

# Marhatánc

(Tanz der Hornochsen)



Tervezte: Wolfgang Kramer  
Kiadja: AMIGO Spiel + Freizeit  
GmbH  
Waldstrasse 23-D5, D-63128  
Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
[redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

2-8 játékos részére,  
8 éves kortól,  
játékidő kb. 45 perc

## Játékötlet

A játékosok célja, hogy a számozott lapocskákat olyanformán helyezték el a játéktábla soraiban, hogy közben elkerüljék a *tehenlepényeket* és a *tehenállásokat*, mivel ezeken a helyeken büntetőpontokat kapnak. Aki büntetőpontot kap, az bábuját ennyi mezővel közelebb viszi a *trágyadombhoz*. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legkevesebb büntetőpontja van, vagyis bábuja a legmesszebb van a *trágyadombtól*.

## A játék tartozékai



99 darab számozott lapocska (1-től 99-ig)

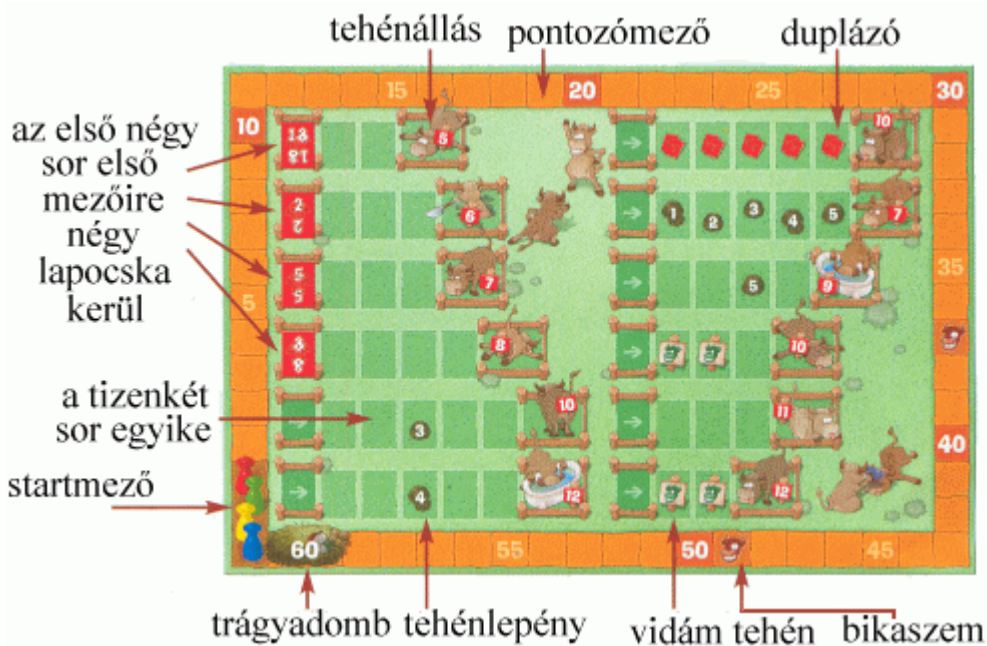


8 darab bábu, különböző színekben



8 paraván, különböző színekben

játéktábla



játékszabály

## Előkészületek

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni. Minden játékos választ magának egy **bábut**, és megkapja az ugyanilyen színű **paravánt** is. A paravánt ki-ki maga elé teszi, a bábuját pedig startmezejőre. A megmaradt bábukát és paravánokat vissza kell tenni a dobozba.

A **99 lapocskát** képpel lefelé kell fordítani, jól meg kell keverni, és kirakni a játéktábla mellé úgy, hogy az összes játékos kényelmesen elérhesse ezeket. Ez lesz a **tartalék**. Ezután minden játékos húz **hat lapocskát** a tartalékból, és elhelyezi ezeket paravánja mögött. A játékosok nem láthatják, milyen lapocskákat húztak a többiek. Ezután egyenként fel kell csapni a tartalékból **négy lapocskát**, és ezeket a játéktábla első sorának első mezőire kell helyezni (*lásd a fenti képet*).

**Fontos:** Azokat a sorokat hívjuk *aktív soroknak*, amelyeknek első mezőjén van lapocskák. Az olyan sorok, amelyekben nincsenek lapocskák, az *inaktív sorok*. A játék folyamán mindig csak négy sor lesz aktív.

## Játékmenet

A játék fordulókból áll. Minden fordulóban először lapocskákat kell kijátszani, majd utána ezeket a lapocskákat a játéktáblán kell elhelyezni, és alkalmasint ki kell számolni a büntetőpontokat. Ezután új forduló kezdődik.

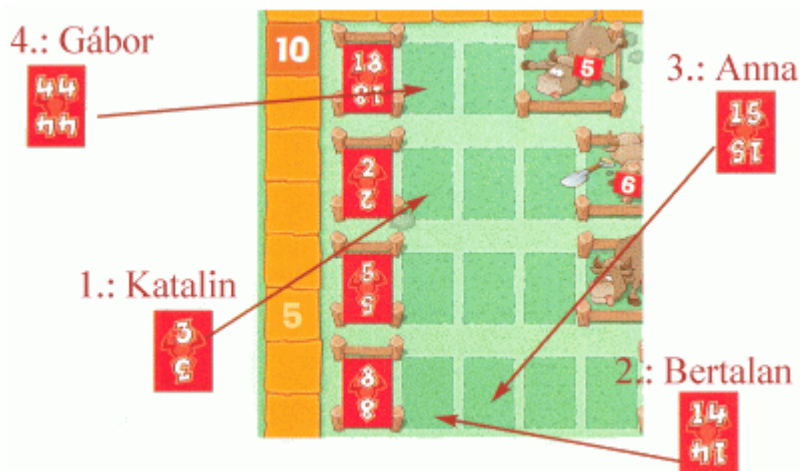
### A lapocskák kijátszása

A játékosok egyidejűleg választanak egyet-egy paravánjaik mögött tartott lapocskáik között, és azt **képpel lefelé** kirakják maguk elé az asztalra. Miután mindegyikük választott, a lapocskákat képpel felfelé kell fordítani. Az a játékos, aki a legkisebb értékű lapocskát játszotta ki, lapocskáját elhelyezi a játéktáblán, az aktív sorok egyikében. Őt a második legkisebb értékű lapocskát kijátszott játékos követi, és így tovább, addig a játékosig, aki a legnagyobb értékű lapocskát játszotta ki. Ha egy sorba új lapocskák kerülnek, azt mindig a sor első üres mezőjére kell rakni (mindig balról jobbfelé haladva).

### Melyik sorba kerül a lapocskák?

Minden kijátszott lapocskák csak egy sorba kerülhet. Azt, hogy melyik ez a sor, az alábbi három szabály határozza meg:

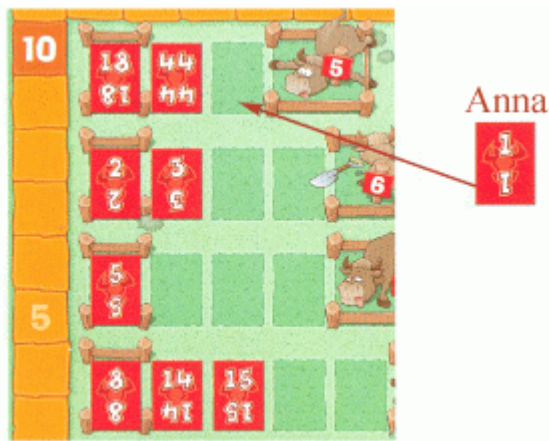
- 1. szabály: **Növekvő számok.** A lapocskát egy nálánál kisebb számú lapocska után kell lerakni.
- 2. szabály: **Legkisebb különbség.** A lapocskát a négy aktív sor közül mindig abba a sorba kell rakni, ahol közöttte és a sor eleddig utolsó lapocskája között a legkisebb a különbség.



**Példa:** Anna a 15-ös lapocskát játszotta ki, Bertalan a 14-est, Katalin a 3-ast és Gábor a 44-est. Mivel a 3-as a legkisebb, először Katalinon a sor, hogy elhelyezze lapocskáját az aktív sorok valamelyikében. Az 1. szabály alapján egyetlen sorban helyezheti el a lapocskát, a 2. aktív sorba, a 2-es lapocska után.

Most Bertalanon a sor, aki az 1. szabály szerint lapocskáját egyaránt rakhatná a 3-as, az 5-ös és a 8-as lapocska mögé. A 2. szabály szerint ilyenkor a legkisebb különbség számít; márpedig 8 és 14 között kisebb a különbség, mint akár 3 és 14, akár 5 és 14 között. Tehát Bertalan a maga lapocskáját a 8-as után rakja le. Anna 15-ösét a 14-es mögé, végül Gábor 44-esét a 18-as mögé rakja le.

- 3. szabály: **Legkisebb számok.** Amennyiben egy játékos olyan lapocskát játszik ki, amelynél kisebb számú lapocska egyik aktív sor végén sincsen, a lapocskát abba a sorba kell tenni, amelynek végén a legnagyobb számú lapocska található.



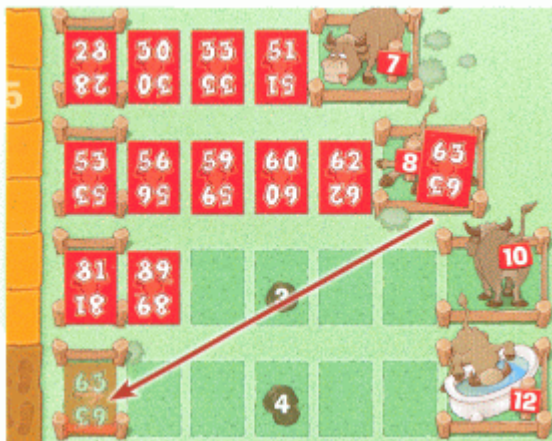
**Példa:** A rákövetkező fordulóban Anna az 1-es lapocskát játssza ki. Mivel ennél nagyobb számú lapocskákra végződik mind a négy aktív sor (3-as, 5-ös, 15-ös és 44-es), az 1. és a 2. szabály ebben az esetben nem alkalmazható. A 3. szabály szerint Annának a 44-es után kell leraknia 1-esét.

## A büntetőpontok kiszámítása



Amennyiben egy lapocska valamelyik sor végi **tehénállás**ra kerül, az adott sor betelik, és a játékosnak a sorrendet betartva végre kell hajtania az alábbi lépéseket:

- A játékos annyi büntetőpontot kap, amennyi a *tehénállás*on található szám, és bábuját ennek megfelelő számú mezővel mozzgatja előrébb.
- Ezután leveszi lapocskáját a *tehénállás*ról, és azt a **következő üres** sor legelejére teszi.
- A sorban lévő többi lapocskát leveszi a játéktábláról, kiválaszt közülük **egy**et vagy **kettő**t, amelyeket paravánja mögé tesz, a többit pedig képpel lefelé visszatesszi a dobozba.



**Példa:** Bertalan kénytelen volt 63-as lapocskáját egy tehénállásra letenni; a tehénálláson a 8-as szám látható. Bertalan nyolc büntetőpontot kap, bábuját tehát nyolc mezővel helyezi előre, a trágyadomb irányába. Ezután fogja a 63-as lapocskát, és áthelyezi a 81-es lapocská alatti helyre, a következő üres sor elejére. A megtelt sor többi lapocskáját (53-as, 56-os, 59-es, 60-as és 62-es) leveszi a játéktábláról, titokban kiválasztja és paravánja mögé teszi közülük az 56-ost, a többit pedig képpel lefelé visszatesszi a dobozba.

A következő üres sor olyan sor is lehet, amely korábban már volt aktív sor – ahogy ez az alábbi képen is látható:



**Figyelem:** Ha a játéktér bal oldalának alján telik meg sor, és e sor alatt már nincsen üres sor, az általa aktivált új sor a játéktábla jobb oldalának tetején lesz. Hasonlóképpen ha a játéktér jobb oldalának alján már nincsen megfelelő sor, a játéktábla bal oldalának tetején aktiválódik a következő üres sor.

## A tehénlepények



Amennyiben egy játékosnak lapocskáját egy *tehenlepényre* kell leraknia (*tehenlepény* általában egy sor közepétáján található), a játékos annyi büntetőpontot kap, amilyen szám a látható a *tehenlepényen*, és bábuját ennek megfelelő számú mezővel kell előrébbmozgatnia. Más cselekedetre nem kerül sor.

## A játékosok további lehetőségei

- **Lapocskavásárlás:** A játékos, mielőtt kijátszana egy lapocskát, **1-3 lapocskát** vásárolhat a tartalékból. Minden laposka megvásárlása **1 büntetőpontba** kerül, így a játékos bábuját annyi mezővel mozgatja előrébb (1, 2 vagy 3), ahány lapocskát vásárolt.

**Figyelem:** Egy játékosnak **maximum kilenc** lapocskája lehet paravánja mögött. Egy játékos fordulónként csak egyszer vásárolhat (így nem teheti meg, hogy vásárol egy lapocskát, megnézi, majd vásárol egy újabb lapocskát). A vásárló játékosnak hangosan ki kell jelentenie, mennyi lapocskát vásárol. Aki előbb jelenti be vásárlási szándékát, az vásárol előbb. Amennyiben többen egyszerre jelentik be vásárlási szándékukat, a sorrendjüket büntetőpontjaik száma határozza meg - az a játékos vásárol először, akinek közülük a legtöbb büntetőpontja van. A vásárolni addig lehetséges, amíg képpel fel nem fordítják a játékosok maguk elé kirakott lapocskáikat.

- **Lapocskabegyűjtés:** Az a játékos, akinek nincsen lapocskája paravánja mögött (ezt paravánja felemelésével kell bizonyítania), és aki nem is kap lapocskát a játéktábláról (vagyis kijátszott lapocskáját nem kellett egy *tehénállásra* tennie), **húz hat lapocskát** a tartalékból. Ez a lapocskabegyűjtés **ingyenes**. A felhúzott lapocskákat a játékos, anélkül hogy megmutatná a többieknek, paravánja mögött helyezi el. Amennyiben a tartalékban hatnál kevesebb laposka van, ezeket a játékos mind megkapja, de többet nem kap.

## A duplázó



Ha a *duplázós* sor aktív, és a *duplázók* közül legalább egyen nincs laposka (vagyis a *duplázó látható*), a fordulóban az összes játékosnak nem egy, hanem két lapocskát kell egyidejűleg kijátszania. A kijátszott lapkákat a rendes szabályok szerint kell a játéktáblán elhelyezni (először a legkisebb lapocskát, stb.).

Annak a játékosnak, akinek csak egy lapocskája van paravánja mögött, de *duplázó* miatt kettőt kell kijátszania, vásárolnia **kell** legalább egy lapocskát.

Ha a forduló elején a sor összes mezőjén van már laposka, kivéve a *tehénálláson*, a játékosoknak már csak egy lapocskát kell kijátszaniuk.

**Figyelem:** Ez a sor is többször aktívvá válhat a játék folyamán.

## A vidám tehén



Ha az aktív sorok között van olyan, amelyben van legalább egy **látható** (vagyis lapocskával nem lefedett) *vidám tehén*, a játékosok büntetőpontok helyett jutalompontokat kapnak. Aki jutalompontot kap, az bábuját visszafelé, a startmező felé mozgatja. Ha egy bábu visszaér a startmezőre, a további jutalompontok elvesznek. Ha az aktív sorokban az összes *vidám tehénre* laposka kerül, **azonnal** büntetőpontok járnak jutalompontok helyett.



**Példa:** Anna a 35-ös, Bertalan a 37-es, Katalin a 86-os és Gábor a 83-as lapocskát játszotta ki. Bertalannak 37-esét a 34-es után, a tehénállásra kell tennie. 9 büntetőpontot kap. 37-esét a következő üres sor elejére rakja (a 17-es alá), a 20-ast és a 23-ast paravánja mögé teszi, a megtelt sor többi lapocskáját pedig visszateszi a dobozba. Amikor a 37-est berakta az új sor elejére, aktivizálta a vidám teheneket, és innentől mindenki jutalompontokat kap büntetőpontok helyett. Anna jön, aki 55-ösét a 37-es után rakja le, majd Gábor, aki 83-asát a 80-as után, a tehénlepényre, így kap 4 jutalompontot. Őt Katalin követi a 86-osával, és ő a következő tehénlepény miatt öt jutalompontot kap.



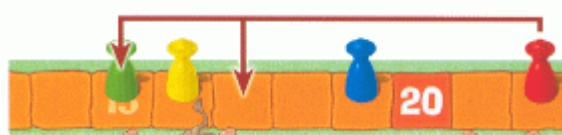
**Példa:** A következő fordulóban Anna a 70-es, Bertalan az 56-os, Katalin a 87-es és Gábor a 99-es lapocskát játszotta ki. Bertalan letakarja a második vidám tehenet az 56-osával. Ennek következtében immár nincsen látható vidám tehen az aktív sorok egyikében sem, és mostantól újfent büntetőpontokat kapnak a játékosok. Anna 70-esét lerakja az 56-os után. Katalinnak 87-esét a 86-os utáni tehénállásra kell tennie, így kap hét büntetőpontot. Ezután 87-esét a következő üres sor elejére rakja, a 86-os alá, a 78-as lapocskát paravánja mögé teszi, a megtelt sor többi lapocskáját pedig visszateszi a dobozba. A fordulót Gábor zárja, aki 99-esét a 87-es után rakja.

## A pontozómezők

Ezek mutatja a játék pillanatnyi állását. Egy mezőn (leszámítva a startmezőt) mindig csak egy bábu lehet. Ha egy játékosnak olyan mezőre kellene mozgatnia bábuját, ahol már van bábu, bábuját az ehhez a mezőhöz a trágyadomb irányában legközelebbi olyan mezőre kell tennie, ahol nincsen bábu. Ez a szabály mind a büntető-, mint a jutalompontok lelépésénél igaz.



A vörös játékos öt büntetőpontot kap. Ha lelépné, oda érkezne bábujával, ahol most a zöld bábu tartózkodik. Tovább kell haladnia bábujával a trágyadomb felé, és bábuját az első üres mezőn kell elhelyeznie – tehát adott esetben a kék bábu előtti mezőn.



A vörös játékos hét jutalompontot kap. Ha lelépné, oda érkezne bábujával, ahol most a zöld bábu tartózkodik. Visszafelé kell haladnia bábujával a trágyadomb felé, és bábuját az első üres mezőn kell elhelyeznie – tehát adott esetben a sárga bábu előtti mezőn.

**Figyelem:** A fenti szabályok lapocskavásárláskor is érvényesek. Ilyenformán előfordulhat, hogy egy játékos egy vagy két lapocskával többet vásárol, mint amennyit amúgy szándékozott, hiszen az adott számú mezőt így is-úgy is le kell lépnie.

## A bikaszem



Két pontozómező speciális: ezek a **bikaszem**. Amikor a **legelső** bábu (vagyis a legtöbb büntetőpontot összegyűjtött játékos bábuja) előre felé haladva áthalad egy **bikaszem** fölött, vagy megállapodik rajta, a következő fordulóban a játékosoknak **egymás után** és **képpel felfelé** kell kirakniuk maguk elé kiválasztott lapocskáikat. Először a legkevesebb büntetőponttal rendelkező játékosnak kell választania és képpel felfelé kiraknia maga elé egy lapocskát, majd a második legkevesebb büntetőponttal rendelkezőnek, és így tovább – legvégül választ a játékos, akinek a legtöbb büntetőpontja van, vagyis az, akinek bábuja áthaladt vagy megállapodott a **bikaszemen**. Ilyenformán ő az összes többi játékos lapocskájának ismeretében választ. A választás végeztével a lapocskákat a rendes szabályok szerint kell elhelyezni a játéktáblán.

Megeshet, hogy a legelső bábu áthalad egy **bikaszemen**, vagy megállapodik rajta, majd jutalompontok segítségével visszakerül a **bikaszem** mögé, majd megint áthalad vagy megállapodik rajta. Ilyenkor újra „képpel felfelé kirakós” forduló következik – **persze csak akkor**, ha még mindig ez a bábu a legelső. (Egy **bikaszem** akkor aktivizálódik, ha eddig minden bábu mögötte volt, most viszont áthalad vagy megállapodik rajta egy (vagy több) bábu.)

Amennyiben akad aktív **duplázó**, minden játékosnak **két lapocskát** kell képpel felfelé maga elé kiraknia.

**Bikaszem** lapocskavásárlással is aktivizálható.

Ha egy **bikaszem** aktív, a soron lévő játékos vásárolhat akkor is lapocskát, amikor az előtte lévők már kirakták maguk elé képpel felfelé lapocskáikat.

Ha egy **bikaszem** aktív, és a startmezőn több bábu is tartózkodik, játékosaiknak egyszerre kell választaniuk, és egyidejűleg kell lapocskáikat képpel felfelé forgatniuk.

## A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben:

- egy játékos bábujaival rálép vagy túlhalad a **trágyadombon**, vagy
- a tartalékban már nincsenek lapocskák, és van olyan játékos, akinek paravánja mögött nincsen lapocskák, és nem is tehénállásra rakta le lapocskáját (vagyis nem kap lapocskát)

**Kivétel:** Ha egy játékos megveszi a tartalék utolsó lapocskáját, és még van játékos, aki lapocskát vásárolna, a szükséges lapocskákat a dobozból, az oda képpel lefelé berakott lapocskák közül kell kihúzni. A következő fordulóban már nem lehetséges lapocskát vásárolni - kivéve azt a játékost, aki **duplázó** miatt kénytelen vásárolni, mivel csak egy lapocskája van, ő kénytelen egy lapocskát vásárolni a dobozból (többet azonban nem vehet).

Az a **győztes**, aki a legkevesebb büntetőpontot gyűjtötte össze, vagyis akinek bábuja legközelebb van a startmezőhöz. A vesztes az, akinek a legtöbb büntetőpontja van. Ha több bábu is áthaladt vagy megállapodott a **trágyadombon**, a vesztes közülük az, akinek bábuja a legmesszebb állapotott meg a **trágyadombtól**.

*Thaur*  
2004.12.10.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!