

A KECSKÉK URA



2-5 játékos részére

Günter Burkhardt
8 éves kortól

játékidő kb. 30-40 perc



Tartalom

121 lapka

90 kecskelapka
(minden kecskefajtából 5, 1-től 5-ig számozva)

15 eblapka

16 tejlapka



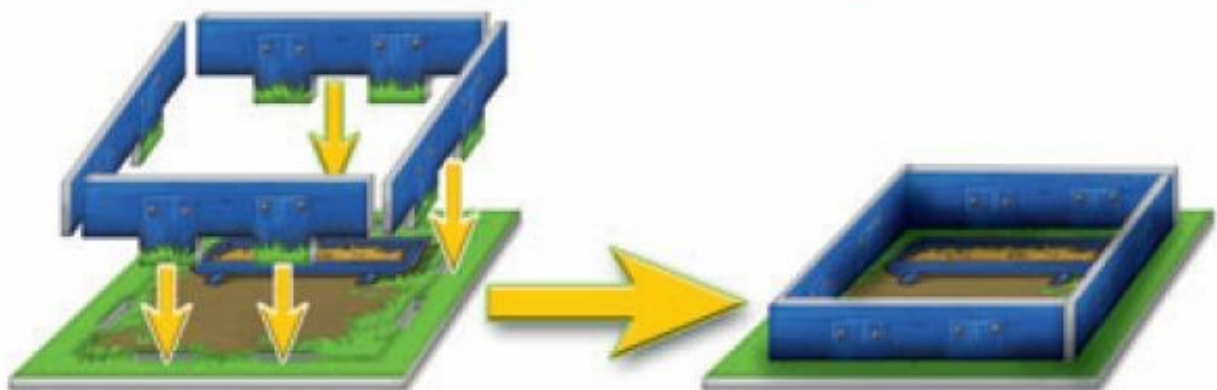
5 nagy fakecske (minden színben egy)



50 kis fakecske (minden színben 10)



5 kecskeól (az első játék előtt óvatosan rakjátok össze)





Játékötlet, a játék célja

A kecskék szétszaladtak! E kecskejátékban az a cél, hogy minél több kecskefajtából tiétek legyen a többség, így pontokat kapjatok. Minden kecskefajtaához öt kecske tartozik, 1-től 5-ig számozva. Aki egy fajtából megszerzi a többséget, a még játékban lévő kecskéket megkapja pontként; ráadásul dupla pont jár a kecskeóllal szomszédos kecskékéért. A játék végén a kecsketejért is pontokat szerezhettek. Az győz, akinek a legtöbb pontja van.



Előkészületek

Annak függvényében, hányan vagytok, a lapkák egy részét vissza kell raknotok a dobozba:

5 játékos: minden lapka kell

4 játékos: 2 kecskefajtát, 2 ebet és 2 1-es tejet távolítsatok el

3 játékos: 5 kecskefajtát, 5 ebet és 5 1-es tejet távolítsatok el

2 játékos: 8 kecskefajtát, 8 ebet és 4-4 1-es és 2-es tejet távolítsatok el

A többi lapkát jól keverjétek meg, majd képpel felfelé rakjátok ki belőlük az asztal közepén egy 7x7-es játéktérre (6x6-ost, ha csak ketten vagytok). A játéktér szélein bizonyos helyeket hagyjatok üresen – ide rakjátok majd kecskeóllatokat.

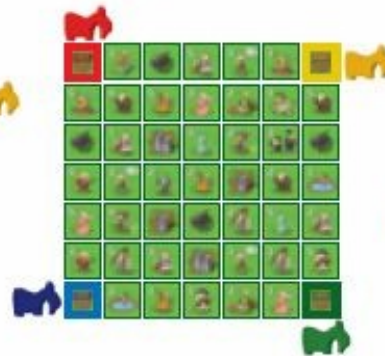
2 játékos



3 játékos



4 játékos



5 játékos



A megmaradt lapkákat rakjátok le képpel lefelé egy húzópakliban.

Válasszatok magatoknak egy szint, és kecskeóllatokat helyezétek el a játéktéren (1. fentebb).

Vegyétek el 10 kis kecskéteket, és rakjátok azokat kecskeóllatokra. Nagy kecskéteket helyezétek el kecskeóllatok mellett (1. fentebb).

Húzzatok 2-2 lapkát, és vegyétek azokat a kezetekbe. Ha ebet húztok, húzhattok helyette másikat; ezután a visszaadott ebeket keverjétek vissza a pakliba.

Játékmenet

A legfiatalabb játékos kezd, majd sorban, az óramutató járása szerint követitek egymást. A soron lévő játékos köre négy fázisból áll:

1. Lapkakijátszás
2. Mozgatás
3. Lapkafelvétel
4. Értékelés (ha szükséges)

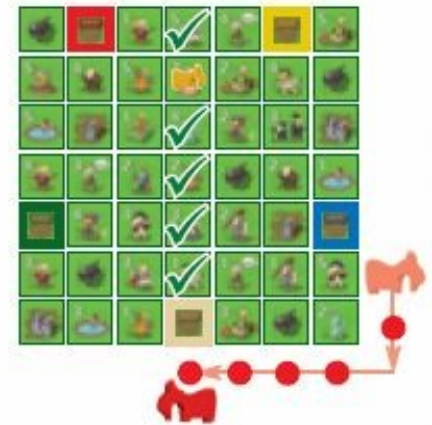
1. Lapkakijátszás

Ha rajtad a sor, a kezekben tartott lapkák egyikét képpel felfelé le **kell** raknod magad elé. Így egyre több lapka lesz előtted, ahogy halad a játék. Az előtted lévő lapkákat fajta szerint csoportosítsátok.

2. Mozgatás

Amilyen számú a kijátszott lapkád, annyit **kell** lépned nagy kecskéddel, méghozzá a mező körül, az óramutató járása szerint mozogva. Fontos, hogy nem a lapkákon lépdelsz, hanem a nagy mező körül. Ha ebet játszol ki, nagy kecskéd nem mozog.

Példa: A vörös játékos egy 5-ös kecskelapkát játszik ki, ezért ötöt lép nagy kecskéjével.



3. Lapkafelvétel

Abból sorból, ahol nagy kecskéd megállt, egy lapkát fel kell vened a kezvedbe.

Megjegyzés: Lehetnek a sorban olyan lapkák, amelyeken kis kecskék vannak – ilyen lapkát nem választhatsz.

A fenti példánál a vörös játékos a pipával megjelölt öt lapka bármelyikét választhatja.

Az elvett lapka helyére ezután fel kell csapnotok a húzópakli legfelső lapkáját. Ha a húzópakli már kifogyott, a lapka helye üresen marad.

4. Értékelés (ha szükséges)

Az 1. fázisban kijátszott lapka miatt értékelésre kerülhet sor. Két oka lehet az értékelésnek:

A) A kijátszott lapkával együtt előtted e kecskefajtából már legalább 8 összértékű lapka van.

Példa: A vörös játékos előtt már van egy 5-ös "medencés kecske", és most kijátszott egy 3-ast.



Mint ahogy minden kecskefajtából pontosan 5 lapka van, (1-től 5-ig, 15-ös összértékkel), a legalább 8-as összérték megkérdőjelezhetetlen **többséget** jelent. Ekkor az összes ugyanilyen fajtájú lapkára, amely a mezőn található, rárakhatod 1-1 kis kecskédet, és a játék végén az ilyen lapkák értékét megkapod győzelmi pontként.

Ha egy vagy több lapka még a húzópakliban van, az adott számú kis kecskédet készítsd a kijátszott lapkáidhoz; utóbb, amint felcsaptok egy ilyen lapkát, nyomban rakd rá egy kis kecskédet.

A játékosársaid előtt lévő ilyen fajtájú lapkák mostantól **értéktelenek**, és akár nyomban vissza is rakhatják azokat a dobozba.

B) A kijátszott lapkával együtt már négy ugyanilyen fajtájú kecskelapka van előttetek.

Akinél a lapkák összértéke nagyobb, az teheti kis kecskédjét az ötödik lapkára. Egyenlőség esetén az számít, hogy ki előtt van több lapka. Ha ez is egyenlő, azé lesz az ötödik lapka, aki kiváltotta az értékelést.

Példa: A vörös játékos előtt van egy 2-es Elvis-kecske, a sárga játékos előtt egy 5-ös, a kék játékos előtt egy 4-es. A vörös játékos lerakja maga elé a 3-as lapkát. Ő rakhatja kis kecskédjét az 1-es lapkára.



A vesztesek előtti lapkák itt is értéktelenek, azokat vissza is rakhatjátok a dobozba. A győztes egy kis kecskédjét az ötödik lapkára rakja, amennyiben az a mezőn található; ha a lapka még a húzópakliban van, kis kecskédjét egyelőre csak kikészíti maga elé.

Különleges eset: Előfordulhat, hogy az ötödik lapka valamelyik játékos kezében van. Ezt az adott játékosnak be kell jelentenie és a lapkát meg kell mutatnia – de az marad a kezében. A győztesnek pechje van, hiszen kis kecskédjét nem tudja rárakni, így ezért a kecskefajtáért nem kap majd győzelmi pontot.



Különleges lapka: Az eb

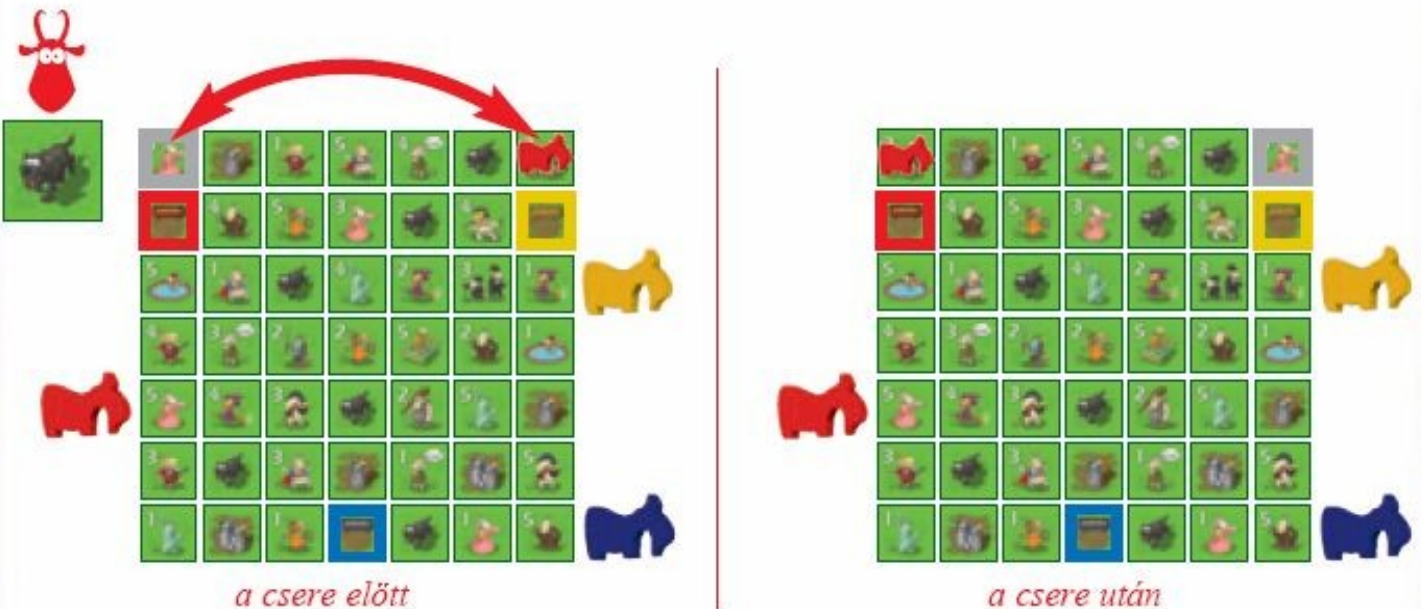
Ha az 1. fázisban ebet játszol ki, azt lerakod magad elé. Az ebeknél a többség mit sem számít. Azonban ilyenkor egy olyan lapkát, amelyen kis kecskéd van, áttehetsz **kecskeólad mellé**, így az majd több győzelmi pontot fog érni.

Ha ebet játszol ki, nagy kecskéd **nem** mozog, és felveszel egy lapkát abból a sorból, amelynél nagy kecskéd áll. Ezután mozgathatsz egy olyan lapkát, amelyen kis kecskéd áll, az alábbi szabályok szerint:

1. A lapkának és a vele helyet cserélő semleges lapkának (tehát olyanak, amelyen nincs kis kecske) **ugyanabban a sorban** kell lennie.
2. Kivételesen a lapkát olyan lapkával is megcserélheted, amelyen másik játékos kis kecskéje van – amennyiben ebbe az a játékos **beleegyezik**.
3. Ha a sorban van **üres hely** (a játék vége felé előfordulhat), ide átmozgathatod a kecskés lapkád.

Mindez azért jó, mert a játék végén **dupla pontot** kapsz az olyan kis kecskés lapkákért, amelyek összeköttetésben vannak kecskeóráddal.

Példa: A vörös játékos egy ebet játszik ki, és a lapkát, amelyen kis kecskéje áll, megcseréli egy semleges (szürkével jelzett) lapkával. Kis kecskéje most már kecskeórával szomszédos, így dupla győzelmi pont jár érte a játék végén.



Különleges lapka: A tej

Ha tejet játszol ki az első fázisban, azt lerakod magad elé – a tejet egész a játék végéig gyűjtitek. Annak függvényében, milyen tejet játszottál ki, egyet vagy kettőt lépsz nagy kecskéddel, és felveszel egy lapkát a sorból.

Akinél a játék végén a legnagyobb a tejek összértéke, ennyi győzelmi pontot kap; akinél a második legtöbb, lapkái összértékének felét kapja meg (felfelé kerekítve).



A játék vége

A játék véget ér, amint valamelyik sorból elveszítitek az utolsó lapkát, vagy ha el kellene venniük egy lapkát a sorból, de nem tudtok, mert minden ottani lapkán van kecske.

Pontozás

Számoljátok össze pontjaitokat. Minden lapka, amelyen kecskétek van, annyi pontot ér, amennyi a lapka értéke; ha a lapka szomszédos az ólatokkal, vagy saját kecskéitek révén közvetlen össze van vele kötve (átlós összeköttetés nem számít), dupla pontot ér. Az előtettek, illetve a kezetekben lévő kecskelapkákért nem jár pont.

Adjátok össze az előtettek lévő tejlapkák értékét is. Akinél ez a legtöbb, ennyi pontot kap; akinél a második legtöbb, megkapja a felét (felfelé kerekítve). Egyenlőségénél az érintettek mind megkapják a pontokat.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van.

Példa a pontozásra – a vörös játékos pontjai:

kecskék az ólnál (dupla pont):

$$1 + 1 + 4 = 6 \times 2 = 12$$

a többi kecske (egyszeres pont):

$$1 + 2 + 4 = 7$$

valamint a vörös játékosnak van

a legtöbb teje:

$$1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 8$$

összesen $12 + 7 + 8 = 27$ pont



Ha bármilyen kérdésetek, kérésetek lenne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

