

ELTÉVEDTEK A MACSKÁK A VÁROSBAN! GYŰJTSD ÖSSZE ŐKET!



TARTALOM:

- 120 db játékkártya (92 db csacska macska kék, sárga, piros és zöld színekben;
- 12 db fekete kóbor macska;
- 16 db extra kártya:
- 4 db kiscicák kártya,
- 3 db csibész,
- 3 db jó kutya,
- 3 db macskás néni,
- 3 db rossz kutya)
- 1 db játékszabály

Macskajáték

UPGRADE YOUR MIND!

Játékosok száma: 3-5 fő

Játékidő: kb. 30-45 perc

Kor: 8 éves kortól



A JÁTÉK ÖTLETE ÉS BEVEZETŐ

Tudtad, hogy a cicák milyen kalandos életet élnek? Portyázásaik során bizony gyakran még bajba is keverednek, ezért nagy szerencse, hogy 9 életük van. Ebben a kis Cicás kártyajátékban ez fontos tényező lesz, hiszen a játékosoknak úgy kell majd macskákat gyűjtögetniük, hogy sorozataik összértéke mindig 9-re végződjön. A játékot végül az fogja megnyerni, aki a cicákat ügyesen gondozva a legtöbb cicatallért gyűjti be.



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a négyféle házcicából (kék, sárga, piros és zöld) sorozatokat fognak gyűjteni. Egy színből egy játékosnak csak egy sorozata lehet (tehát nem lehet például két piros sorozata egy időben), így egyszerre legfeljebb négy sorozatot gyűjthet maga előtt.

Ha lepontozta valamelyik sorozatát, csak akkor indíthat újabb sorozatot abból a színből. A sorozatoknak *pontosan* 3, 5 vagy – különleges esetben – 7, lehetőleg egyforma színű kártyából kell állniuk, és ha összeadjuk a lapok értékét, azoknak mindig 9-re végződő számot kell kiadniuk (vagyis 9-et, 19-et vagy 29-et stb.).

A kártyákon csak páratlan számokat láthatunk, illetve vannak kártyák, melyeken két szám is található: az ilyen kártyáknál a játékos döntheti el, hogy a két szám közül melyik értéket adja hozzá a sorozatához. Persze, hogy a feladat ne legyen ennyire egyszerű, a cicagyűjtést különböző extra kártyák fogják nehezíteni, vagy megkönnyíteni.

A helyesen összeállított sorozatokért a játékosok pontokat, más néven cicatallérokat kapnak, melyeket pontozáskor úgy szerezhettek meg, hogy a kártyákat a hátoldalukra fordítják, így egy hátoldalára fordított kártya egy cicatallért, azaz egy pontot fog érni. A nyertes az lesz, aki a játék végén a legtöbb cicatallérral rendelkezik.



ELŐKÉSZÜLETEK

A kártyákat alaposan keverjük meg, majd rendezzük őket egy képpel lefelé fordított pakliba, és helyezzük az asztal közepére, hogy minden játékos számára könnyedén elérhető legyen. Ez lesz a húzópaklink. Ezután fordítsunk fel a húzópakli mellé annyi lapot, ahány játékos játszik – ezek lesznek a dobópaklijaink.

Megjegyzés: Ha a játék során bármikor – tehát akár az előkészületek során is – két teljesen egyforma extra kártya látható a dobópaklikon, mindkét kártyát vissza kell tennünk a játék dobozába. Abban az esetben, ha emiatt egy dobópakli kiürül, azonnal a helyére kell tenni egy kártyát a húzópakli tetejéről, képpel felfelé.

Az lesz a kezdőjátékos, aki előtt legutoljára sétált át fekete macska.



A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva minden játékos a következő akciók egyikét hajthatja végre:



húz egy lapot az egyik dobópakliból,



húz két lapot a húzópakliból,



lop egy lapot az egyik játékosársától,



lop egy-egy lapot két különböző játékosársától.

EGY LAP HÚZÁSA AZ EGYIK DOBÓPAKLIBÓL:

a játékos egy lapot húz az egyik dobópakli tetejéről, majd kijátssza maga elé új sorozatot kezdve, vagy egy már meglévő sorozatát folytatva. A kártyalapokat úgy helyezzük le sorrendben, egymáson elcsúsztatva, hogy a rajtuk lévő szám mindig látsszon.

Mivel ezek a lapok képpel felfelé vannak fordítva, a négy akciólehetőség közül ez a legbiztonságosabb választás a játékosok számára.

Megjegyzés: Ha az érintett dobópakli ilyenkor kiürül, az utolsó kártyát felhúzó játékosnak azonnal a helyére kell tennie egy kártyát a húzópakli tetejéről, képpel felfelé. Ennek a kártyának a hatását már nem hajtjuk végre.

KÉT LAP HÚZÁSA A HÚZÓPAKLIBÓL:

a játékos két lapot húz fel a húzópakliból, és **EGYSZERRE** felfordítja őket, majd választása szerinti sorrendben végrehajtja a hozzájuk kapcsolódó akciókat:

■ ha számkártyát húzott, kijátsszhatja maga elé új sorozatot kezdve, vagy egy már meglévő sorozatát folytatva, illetve eldobhatja azt valamelyik dobópaklira;

■ ha kóbor macskát vagy extra kártyát húzott, annak hatását kötelező végrehajtania (a részleteket lásd lentebb a különleges kártyák leírásánál).

Mivel ezeket a lapokat képpel lefelé húzzuk fel, ez már egy kicsit rizikósabb választás.

Megjegyzés: Ha a játékos két egyforma extra kártyát csapott fel, mindkettőt kötelező visszatennie a játék dobozába. Köre ezzel azonnal véget ér, és a következő játékosra kerül a sor. Ha két számkártyát húzott, de úgy dönt, hogy mindkettőt eldobja, a két kártyát két különböző dobópaklira kell eldobnia. Abban az esetben pedig, ha a kártyák közül valamelyiket nem tudja szabályosan kijátsszani, illetve hatását végrehajtani, azt a kártyát szintén valamelyik dobópaklira kell helyezni.



EGY LAP ELLOPÁSA AZ EGYIK JÁTÉKOSTÁRSÓL:

a játékos dönthet úgy, hogy a húzópakli vagy a dobópakli helyett új kártyáját egyik játékosársától szerzi meg. Ebben az esetben egy választása szerinti játékos előtt felhúzhatja bármelyik utoljára kijátsszott kártyáját (tehát valamelyik sorozata legutoljára lehelyezett kártyáját), kijátssza azt az egyik saját sorozatához (amely így pontosan 3, 5 vagy 7 lapból fog állni), majd azonnal le is pontozza az érintett sorozatot (a pontozás részleteit lásd lentebb).

Mivel ezzel az akcióval játékosársunk játékát is megnehezítjük, ez a választás bosszantó, de mindenképpen hasznos, viszont könnyedén szerzünk magunknak egy ellenséget.

Megjegyzés: kóbor macskát és kiscicák extra kártyát nem lehet ellopni.

EGY-EGY LAP ELLOPÁSA KÉT KÜLÖNBÖZŐ JÁTÉKOSTÁRSÓL:

ha a játékosnak egyszerre két kártyára is szüksége van valamelyik sorozata (vagy két különböző sorozata) pontozásához, dönthet úgy, hogy egyszerre két **különböző** játékosársától lop el egy-egy lapot (bármelyik sorozatuk legutoljára lehelyezett kártyáit lehet csak szabályosan ellopni). Ebben az esetben is ki kell játszania mindkét lapot saját sorozataihoz, és az érintett sorozatokat azonnal le is kell pontoznia. A két ellopott lapot akár egy és ugyanazon sorozatához is leteheti, amely így pontosan 3, 5 vagy 7 lapból fog állni.

Mivel ezzel az akcióval két játékosársunk játékát is megnehezítjük, ez a választás még bosszantóbb, ám még hasznosabb is egyben, viszont egyszerre két ellenséget szerzünk magunknak...

Megjegyzés: kártyákat csak játékosársaktól lehet lopni, tehát azt nem teheti meg a játékos, hogy egy kártyát lop az egyik játékosársától, egy másik kártyát pedig például egy dobópakliról.





Kóbor macska: a kóbor macska tulajdonképpen egy nem túl kedves joker-lap. Ha ilyen lapot fordítunk fel a húzópakliból, azt *kötelező* valamelyik saját sorozatunkba kijátszani (amennyiben azt szabályosan meg tudjuk tenni), a sorozat színétől függetlenül. Egy sorozatban csak egy kóbor macska lehet, és kóbor macskával nem kezdhetünk új sorozatot, sőt, játék közben soha nem állhat a sorozat első lapjaként. Ha egy sorozatba kóbor macska keveredik, a pontozásnál ez a sorozat már legfeljebb csak 1 pontot érhet, és nem annyit, amennyit az abban lévő lapok egyébként érnek (a pontozás részleteit lásd lentebb).

EXTRA LAPOK



Kiscicák: ha valaki ezt az extra lapot húzza fel, az egyik, már megkezdett sorozata fölé kell tennie 90 fokkal elfordítva, jelezve ezzel, hogy ez a sorozat *pontosan* 7 lapból fog állni (tehát ezt a sorozatot nem pontozhatja le 3 vagy 5 kártya után). Ha a játékosnak nincs még megkezdett sorozata, a kiscicákat el kell dobni az egyik dobópaklira.

Megjegyzés: Ha a kiscicák kártyája alatt valamilyen okból elfogynak a kártyák (pl. ellopták őket, vagy elkergette őket egy rossz kutya), a kiscicák kártyáját a tulajdonosának azonnal át kell tennie az egyik dobópaklira.



Csibész: ha valaki a csibészt húzza fel, egyik kóbor macskáját (bármelyik sorozatából) elcseréli egy játékosársával (amennyiben ezt szabályosan meg tudja tenni) egy olyan színű, utoljára lehelyezett kártyájára, amilyen színű sorozatból a kóbor macskát kiemelte. (Példa: Peti kék sorozatából kivesszi a kóbor macskát, és a csibésszel együtt átadja játékosársának, Lottinak, aki pedig cserébe kénytelen odaadni neki szintén kék sorozatának utolsó kártyáját. Lottinak ezután a csibész által átkergetett kóbor macskát ki kell játszania abba a kék sorozatba, amelyikből kivette az átadott lapot, Peti pedig lehelyezi magának a csibészért cserébe kapott kék színű lapot.) Az áldozatul esett játékosárs a csibész kártyáját vigaszdíjul a cicatallér oldalára fordítva, azaz 1 pontként gyűjtheti be.



Jó kutya: a jó kutya szeret a cicákkal játszani, sűrűn átszaladnak valamelyik szomszédba, ezért ha egy játékos őt húzza fel, a jó kutyát az egyik, utoljára lehelyezett macskájával együtt át kell adnia valamelyik játékosársának, aki mindkét lapot a cicatallér oldalára fordítva fogja begyűjteni 2 pontként.



Rossz kutya: a rossz kutya átkergeti a játékos egyik sorozatát valamelyik játékosársához, ezért ha a játékos őt húzza fel, egyik sorozatának összes lapját át kell adnia egy választása szerinti játékosársának, aki az összes kártyát a cicatallér oldalukra fordítva gyűjtheti be.



Macskás néni: a macskás néni *minden* útjába kerülő kóbor macskát örökbe fogad, ezért ha a játékos őt húzza fel, az *összes* kóbor macskát kiveheti *saját* sorozataiból, majd a macskás néni lapjával együtt cicatallér oldalukra fordítva begyűjtheti őket.

Megjegyzés: Ha nincs a játékos birtokában kóbor macska, a macskás néni kártyáját el kell dobni valamilyen dobópakli tetejére.



A SZOROZATOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA ÉS PONTOZÁSA

A játékosok alapesetben 3 vagy 5 egyforma színű lapból álló sorozatokat gyűjthetnek. Ha egy kártya kijátszásakor a játékos egyik sorozata pontosan 3 lapból áll, dönthet úgy, hogy lepontozza azt, vagy gyűjtöget tovább. Ha egy kártya kijátszásának köszönhetően sorozata 5 lapos lesz, és nincs kiscicák kártyája, azt a sorozatát *kötelező* lepontoznia! Ha a sorozat felett van kiscicák kártyája, tovább kell gyűjtögetnie, míg sorozata 7 kártyából nem áll.

Fontos: egy sorozatnak mindig 5 vagy 7 lapból kell állnia, ha kóbor macskát is tartalmaz!

■ Ha pontozáskor a játékos sorozata 3 azonos színű lapból áll, és a lapok értéke 9-re végződő számot eredményez (9 vagy 19), a játékos 1 pontot kap. A 3 lap egyikét átfordítja a cicatallér oldalára, a többi lapot pedig visszateszi a játék dobozába.

■ Ha a sorozat 5 azonos színű lapból áll, és a lapok értéke 9-re végződő számot eredményez (9, 19, 29 vagy 39), a játékos 3 pontot kap. Az 5 lapból 3-at átfordít a cicatallér oldalára, a többi lapot pedig visszateszi a játék dobozába. Ha a sorozat 5 lapja közé egy kóbor macska is befészkelte magát (de a sorozat értéke továbbra is 9-re végződik), a sorozat mindössze 1 pontot fog hozni, így az 5-ből csak 1 kártyát fordíthat át a cicatallér oldalára.

■ Ha a játékos a kiscicák kártyájával 7-re bővítette azonos színű sorozatát, és a pontozáskor a sorozat értéke 9-re végződik, ez a sorozat 8 pontot fog érni. Ebben az esetben a játékos a sorozat összes kártyáját, és a kiscicák kártyáját is átfordíthatja a cicatallér oldalára. Ha a sorozat 7 lapja közé egy kóbor macska is befészkelte magát (de a sorozat értéke továbbra is 9-re végződik), akkor sajnos ez a sorozat csak 1 cicatallért fog érni.

■ Ha egy pontozni kívánt sorozat értéke nem 9-re végződik, a sorozat 0 pontot fog hozni, ezért az összes kártyát vissza kell tennünk a játék dobozába.

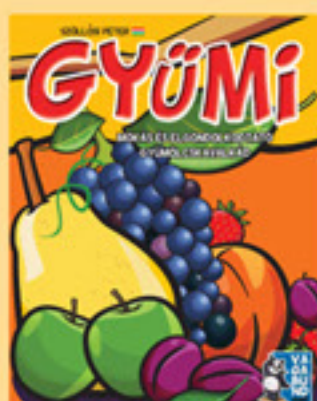
■ Extra lehetőség a pontgyűjtésre, ha a játékos egy olyan sorozatot gyűjt össze, mely mindössze három teljesen egyforma lapot tartalmaz (pl. három narancs 5-öst, vagy pl. két zöld 7-est és egy zöld 3-7-es lapot). Ez 3 pontot fog érni, így mindhárom lapot átfordíthatja a cicatallér oldalukra. **Megjegyzés:** A játékban ez az egyetlen helyzet, amikor egy sorozat összértékének nem kell 9-re végződnie, miközben pontokat kapunk érte.

A SZOROZAT JELLEMZŐI	PONTSZÁM
3 azonos színű lapból áll, a lapok összege 9-re végződik	1 pont
5 azonos színű lapból áll, a lapok összege 9-re végződik	3 pont
7 azonos színű lapból áll, a lapok összege 9-re végződik	8 pont
A lapok összege 9-re végződik, viszont a sorozatba egy kóbor macska keveredett (5 vagy 7 lap esetén)	1 pont
3 teljesen egyforma lap egy sorozatban (a lapok összegének nem kell 9-re végződnie)	3 pont
A sorozat lapjainak összege a lapok számától függetlenül nem 9-re végződik (és nem tartalmaz 3 teljesen azonos lapot sem)	0 pont

A JÁTÉK VÉGE

A játék 3 játékos esetén akkor ér véget, ha a húzópakliból az utolsó kártya is felhúzásra került. Az utoljára felhúzott kártyát vagy kártyákat még a soron lévő játékos a szabályoknak megfelelően kijátssza maga elé, eldobja a dobópaklira vagy érvényesíti hatásukat, majd megkezdődik a játék végi pontozás. Ha 4-5 játékos esetén fogy el a húzópakli, a játék dobozába gyűjtött, illetve a dobópaklikon lévő lapokat újrakeverjük, újabb húzópaklit alakítunk ki belőlük, és a játék előkészületeihez hasonlóan lapokat csapunk fel belőle a dobópaklikhoz. 4-5 játékos esetén akkor ér véget a játék, és kezdődhet meg a játék végi pontozás, ha ez az újrakevert húzópakli is elfogy.

A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb cicatallért gyűjtötte.



KÉSZÍTŐK

Szerző: Szöllösi Péter • Grafikai tervezés: Feyér Ákos
 Játékszabály: Csikós Krisztina (X-ta)
 WWW.VAGABUNDKIADO.HU
 vagabund@freemail.hu
UPGRADE YOUR MIND!
 ©2017 Vagabund Kiadó E.C.
 Minden jog fenntartva!

