

NYULCLAK AWGEZÖN



Életkor: 6+
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 20 perc

JÁTÉKLEÍRÁS



A **Dr. Knizia ajánlata** sorozat olyan játékokból áll, amelyeket a matematikai tudományok doktora, Reiner Knizia, a világ egyik legnépszerűbb játékkervezője készít. A tervező közel 600 játék megalkotásában vett részt, amelyek világszerte több mint 50 nyelven jelentek meg. Sok játéka nyert díjat, vagy kapott különféle elismerést.

TARTOZÉKOK

Tábla



4 nyúlfigura



6 nyúllapka



52 lépéskártya



15 répa:
9 nagy répa
1–9-es számértékkel



6 kis répa
2-es értékkel



27 pontjelző
1–9-es számértékkel



Játékleírás



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak a táblán a nyulakkal lépve kell a lehető legtöbb répát megszerezni. A játékosok minden újabb répáért pontot kapnak. A legtöbb pontot szerző játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

A Tegyétek a táblát az asztal közepére.

B Rakjátok a 4 nyúlfigurát a tábla első mezője elé.

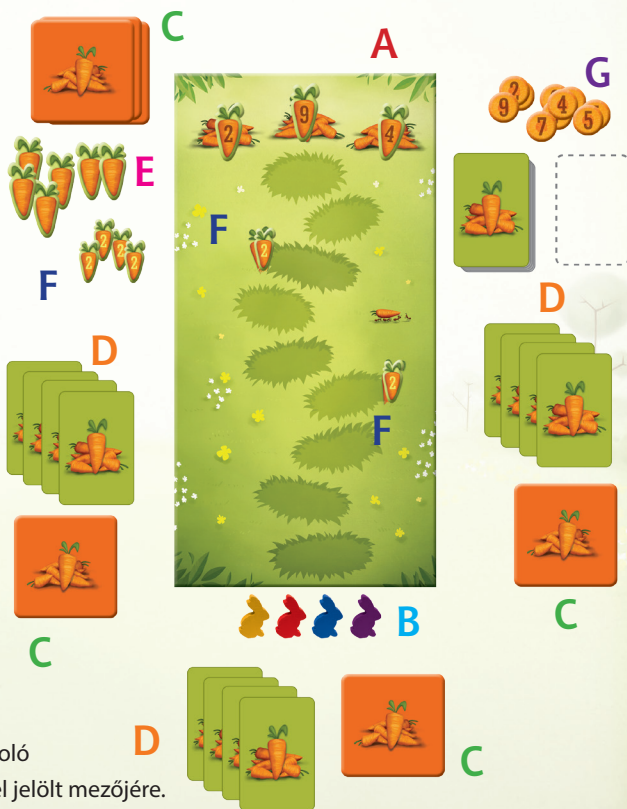
C Tegyétek le az asztalra lefelé fordítva a 6 nyúllapkát, és keverjétek össze őket. Minden játékos vegyen fel 1 nyúllapkát. Nem szabad megmutatni, hogy milyen színű a lapka. A többi lapkát az asztal szélére kell rakni (nem szabad megnézni azokon sem a nyulak színét).

D Keverjétek meg az 52 lépéskártyát, és helyezzétek egy pakliba őket (a nyúlképek lefelé nézzenek). Minden játékos húzzon a pakli tetejéről 4 lapot. Nem szabad megmutatni, hogy milyen kártyát húztatok. Hagyjatok valamennyi helyet a lépéskártyák paklija körül a használt kártyák számára.

E Számmal lefelé fordítva rakjátok ki az asztalra a 9, nagy répát ábrázoló zsetont, és keverjétek meg őket. Húzzatok 3 kártyát, és tegyétek azokat (számmal felfelé) a tábla tetején látható 3 répakupacra: az első zsetont a bal oldali kupacra, a másodikat a középsőre, a harmadikat a jobb oldalra.

F Tegyétek az asztalra számmal felfelé a 6, kis répát ábrázoló zsetont. Közülük 2 zsetont rakjatok a verseny pálya 2-essel jelölt mezőjére.

G Tegyétek az asztalra a 27 pontjelző korongot számmal felfelé.



A JÁTÉK MENETE

A játék 3 körből áll. Minden kört ugyanúgy, a játékszabály szerint kell játszani.

Az a játékos kezd, aki legutóbb egy réten futkározott (vagy aki a legfiatalabb). A játékosok az óra járásával megegyező irányban következnek egymás után.

Amikor egy játékos következik, ezt kell tennie:

- Fel kell használnia a nála lévő egyik lépéskártyát, és annak megfelelően kell lépnie (a lépéskártyák leírása később következik). A játékosok nemcsak saját nyúlfigurájukkal léphetnek, hanem a másik játékosok figuráival is.
- Ezt a lépéskártyát aztán a felhasznált kártyák paklijára kell tenni. A játékosnak fel kell vennie a lépéskártyák paklijának legfelső lapját. Ha már nincs több kártya, akkor meg kell keverni a felhasznált kártyákat, és azokból kell új paklit készíteni.
- Ha egy nyúl a lépés után kis répát tartalmazó mezőn áll meg, akkor a játékos megkapja a répát. A játékosnak a megszerzett répazsetont maga elé kell tennie.

Példa: A játékos kártyájával a piros nyúl 2 lépést tehet előre. A nyúl egy olyan mezőre ér, ahol egy kis répa van. A játékos 2 pontot kap. A játékos felveszi a répazsetont, és maga elé teszi.

Ne feledd!

A kis répát ábrázoló zsetont az a játékos kapja meg, aki a nyúlal a kis répát tartalmazó mezőre lépett, nem az a játékos (vagy több játékos), akinek a lapkáján olyan színű nyúl van.

Ha a nyúl áthalad a répát tartalmazó mezőn, akkor a játékos nem kap pontot. Csak akkor kapja meg a répát, ha a nyúl arra a mezőre érkezik.

A mező ilyenkor a kör végéig már üres marad. A következő kör megkezdése előtt viszont ismét új répát kell kirakni a mezőre.

- Ha egy nyúl eléri a répakupacokat, akkor balról az első szabad kupacra kell tenni. Az elsőt a bal oldalra, a másodikat a középső kupacra, a harmadikat a jobb oldalra. A répakupacon lévő répazseton pontszámát az a játékos kapja meg, akié az odalépfő nyúl volt.

Példa: A játékos lép a kártyája alapján, és a piros nyúl eléri a répakupacokat. A piros nyulat itt a középső kupacra kell tenni, mert a bal oldali kupac már foglalt. A kör végén minden játékos kap 4 pontot, akiknek a lapkáján piros nyúl van.



Ne feledd! A répa zsetonok összekeverve vannak a táblán, ezért nem biztos, hogy a leggyorsabb nyúl kapja a legtöbb pontot.

A kör vége

A körnek akkor van vége, ha a harmadik nyúl is elérte a répakupacokat:

- A játékosok megmutatják a lapkájukat, hogy milyen színű nyúl van rajta.
- A játékosok a répakupacokhoz elért nyulaknak megfelelő pontszámot kapnak – elvehetik a répakupacuknak megfelelő értékű pontjelző korongot, és azokat számmal lefelé fordítva maguk elé rakhatják az asztalra.
- A répakupacokról a zsetonokat vissza kell tenni a dobozba.
- A játékosok összegyűjtik a nyúllapkákat egy pakliba.
- Minden kártyát össze kell gyűjteni egy pakliba.

Példa: Minden játékos, akiknek kék nyúl van a lapkáján, 1 pontot kap (elvehet egy 1-es pontjelző korongot). Minden játékos, akiknek piros nyúl van a lapkáján, 4 pontot kap (elvehet egy 4-es pontjelző korongot), akinek a lapkáján pedig sárga nyúl van, azoknak 3 pont jár (3-as pontjelző korong).



Új kör

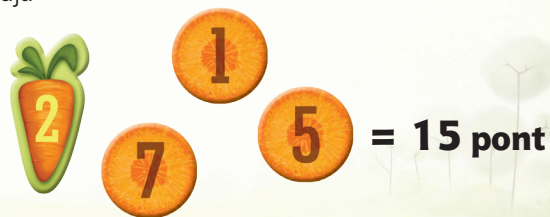
A játékosok az új kört is ugyanúgy kezdik el, ahogy az előző kört:

- A nyúlfigurákat a tábla első mezője elé rakják.
- A nyúlkártyákat megkeverik, és mindenki húz 1 kártyát, de nem mutatja meg, milyen színű nyulat húzott.
- Meg kell keverni, és egy pakliban le kell tenni az összes kártyát. Minden játékos húz a pakli tetejéről 4 lapot.
- Mind a három répakupacra le kell tenni egy-egy nagy répát ábrázoló zsetont (számmal felfelé).
- Ki kell rakni a versenypálya megfelelő 2 mezőjére egy-egy kis répát ábrázoló zsetont.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik kör után véget ér. Minden játékos összeadja a megszerzett kis répák és pontjelzők pontszámát. A legtöbb pontot szerző játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a legtöbb répazsetonja és pontjelző korongja van.



A LÉPÉSKÁRTYÁK

A játékosok a lépéskártyák szerint léphetnek a figurákkal. A lépéskártya megmondja, melyik nyúllal lehet lépni, amely lehet akár a másik játékos nyula is. A kártyán lévő nyúl színe mutatja, hogy melyik nyúllal lehet lépni. A kártya sarkában lévő jelzés mutatja, hogy milyen irányba kell lépni.



Lépj előre a piros nyúllal 1 mezőt.



Lépj előre bármelyik nyúllal 1 mezőt.



Lépj előre a kék nyúllal 2 mezőt.



Lépj előre bármelyik nyúllal 2 mezőt.



Lépj vissza a sárga nyúllal 1 mezőt.



Lépj vissza bármelyik nyúllal 1 mezőt.



Lépj a legutóbbi nyúllal 1 mezőt előre. Ha legutóbb több nyúllal léptek, akkor a játékos választhat közülük.



Lépj a legutóbbi nyúllal 2 mezőt előre. Ha legutóbb több nyúllal léptek, akkor a játékos választhat közülük.



Ha egy mezőn 2 vagy több nyúl áll, akkor az egyikkel 1 mezőt előre, egy másikkal 1 mezőt hátra kell lépni. A tábla első mezője esetén pedig az egyik nyúllal 1 mezőt előre kell lépni, és egy másik nyúllal a táblán kívülre kell visszalépni.

A játékos ezzel a kártyával a táblán kívül álló nyulakat nem mozgathatja.

Ha egy nyúl elért a répakupacokhoz, akkor a kör végéig már ott kell maradnia. Ezekre a nyulakra nem vonatkozik a kártya. Velük már nem lehet lépni. A saját színű kártyák fehér nyúlnak számítanak – tehát a játékos bármelyik színű nyúllal léphet.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Lengyelország
www.trefl.com

A játék szerzője: Reiner Knizia
Illusztráció: Tomek Larek
Termékmenedzser: Jarosław Basałga

Felülvizsgálat: Katarzyna Wróbel
Grafikai kialakítás: Adam Strzelecki
Műszaki kialakítás: Grzegorz Traczykowski

© 2015 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.