknek sikerül elmenekülniük Jacques elől, nyíratlanul megússzák.



3. ábra

Mivel a HASTE BOCK?-ban játékosonként egyes szabályok változhatnak, most a **4 játékos** alapszabályokat tekintjük át. A 2 és 3 személyes játék szabályvariációit megtaláljátok a füzet végén.

5. Viaskodás a legjobb legelőhelyekért

Birkahölgyeink mindeddig nyugodtan falatoztak a mezőn. De már nem sokáig!

Az első kör előtt pánikszzerűen elfoglalják a birkák a legjobb helyeket. Ha a te hajad a leghosszabb, te lehetsz a kezdőjátékos. A többiek az óra járása szerint utánad következnek.

Dobj a színes dobókockával. A szín ami kijön, azt határozza meg, hogy milyen színű birkával kell neki-tüledkedned egy másiknak. Ha a fehér színt dobtad, bármilyen színű birkát választhatod. Így kell tüledkedni:

A birkák odébb tolnak valamelyik irányban egy másik birkát, vagy birkák egész sorát (ld. 4.1 ábrától a 4.6-ig)



4.1. ábra: Albert "feketét" dob, és így most eltolhat a fekete birkával egyet a körülötte állókból. Ugy dönt, hogy a kék birkát tolja átlósan hátrafelé.



Abb 4.2 ábra: A tülekedő birkák átvonulhatnak üres mezőn. Helga "sárgát" dob, és a sárga birkával az üres mezőn keresztülhaladva átlósan megtolja a piros birkát.



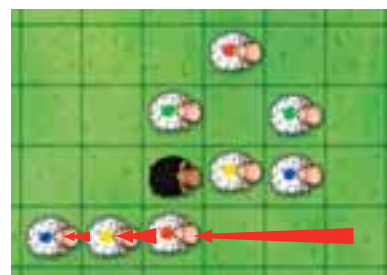
4.3 ábra: Akár több egy vonalban álló birkát is eltolhatunk egyszerre. Péter "zöldet" dob, és eltolja oldalirányba a kék és a sárga birkát.



4.4 ábra: Doris "pirosat" dob, és a piros birkával hátratulja 1 mezővel a sárgát ...



4.5 ábra: ...Doris nem tolhatja a sárga birkát (2 vagy több mezővel) tovább, kivéve ...



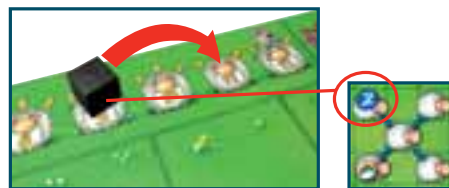
4.6 ábra: ... ha úgy dönt, hogy még a kék birkát is eltolja. Az utolsó birkát mindig csak 1 mezővel tolhatjuk a tülekedési irányban odébb.

Most, hogy a birkák szétszóródtak, kezdődhet a játék.

6. Játékmenet

Az óra járásának megfelelő irányban játszotok (tovább). Amint te következelsz, végrehajtod sorban a következő lépéseket:

- 1) Választasz egyet az előtted fekvő akciókártyákból, és végrehajtod az adott "hadműveletet". A felhasznált kártyát ezután távolítsd el a játékból.
- 2) Majd az **időjelzővel** lépj annyit előre, mint amennyi a felhasznált akciókártyán látható volt. (5a ábra)
- 3) Amennyiben az időjelző mozgásából **értékelés** következik, végrehajtsd azt. (8. fejezet: Értékelés)
- 4) Ha az akció után az időjelző egy **birkapánik mezőre** érkezik, tülekedned kell az 5. fejezetben leírtak alapján egy olyan színű birkával, mint amilyen színt dobtál. **Nincs** értékelés ezután az akció után, és **nem** mozog az időjelző sem.



5a ábra



5b ábra: A birkapánik mezőt a birkák fölötti dobókockáról ismerhetjük fel.

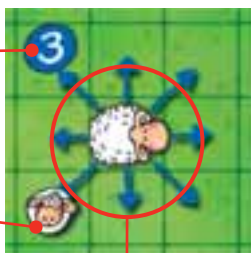
7. Akciókártyák

Az akciókártya felépítése

Az akciókártya tartalmi elemei ezek:

Ez a szám mutatja, hogy mennyit kell **lépni az időjelzővel**.

Itt három **feltétel** közül egyet láthatsz, ami erre az akcióra vonatkozik.



Ez az **akció**, amit végrehajtasz.

A következő feltételeket kell figyelembe venni:



Csak a **saját** birkáddal hajthatod végre ezt az akciót.



Bármelyik birkával végrehajthatod ezt a lépést.

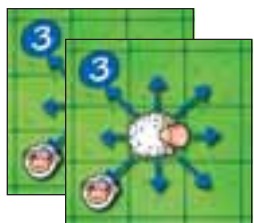


Ezt az akciót a következő játékos **nem fordíthatja vissza**.

A következő hét fajta akció áll rendelkezésre:



Akciók saját birkával:



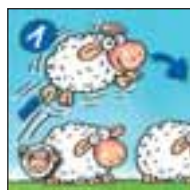
a) Birkalépés

A saját birkáid közül egyet egy szabad szomszédos mezőre léptethetsz (vízszintesen, függőlegesen, átlósan). Ha nincs szabad mező, az akció nem lehetséges.



b) Faltörő kos

Egy **saját** birkával tolj el az 5. fejezetben leírtak alapján egy, vagy több másik birkát.

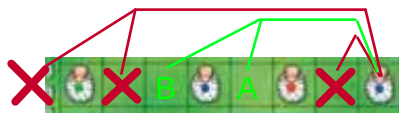


c) Bakugrás

A saját birkáid közül egy átmegyhet akár több, tetszőleges számú birkát **egy** szabadon választott irányban (vízszintesen, függőlegesen, átlósan).

A birkád **közvetlenül az utoljára átmegyett**

birká mögötti mezőn ér földet.



6. ábra: Az ugró birkák üres mezőkön lendületet vehetnek ugrás előtt. Doris a kék birkájával átmegy a piros birkát, így az **A** mezőre érkezik. Amennyiben még a kéket is átmegy, a **B**-re érkezik. A zöldet már nem ugorhatja át, mert az a mező szélén áll.



Akció bármelyik birkával



d) Átlós birkakaraván

Egy **átlós vonal** mezőin álló **összes birkát** elmozdítod egy irányban **ezen a vonalon** egy mezővel. A birkák nem hagyhatják el a választott vonalhoz tartozó mezőket.

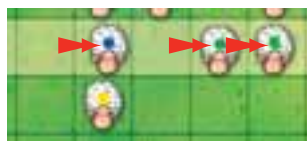


7. ábra: Helga eltolja egy mezővel a piros, a sárga és a kék birkát.



e) Vízszintes és függőleges birkakaraván

Minden birkát, ami egy **vízszintes, vagy függőleges vonal** mezőin áll, elmozdítod **ezen vonal mentén** egy irányban egy mezővel. A birkák nem hagyhatják el a választott vonalhoz tartozó mezőket.

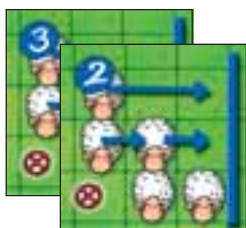


8.a ábra: Albert elmozdítja egy mezővel a kék és zöld birkákat, amik a választott vízszintes vonalban állnak.



8.b ábra: Ez a mozgás tilos, mert így a birkák elhagyják a választott vonalhoz tartozó mezőket.

🚫 Akciók, amelyek az egész nyájra érvényesek



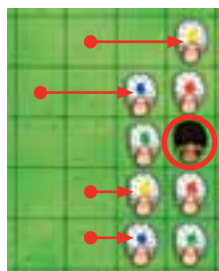
f) A etetővályú

Az összes birkát igazítsd el egy irányba, a lehető legközelebb, egy általad választott vonal **legelőmezőihöz**. Ezt a vízszintes, vagy függőleges vonalat egy, a nyáj szélén álló birkához kell igazítani. (ld. 9a-d ábra)

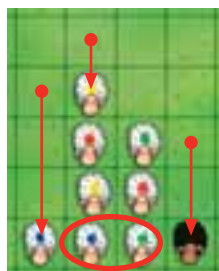
A közvetlenül ezután következő játékos ezt az akciót nem fordíthatja vissza úgy, hogy az ellenkező irányban kijátszik egy etetővályút. Azonban a két másik irányban meglehet ezt.



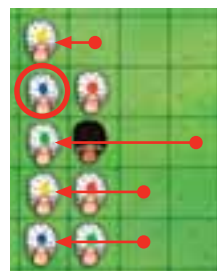
9. ábra: Egy lehetséges felállítás az etetővályú előtt.



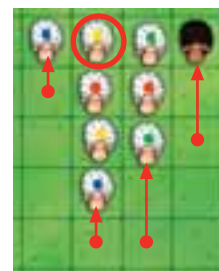
9.a ábra: Minden birka a fekete birka vonalához igazodik.



9.b ábra: Minden birka a zöld és a kék birkához igazodik.



9.c ábra: Minden birka a kék birkához igazodik.



9.d ábra: Minden birka a sárga birkához igazodik.



g) A nyájöszton

Az egész nyájat elfordítod 90°-kal az óra járásával megegyező, vagy ellentétes irányba. A 2. és 4. fázisban, amikor Roger vagy Jacques is jelen van, átteszed őt a birkákkal szemközt lévő új oldalra.

A közvetlenül ezután következő játékos ezt az akciót nem csinálhatja vissza. Mindenesetre egy nyájöszton akciókártyával tovább forgathatja 90°-kal a nyájat, ha az előző forgatási irányt megtartja.

előtte:



utána:



10 ábra: Ebben a példában Péter elforgatja az összes birkát 90°-kal jobbra. Roger átköltözik a legelő jobb oldalának szélére.

Közös legelőszabályok:

1. Minden akcióban legalább egy birkának mozognia kell.
2. Az, hogy a birkák merre néznek, a mozgásukban nem játszik szerepet. Akár hátrafelé és oldalirányban is mehetnek.
3. A játéktér széle keretet szab a birkák mozgásának. Ez azt jelenti, hogy nem megengedettek az olyan akciók, amikkel egy birka átléphetné a játéktér szélét.

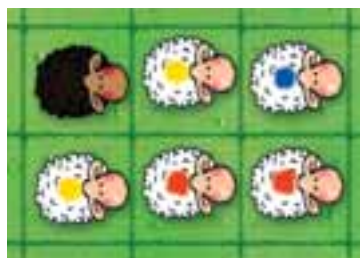
8. Értékelések

Mind a négy fázisban kaptok pontokat, amelyeket az értékelőcsíkon az értékelőjelzővel jelezhettek. Az 1. és 3. fázisban mindjárt azután kapsz pontokat, hogy befejezted a körödet. A 2. és 4. fázisban csak akkor kaptok pontokat, ha az időjelző elér egy bizonyos mezőt. Ekkor viszont az összes játékos kap.

1. fázis: "Hasonló a hasonlóhoz húz"

(Időjelző 1. mezőtől a 12-ig)

Miután mozgattad az időjelzőt és az, az 1. fázis valamelyik mezőjére került, **2 pontot** kapsz, ha a két birkád egymással **függőlegesen, vagy vízszintesen** szomszédos mezőn legel. Csak **1 pontot** kapsz, ha **átlósan** állnak egymástól 1 mező távolságra. Ha távolabb állnak egymástól, nem kapsz pontot.



11. ábra: Ha Albert piros birkái így állnak a köre végén, 2 pontot kap. Ha ez Péter (sárga) köre lenne, 1 pontot kapott volna.

2. fázis: "Koslatsz?"

(Időjelző a 13. mezőtől a 37-ig)

Minden játékos kap pontot, ha valaki az időjelzőt a **kőfalon túlra** (24. mező után) helyezi; másodszor pedig, ha az időjelző eléri a **bezárt kőkarámot** (37. mező)

Aki elérte a bezárt kőkarámot (37. mező), az hagyja ott az időjelzőt. Csak a következő játékos léphet vele tovább a körében.

4 pontot ér minden birka, amelyik a **legelső** sorban bűvöli Rogert. A **következő** sorban legelészők **3 pontot** kapnak, a **harmadik** sorban állók **2 pontot**, a **negyedik** sorban béégetők **1 pontot** kapnak. A maradék nem kap semmit. Amint az időjelző eléri a 3. fázist, Roger eltűnik a színről.



12. ábra: Albert a két piros birkájáért kap egyenként 3 pontot, összesen 6-ot. Péter elülső sárga birkájáért kap 3, míg a hátul-álló másikért 2, tehát összesen 5 pontot. Doris első sorban álló kék birkája 4 pontot hoz, míg a leghátsó sorban álló

semmit, így Doris csak 4 pontot kap. Helga birkái egyrészt 4, másrészt 1 pont értékűek. Tehát Helga is 5 pontot kap ezen az értékelésen.

3. fázis: "A fekete csodaszép"

(Időjelző a 38. mezőtől a 49-ig)

Amennyiben az akciód után az időjelző útja a 3. fázis valamelyik mezőjén ér véget, azonnal kapsz **2 pontot minden birkádért** amelyik **vízszintesen, vagy függőlegesen** a fekete birka mellett áll. **1 pontot** ér minden birkád, amelyik a fekete birkától **átlósan** 1 mező távolságra áll. Amennyiben birkád Thea-tól távolabb legel, nem kapsz érte pontot.



13. ábra: Peter mindkét sárga birkájáért kap 2 pontot, összesen tehát 4-et. Ha ez Albert értékelése lenne, 1 pontot kapna piros birkájáért, ami átlósan helyezkedik el Thea, a fekete birka mellett.

4. fázis: "Ez most már gyapjúra megy"

(Időjelző az 50. mezőtől a 74-ig)

Minden játékos kap pontot, ha valaki az időjelzővel áthalad a **kőfalon** (62. mezőn túlra); másodszor, amikor valaki eléri vele a **bezárt kőkarámot** (74. mező). **4 pontot** ér minden birka aki a **leghátsó sorban** lapulnak, 4 pontot kapnak. Utána soronként **mindegyikért 3, ill. 2, ill. 1 pontot** kapunk. Az összes többi egy pontot sem ér.

Azok a birkák, akik közvetlenül a **fodrászbirkával** szemben, az **első sorban** állnak, mindig nulla pontot érnek.



14. ábra: Jacques-hoz a legközelebbi sorban álló birkák 0 pontot kapnak. Albert piros birkája leghátul 4 pontot ér. Helga zöld birkái 3 és 2 pontot, összesen

tehát 5 pontot hoznak. Doris hátsó kék birkája 2 pontot kap. Mivel a sorok számításánál Theát is figyelembe kell venni, Péter második sárga birkája is 0 pontot ér.

Ha üres sorok lennének a birkák között a 2. és 4. fázisban az értékeléskor, ezeket nem kell figyelembe venni. Figyelembe kell viszont venni a semleges színű birkákat, mint a fekete, ill. a többi a 2 és 3 játékos esetén pályán levőket.

9. A játék vége

Amint az időjelző eléri a 74-es mezőt, a játék véget ér. Itt értékelték utoljára.

Az nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Holtverseny esetén az abban érintett játékosok megszámozzák, hogy a fel nem használt akciókártyáiknak összesen játékosonként mennyi a számértéke. Akié a legtöbb, az nyeri a játékot.



15: Időjelző az utolsó kökarámban.

10. HASTE BOCK? 3 játékos részére

Startfelállítás: Megegyezik a 4 játékoséval, tehát Theán kívül van még 2 semleges birka.

Játékelőkészületek: Minden játékos kap további 3 akciókártyát a negyedik játékban részt nem vevő szín készletéből: egyet-egyet az **1-es, 2-es és 3-as értékűek** közül. Fordítsuk meg ezeket az akciókártyákat - úgy hogy csak a számokat lássuk a hátoldalukon. Ezzel ezek a kártyák tisztán **időmozgató-kártyává** váltak. Ezután ennek a három kártyának az elülső oldala ebben a játékvariációban már nem játszik szerepet.

Játékmenet: a következő szabályváltozások kivételével ugyan az, mint négy játékos esetén: Az akciókártyád mellé kijátszhatsz egyet ezek közül a időmozgató-kártyák közül. Azután, hogy az akciót végrehajtottad, a két kártya **összegével** lépteted az időjelzőt előre. Az akciókártyákhoz hasonlóan, a felhasznált időmozgató-kártya is kikerül a játékból.

A játék vége: Minden egyes időmozgató-kártyánként, amit a játék végéig nem játszottál ki, vissza kell lépned az **értékelőjelződdel 2 mezőt**.

11. HASTE BOCK? 2 játékos részére

Startfelállítás: Megegyezik a 4 játékoséval, tehát Theán kívül van még 4 további semleges birka.

Játékelőkészületek: minden játékos megkapja **egy nem játékos szín teljes akciókártya-készletét**. Fordítsátok meg ezeket a kártyákat úgy, hogy a hátoldalukon látható számok legyenek felül. Ezzel ezek a kártyák tisztán **időmozgató-kártyává** váltak. Ezután ezeknek a kártyáknak az elülső oldala ebben a játékvariációban már nem játszik szerepet. A **legjobb legelőhelyekért való viaskodásnál** (lásd 5. fejezet) a két játékos variációban minden játékos - felváltva - **kétszer** tülekedik.

Játékmenet: a következő szabályváltozások kivételével ugyan az, mint négy játékos esetén: Az akciókártyád mellé kijátszhatsz egyet ezek közül a időmozgató-kártyák közül. Azután, hogy az akciót végrehajtottad, a két kártya **összegével** lépteted az időjelzőt előre. Ugyan úgy mint az akciókártya, a felhasználása után ez az időmozgató-kártya is kikerül a játékból.

A játék vége: megegyezik a 4 játékosnál leírtakkal.

Tippek & trükkök

- ° Próbáld meg taktikusan, úgy felhasználni az akciókártyáidat, hogy közben ne fosszad meg magad a lehetőségektől. Tartsd észben, hogy a magas számértékkel rendelkező akciókártyák meggyorsítják a játékot, és megakadályozhatják a többiekét a pontszerzésben.
- ° A bakugrás és a nyájöszton rendkívül értékes akciók, ezeket a legnagyobb körültekintéssel használd fel, és ne "pocsékolod" el őket.
- ° Figyelj az időjelzőre és használd ki a birkapánik mezőket. Az akcióid kiválasztásánál figyelj arra, hogy ezzel mennyivel mozogtad előre az időjelzőt. Elősegíthetsz, vagy meg is akadályozhatsz értékeléseket, vagy akár elérhetsz birkapánik mezőket is. Ez mindeneke előtt a 2 és 3 játékos verzióban játszik nagy szerepet, mivel itt az időmozgató-kártyákkal hatékonyabban tudod előremozgatni az időjelzőt.

Szabályok röviden

Játék megkezdése előtt:

Viaskodás a legjobb legelőhelyekért (Minden játékos dob, majd tülekedik; két játékos esetén kétszer)

Játékmenet:

- ° Választasz egy **akciókártyát** (Két játékos esetén kötelezően egy időmozgató-kártyát is választasz, három játékos esetén szabadon döntesz ennek igénybevételéről).
- ° Végrehajtod a választott **akciót**.
- ° Mozgatod az **időjelzőt**.
- ° Adott esetben következik egy **értékelés**.
- ° Amennyiben az akciód után az időjelző egy **birkapánik mezőre** érkezik, dobsz és az adott színű birkával tülekedsz a legelőn.

Akciók:



Birkalépés

A saját birkáid közül eggyel, egy szabad szomszédos mezőre lépsz.



Faltörő kos

Saját birkáid közül eggyel, nekitüleksz egy vagy több másik birkának egy szabadon választott irányban.



Bakugrás

Saját birkáid közül eggyel, átugrassz egy, vagy több birkát egy szabadon választott irányban.



Nyájösztön

Elfordítod az egész nyájat 90°-al.



Birkakaraván (átlós)

Egy átlós vonal mezőin legelésző összes birkát eltolod, egy szabadon választott irányban, egy mezővel.



Birkakaraván (vízszintes/függőleges)

Egy vízszintes, vagy függőleges vonal mezőin áldogáló összes birkát eltolod, egy szabadon választott irányban, egy mezővel.



Etetővályú

Az összes birkát igazítsd egy irányba, a lehető legközelebb, egy általad választott vonal legelőmezőihez.

Értékelések:

1.fázis: (pont csak annak a játékosnak, aki éppen soron van)

Birkáid vízszintesen, vagy függőlegesen egymás mellett állnak + 2 pont; átlósan + 1 pont.

2.fázis: (pont minden játékosnak, ha az időjelző átlép a köfalon, vagy eléri a kökarámot)

4 pontot ér minden birka, amelyik a legelső áll Roger előtt. A következő sorban állók 3 pontot kapnak, a harmadik sorban 2 pontot, a negyedik sorban 1 pontot. A többi birka nem kap pontot.

3.fázis: (pont csak annak a játékosnak, aki éppen soron van)

Minden birkádért, amelyik Thea mellett valamelyik mezőn vízszintes, vagy függőleges irányban áll 2 pontot kapsz. Az átlós irányban állókért 1 pontot.

4.fázis: (pont minden játékosnak, ha az időjelző átlép a köfalon, vagy eléri a kökarámot)

4 pontot ér minden birka aki Jacques-tól a legtávolabbi sorban áll. Soronként és birkánként Jacques felé 3 ill. 2 ill. 1 pontot kapsz. A többi birkáért nem jár pont. Azok a birkák, akik közvetlenül a fodrászbirkával szemben, az első sorban állnak, mindig nulla pontot érnek.



© 2006 Frigor Games Ltd. und Zoch GmbH
Alkotók: Fraser & Gordon Lamont
Illusztráció: Gabriela Silveira