

Különleges kártyák

A különleges kártyák beleszámítanak a négykártyás kijátszási limitbe.

Teleportálás
Mozgasd bármelyik macskát egy tetszőleges üres mezőre.



Macskamenta

Küldj vissza egy tetszőleges macskát a középső mezőre (ha az szabad).



Házcsere

Cseréld fel bármely két ház helyét a táblán.



Kiesés

Ha az összes házat letolják a tábláról, kiesel a játékból.



A játék vége

Az a játékos nyer, akinek utoljára marad háza a táblán.



GARETH EDWARDS Doromboló romboló

JÁTÉKSZABÁLY

Játékelemek

4 macska
40 ház (4 színben)
4 fa
40 kártya
1 tábla (a belső doboz alja)

A játék célja

Üdvözlünk az univerzumban, ahol a békés otthonok veszélyesen közel épülnek egy lapos világ pereméhez, és fennáll a veszélye, hogy lezuhanhatnak. Véd meg házaidat a macskák pusztításától, miközben ügyesen manőverezel velük, hogy az ellenfeleid házait letold a tábláról. Az a játékos nyer, akinek a végén maradnak házai, így elkerülve a totális macskatasztrófát.



reflexshop



www.cheatwell.com



www.outsetmedia.com

Gareth Edwards játéka

Illusztrátor és grafikus: Mark Aaron



Előkészületek

Fordítsátok meg a belső dobozt, hogy láthatóvá váljon a tábla.

Helyezzetek egy macskát a középső, manccsal jelölt mezőre. A többi három macskát tegyétek félre egyelőre.



Válasszatok egy-egy szint, és játékoszám függvényében vegyétek el a hozzá tartozó házakat:

- 2 játékos: 10-10 ház;
- 3 játékos: 7-7 ház;
- 4 játékos: 6-6 ház.



A legfiatalabb játékoskal kezdve és tőle balra haladva felváltva helyezétek fel a házaikat a táblára a játékoszámnak megfelelő mezőkre:

- 2 játékos: a 2-vel jelölt mezőkre;
- 3 játékos: a 2-vel és 3-mal jelölt mezőkre;
- 4 játékos: a 2-vel, 3-mal és 4-gyel jelölt mezőkre.

Játékmódok

A játék megkezdése előtt döntsétek el, melyik játékmódot használjátok:

- Nyugis cicus mód** – lassabb, taktikusabb játék.
- Kerge macska mód** – gyorsabb, kaotikusabb játék.

Most helyezétek fel a fákat:

- 2 játékos: 2-2 fa;
- 3-4 játékos: 1-1 fa.

Azzal a játékoskal kezdve, aki utoljára helyezett le házat, és tőle jobbra haladva felváltva helyezétek le fát üres mezőkre.

A fákat nem tehetitek sem átlósan, sem oldalszomszédosan másik fa mellé vagy a középső macska mellé.

A fák akadályként működnek: a macskák nem haladhatnak át rajtuk, nem állhatnak meg rajtuk, és nem tolhatnak házakat keresztül egy fán. A fák mögött lévő házak biztonságban vannak az adott irányból érkező macskáktól.

Keverjétek meg a mozgáskártyákat, és osszatok mindenkinek 2-2 kártyát. A maradék kártyákat képpel lefelé helyezétek le húzópakliként.



A játék menete

Az a játékos kezd a játékot, aki utoljára simogatott macskát. A játék tőle balra halad.

Körödben hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Húzz a pakliból:
 - Nyugis cicus: húzz 1 kártyát;
 - Kerge macska: húzz 2 kártyát.
2. Játssz ki legfeljebb 4 mozgáskártyát (lehet kevesebbet, akár egyet sem).



Minden kártya egy macskát mozgat, megadva az irányt és a lépések számát.

Az útvonalat elforgathatod, mielőtt elmozdítod a macskát, de amint a macska lépett, pontosan követnie kell az útvonalat.

A macska egyesével tolja maga előtt a házakat (egyszerre akár többet is), mezőről mezőre haladva. Előfordulhat, hogy a házak letolódnak a tábla széléről.



Megjegyzés: Nem játszhat ki olyan kártyát, amelynek a végrehajtása során a macska lelépne a tábláról, fába ütközne vagy egy másik macskán haladna át.

3. A köröd végén legfeljebb 4 kártya maradhat a kezeden. Ha több van, dobj el annyit, hogy 4 maradjon. A kijátszott és az eldobott kártyák a dobópakliba kerülnek.



Megjegyzés: Köröd során több macskát is mozgathatsz, de minden kártyával legfeljebb egyet.

A játékban lévő macskák

A játék elején csak egy macska van a táblán.

Valahányszor elfogy a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit, és alakítsatok ki belőle egy új húzópaklit, majd helyezétek egy újabb macskát a középső mezőre. Ha a középső mező foglalt, az új macskát csak akkor helyezétek le, amikor a mező felszabadul (ne feledkezzetek el erről).

Minden macska aktív a táblán, és bármelyikötök mozgathatja őket, de egy kártyával mindig csak egy macskát mozgathattok.

Minél több macska van játékban, annál gyorsabban válik kaotikussá a játék. Legfeljebb 4 macska lehet a táblán.

