



MACSKÁK VS UBORKÁK



Az édes dorombolások és napsütéses szunyókálások meghitt békéjére **fenyegető árnyék** vetül a konyha irányából.

Sikamlós, méregzöld, vészjósló árnyék.

Jaj ne, újra itt az uborkaszezon!

Ez egyet jelent minden valamirevaló macska legszörnyűbb rémálmával: **a fejvesztett, szégyenteljes meneküléssel.**

Ez egy lendületes, gyors, izgalmas ütés-vívós játék, amelyben a győzelem kulcsa az uborkák elkerülése.



JÁTÉKELEMEK



60 kártya (1–60 számozással)



1 szabályjelölő



1 pontozótömb



ÁTTEKINTÉS

A játék 4 fordulón át tart.

A végén az **győz**, akinél a **legkevesebb uborka van** az ütésekkel elvitt lapok között.

Minden forduló **10 körből** (ütésből) áll. A játékosoknak minden körben, sorban egymás után ki kell játszaniuk **1–1 kártyát** a kezükből.

Aki a szabályjelölő függvényében a legmagasabb vagy legalacsonyabb értékű kártyát játssza ki, az **megnyeri az ütést** és elviszi a kör során kijátszott kártyákat... kivéve, ha **szabályszegés** történik.

Ne feledjétek: a cél az, hogy **minél KEVESEBB uborka legyen** a kártyáitokon! Rémisztőek ezek a zöld izék!



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a paklit, és osszatok 10–10 kártyát képpel lefelé az összes játékosnak.
2. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.
3. Helyezzétek a szabályjelölőt az asztal közepére. Mindegy melyik oldala néz felfelé.

A játékot az kezdi, aki a legjobban gyűlöli az uborkákat.

A későbbi fordulókat mindig az kezdi, akinél aktuálisan a legtöbb uborka van (döntetlen esetén válasszatok véletlenszerűen).



A JÁTÉK MENETE

A kör első kártyája

Minden körben az a játékos játszik ki elsőként kártyát, aki a fordulón belüli előző ütést elvitte.

A fordulók legelső körében az a játékos játszik ki elsőként kártyát, akinél aktuálisan a legtöbb uborka van.

Fontos: Kört megkezdeni csak abban az esetben lehet ötuborkás kártyával (5, 15, 25, 35, 45, 55 értékű kártyák), ha nincs más kártya a kezében.

A kör második kártyája

Az első kártya kijátszása után a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban haladva követi egymást.

A másodiknak kijátszott kártya határozza meg a kör során követendő **szabályt**, és ezáltal azt, hogy ki nyeri meg az ütést.

1

Ha a második kártya **magasabb értékű** az elsőnél, a kör a **nagyobb szám** szabályát követve zajlik:

A szabályjelölőt fordítsátok a „+” oldalával felfelé.

Az ütést az fogja elvinni, aki a **legmagasabb értékű** kártyát játszotta ki.

A kör során **minden kijátszott kártyának magasabb értékűnek kell lennie az első kártyánál.**

Példa: Az első kijátszott kártya a 17-es.

A második kártya a 24-es. A 24 nagyobb, mint a 17, emiatt minden további kijátszott kártyának 17-nél magasabb értékűnek kell lennie.



2 Ha a második kártya **alacsonyabb értékű** az elsőnél, a kör a **kisebb szám** szabályát követve zajlik:

A szabályjelölőt fordítsátok a „-” oldalával felfelé.

Az ütést az fogja elvinni, aki a **legalacsonyabb értékű** kártyát játszotta ki.

A kör során **minden kijátszott kártyának alacsonyabb értékűnek kell lennie az első kártyánál.**

Példa: Az első kijátszott kártya a 38-as.

A második kártya a 35-ös. A 35 kisebb, mint a 38, emiatt minden további kijátszott kártyának 38-nál alacsonyabb értékűnek kell lennie.



A megnyert ütések kártyáit minden játékos tartsa maga előtt, képpel lefelé fordítva.

Szabályszegés

 Ha a **nagyobb szám szabálya van érvényben**, de valaki **nem tud** az első kártyánál magasabb értékű kártyát kijátszani, akkor kijátszhat alacsonyabb értékűt is.

Ez viszont **szabályszegést** jelent. Fordítsátok át a szabályjelölőt a másik oldalára: így a legalacsonyabb értékű kártyát kijátszó játékos nyeri az ütést. Minden további játékos **korlátozások nélkül** bármilyen kártyát kijátszhat.

 Ha a **kisebb szám szabálya van érvényben**, de valaki **nem tud** az első kártyánál alacsonyabb értékű kártyát kijátszani, akkor kijátszhat magasabb értékűt is. Ez viszont **szabályszegést** jelent. Fordítsátok át a szabályjelölőt a másik oldalára: így a legmagasabb

értékű kártyát kijátszó játékos nyeri az ütest. Minden további játékos **korlátozások nélkül** bármilyen kártyát kijátszhat.

1. PÉLDA

Peti kezdőjátékosként kijátssza a 22-es kártyát.

Helga a 30-ast játssza ki, meghatározva ezzel a szabályt, hogy a többi játékosnak az első kártyánál (22) magasabb értékűt kell kijátszania.

Balázs a 27-es, Marci a 26-os, Ádám a 34-es, Zója pedig a 23-as kártyát játssza ki.

Mindenki meg tudott felelni a nagyobb szám szabályának.

Ádám játszotta ki a legmagasabb értékű kártyát, így ő nyeri az ütest. Elveszi a kijátszott kártyákat, és képpel lefelé maga elé helyezi őket.



2. PÉLDA

Ádám nyerte az előző ütest, ezért ő kezdi a következő kört a 38-as kártya kijátszásával.

Zója a 31-es kártyát játssza ki, ezért a többi játékosnak is alacsonyabb kártyát kell kijátszania a 38-asnál.

Petinek nincs ilyen kártyája, ezért kijátssza a 39-est. Ezzel Peti **megszegte a szabályt**: a szabályjelölőt átfordítja a másik oldalára, és innentől kezdve a legmagasabb értékű kártya viszi az ütest.

Helga megszabadul a 15-ös (ötuborkás) kártyájától, amit így biztosan nem ő fog megnyerni.

Balázs kijátssza az 1-es kártyáját, bár lehet, hogy a későbbiekben ennek még megissza az uborkalevét. Marcinak nincs 39-nél alacsonyabb értékű kártyája, ezért kijátssza a nála lévő legmagasabb értékű kártyát, az 59-es.

Az ütést Marci nyeri, és magához veszi az összes kártyát.



A FORDULÓ VÉGE

A forduló 10 kör után véget ér.

Minden játékos adja össze az általa elvitt kártyákon lévő uborkák számát, és az összeget írja fel a pontozólapra. Ezután az összes kártyát rakjátok egy pakliba, keverjétek meg, az Előkészületeknél leírt módon osszatok mindenkinek 10–10 kártyát, és kezdjétek el egy újabb fordulót.

A JÁTÉK GYŐZTESE

4 forduló lejátszása után mindenki adja össze a felírt pontszámait.

A játékot az nyeri, aki a legkevesebb uborkát gyűjtötte.

Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki a legalacsonyabb forduló végi pontszámmal rendelkezik. Ha így is döntetlen állna fent, a játékosok osztoznak a győzelmen.



JÁTEKVÁLTOZATOK

Ha már kitapasztaltátok a játékot, próbáljátok ki a következő játékváltozatokat is, akár külön-külön, akár egymással kombinálva.

UBORKAMEGLEPETÉS

3 fős játékhoz különösen ajánlott, de más játékoszám esetén is használható.

Előkészületek

1. Keverjétek meg a paklit, és osszatok 10–10 kártyát képpel lefelé az összes játékosnak (6 fős játéknál csak 8–8 kártyát osszatok, ilyenkor egy forduló csak 8 körből áll).
2. Tegyétek a paklit az asztal közepére.
3. Helyezzétek a pakli mellé a szabályjelölőt.

Szabályok

Eltérések az alapszabályokhoz képest:

-  A kör első kártyáját a pakliból kell **felfedni**.
-  A kezdőjátékos a kezéből kijátszott kártyával határozza meg a követendő szabályt (mintha az alapjátékban a második játékos lenne).
-  Az ütést megnyerő játékos elviszi az összes kártyát, beleértve a pakliból felfedett első kártyát is.
-  A következő körben ő lesz a kezdőjátékos, aki először felfedi a pakli felső kártyáját, majd kijátszik a kezéből egy kártyát, meghatározva ezzel a követendő szabályt.

HA NEM BÍRSZ VELÜK...

Előkészületek

1. Tegyétek félre a 6 darab ötuborkás kártyát (5, 15, 25, 35, 45, 55 értékű kártyák). A többi keverjétek meg.
2. Alakítsatok ki egy paklit, benne játékosonként 10-10 véletlenszerűen választott kártyával (tehát egy 3 fős játéknál a pakli 30 kártyából álljon). A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
3. A pakliból vegyetek ki véletlenszerűen 6 kártyát anélkül, hogy felfednétek őket. Adjátok a paklihoz a korábban félretett ötuborkás kártyákat.
4. Keverjétek meg ismét a paklit, majd osszatok 10-10 kártyát mindegyik játékosnak.

Szabályok

Akinek egy forduló során legalább **4 darab** ötuborkás kártyát sikerül összegyűjtenie, annak a forduló végén nem kell össze-számolnia az uborkáit. Ehelyett a pontozólapra „-5” pontot írhat fel, ami szép kis előnyt jelent a többiekhez képest.



A JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE SORÁN
EGYETLEN MACSKÁT SEM
RÉMÍTETTÜNK HALÁLRA.
NE FELEDD: A ZÖLDSÉGEK
EVÉSRE VANNAK,
NEM MACSKARIOGATÁSRA.
ENNÉL ŐK JOBBAT ÉRDEMELENEK,
HIDD EL.

Tervező: Michael Feldkötter
Illusztrátor: Erika de Giglio
Játékfejlesztők: Luca Appolloni,
Marta Ciacasassi, Stefano Tristano
Grafikus: Matteo Brustenghi

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



reflexshop



A termék részben vagy egészben
törtető sokszorosítása, másolása és
terjesztése a kiadó előzetes
engedélye nélkül szigorúan tilos.

Copyright © MMXXV
Eredeti kiadó:
a daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 06132,
Perugia, Olaszország
Minden jog fenntartva.