

Fileu

Zsákbamaczka

Tervezte: Friedemann Friese

Kiadja: 2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98

D-28205 Bremen

friedemann@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

*3-5 játékos részére,
8 éves kortól,
játékidő 20 perc*

A játék célja

Zsákbamaczka – szó szerint. A zsákban jó és rossz macskák is vannak. Miután minden játékos beletett egy macskát (vagy kutyát... vagy nyulat...), mind blöffölni meg trükközni próbálnak. A játék végén a jó macskák és az egerek pluszpontokat, a rossz macskák mínuszpontokat jelentenek.

Tartozékok

50 macskakártya (5 sorozat macska (-8, -5, 3, 5, 8, 11, 15), nyúl (0) és kutya (nagy, kicsi))



4 egérkártya (2, 3, 4, 6 "egér") és egy **zsákbamacskakártya**



kezdőjátékos-jelző

76 "egér" (68 fekete érme (egyes) és 8 zöld érme (ötös))

Előkészületek

Az alábbi szabályok **4 vagy 5 játékos** esetén igazak; a 3 játékosra vonatkozó szabályok a füzet végén olvashatók.

Minden játékos kap **egy kártyakészletet, 10 kártyával**. Mindenki elhúz bal oldali szomszédjától egy kártyát; e kártyák kikerülnek a játékból anélkül, hogy a játékosok megnéznék azokat.

Mindenki kap **15 egeret** (egy ötöst és tíz egyest). 5 játékos esetén a megmaradt 33 egér alkotja a bankot, 4 játékos esetén csak 27 egér kerül a bankba.

Az egérkártyákból egy sort kell alkotni az asztal közepén – 4 játékos esetén a 3-as kártyára nincs szükség. A zsákbamacskakártya a 2-es kártya elé kerül. Minden egérkártyára annyi egér kerül a bankból, amennyi a kártya értéke (például a 6-os kártyára 6 egér).

Az a játékos kezd és kapja meg a kezdőjátékos jelzőjét, aki legutoljára vásárolt háziállatot.

A játék menete

Minden fordulóban újabb, macskákkal (kutyákkal... nyulakkal...) teli zsák kerül árverésre.

Ehhez minden játékosnak hozzá kell járulnia egy kártyájával.

Először a kezdőjátékos, majd sorra a többiek kiválasztanak egyet kártyáik közül, és azt képpel lefelé lerakják az asztalra. Az elsőként lerakott macskakártya a zsákbamacskakártya alá kerül, a második a 2-es egérkártya alá, és így tovább. A macskák (és egyebek) ebben a sorrendben vannak a zsákban, ebben a sorrendben kerülnek árverésre.

Az asztal most ilyesféleképp néz ki (4 játékos esetén):



Kezdőjátékos

2. játékos

3. játékos

4. játékos

Miután minden játékos lerakott egy kártyát, a kezdőjátékos felfedi kártyáját (amelyik ugyebár az első kártya a sorban). Ezután el is kezdi a licitet: vagy megajánl legalább egy egeret (kirakva a korongokat maga elé az asztalra), vagy passzol. 0-t nem lehet licitálni.

Ezután a következő játékos vagy több egeret ajánl, vagy passzol. Ha egy olyan játékosra kerül sor, aki már tett ajánlatot e licit során, ha nem passzol, úgy természetesen a licitjét ki kell egészítenie annyival, hogy meghaladja az utolsó licitet.

Aki passzol, az visszaveszi az esetlegesen már maga elé kirakott egereket, majd a legalacsonyabb számú egérkártyáról, amelyen még vannak egerek, megkapja azokat; ellenben ebben a fordulóban már nem licitálhat.

Példa: Az első játékos, aki passzol, visszaveszi ajánlatát, valamint az első egérkártyáról megkapja a 2 egeret.

Amint valaki passzol, fel kell fedni a **következő** kártyát, így a még játékban lévő játékosok több információhoz jutnak.

Amikor egy játékos híján már mindenki passzolt – és az utolsó kártya is fel lett fedve –, a játékban maradt játékos ajánlatát befizeti a bankba, ellenben megkapja a zsák tartalmát: **az összes, immáron mind felcsapott macskakártyát**. Ezeket nem a kezébe veszi, hanem egy külön pakliban gyűjti maga előtt. Továbbá megkapja a kezdőjátékos jelzőjét: a következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Amennyiben a macskakártyák között **pontosan egy kutya** van (akár kicsi, akár nagy), az **elkerget** egy macskát, mielőtt a licit győztese megkapná a lapokat. Ha a kutya **nagy**, azt a **legértékesebb** macskával együtt kell eltávolítani. Ha a kutya **kicsi**, azt a **legértékteleb** macskával együtt kell eltávolítani.



Példa: A kicsi kutya elkergeti a -5-ös macskát, a licit győztes megkapja a megmaradt két kártyát, 11 pont értékben. Ha a kicsi helyett nagy kutya lenne, a játékos -5 pont értékben szerezne lapokat.

Fontos: Ha a zsákban **több kutya** is van, a kutyák egymás ellen fordulnak, így nem

kell más kártyákat eltávolítani. Ez akkor is igaz, ha a sorban egy-egy kicsi és nagy kutya van, ők is inkább egymással foglalkoznak a macskák helyett.

Ezután az egérkártyákra rá kell tenni a megfelelő számú egeret, és az új kezdőjátékos megkezdi a zsák feltöltését a fentebbi szabályok szerint. Minden forduló ugyanezen szabályok szerint zajlik.

A játék vége és értékelés

A kilencedik licit végeztével már senkinek nincs kártya a kezében.

Ekkor a játékosok összeszámolják a megszerzett macskákból szerzett pontjaikat (a sárga számok pozitívak, a vörösek negatívak), és ehhez hozzáadnak annyit, ahány egerük van. A nyulakért nem jár pont, a kutyák pedig mind kikerültek a játékból.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van.

3 játékos

Csak a 3-as és a 6-os egérkártyára van szükség; a zsákbamacskakártya a 3-as egérkártya elé kerül. A bankot **21 egér** alkotja.

Szükség van a negyedik kártyakészletre is. Ezt meg kell keverni, egy kártyát képpel lefelé kihúzni és a dobozba visszatenni, a többit pedig húzópakliként a zsákbamacskakártya alá tenni.



A licit megkezdése előtt csak a húzópakli legfelső lapját kell felfedni, mielőtt a kezdőjátékos megtenné ajánlatát. Miután valaki passzolt, fel kell csapni a kezdőjátékos lapját; a megmaradt két játékos két látható és két titkos lapra licitál. Aki megnyeri a licitet, az mindkét lapot felfedi.

Speciális esetek, megjegyzések

Ha a licitnél mindenki azonnal passzol, az egyedül játékban maradt játékos felfedi az utolsó kártyát (3 játékos esetén az utolsó kettőt), és lássa mindet; ha akarja, 1 egéért meg is vásárolhatja ezeket. Ha viszont passzol, a kártyák kikerülnek a játékból, és új forduló kezdődik, még hozzá úgy, hogy nem változik a kezdőjátékos személye, és az egéerkártyákra **nem** kerülnek egerek.

Ha a zsákban csak egy kutya van, méghozzá nagy, és nincs a zsákban pozitív számos macska, a kutya vagy egy nyulat (0-s érték) kerget el, vagy pedig a legértékesebb negatív számos macskát. Ha a zsákban csak egy kutya van, méghozzá kicsi, de nincs negatív számos macska, a kutya egy nyulat kerget el, vagy ha az sincs, akkor a legkevésebb értékes pozitív számos macskát.

Az 5-ös egerek bármikor beválthatóak öt egyesre, és megfordítva.

Ha egy forduló elején a bankban nincs elegendő egér az egérkártyák teljes felöltésére, egyik egérkártyára **sem** kerül egér: a játékosok csupán a zsákban lévő macskákra (és egebekre) licitálnak, és nem kap senki kompenzációt, aki kiszáll a licitból.

Mindenki **titok**ban tartja a többiek elől, hogy pontosan hány egere van. Aki utolsóként száll ki vesztésként a licitból, 6 egeret kap, vagyis 6 győzelmi pontot. Azonban ehhez sokáig a licitben kell maradni, kockáztatva, hogy túl sok egérrel licitálva meg is nyeri az ember az aukciót. Márpedig akinek nincs egere, az a következő fordulóban azonnal kénytelen passzolni, csupáncsak 2 egeret szerezve.

Thaur

2007.10.25.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérek, ird meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!