

112.00 mm

154.00 mm

Macskalòzók

JÁTÉKSZABÁLY

AZ ÓCEÁN AZ OTTHONA HALAK EZREINEK, AKIK SZABADON ÚSZKÁLNAK ERRE-ARRA. **A** TENGERI LÉNYEK BÉKÉBEN ÉS HARMÓNIÁBAN ÉLNEK EBBEN A VÍZ ALATTI VILÁGBAN... EGÉSZEN ADDIG, AMÍG BALJÓS ÁRNY KÖZELEG

„KALÓZOK! MEGHOZZÁ MACSKALÓZOK!”

HAJÓIK KÖZELEDNEK, FÉLELMET ÉS FELFORDULÁST HOZVA MAGUKKAL!
AKÁR SAJÁT HÁLÓVAL HALÁSZNAK, AKÁR MÁSOKTÓL RABOLNAK,
MINDEN KALÓZKAPITÁNY FEJÉBEN UGYANAZ JÁR: KIHozNI A LEGTÖBB
HALAT AZ ÓCEÁNBÓL, ÉS RAVASZ TRÜKKÖKKEL MEGELÖZNI A TÖBBIEKET!



15 perc



2-6



8+

112.00 mm

154.00 mm

A DOBOZ TARTALMA

🐾 60 db hal az alábbiak szerint:

♦ 18 db piros



♦ 18 db kék



♦ 18 db narancssárga



♦ 6 db fehér



🐾 1 db zsák

🐾 játékszabály

🐾 óceánlapkák



🐾 6 db karakterlapka:

♦ Cirmos Hullámlóvas (zöld)

♦ Herceg Mancsúr (kék)

♦ Halharapó Kandúr (piros)

♦ Macseidon (narancssárga)

♦ Dr. Cirmogó (fekete)

♦ Kampó Mancs (lila)



A JÁTÉK CÉLJA

Szerezd meg a legtöbb pontot halak gyűjtésével.

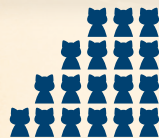
Előkészületek

🐾 Karakterlapkák kiosztása

Minden játékos választ egy karakterlapkát, és maga elé helyezi a háromcicás oldalával felfelé. Ha kevesebb mint 6 játékos vesz részt a játékban, a megmaradt karakterlapkákat vissza kell tenni a dobozba.

🐾 Óceánlapkák elhelyezése

Ezután az óceánlapkákat az alábbi táblázat szerint kell az asztal közepére helyezni:



3 játékos 2 óceánlapka

4 játékos 3 óceánlapka

5 játékos 4 óceánlapka

6 játékos 5 óceánlapka



*Lásd a 7. oldalon a 2 játékosra vonatkozó változatot.

🐾 A halak kiosztása

Az összes hal a zsákba kerül. Válasszatok egy játékost, aki a halak kiosztásáért felel majd. Ha valaki szívesen vállalja a „bankár” szerepét, övé a feladat.

Ha nem, akkor az lesz a kijelölt játékos, aki a legjobban szereti a halas ételeket. Ez a játékos véletlenszerűen kihúz halakat a zsákból, és minden óceánlapkára 2 halat helyez. Ezután kezdődhet is a játék!

112.00 mm

154.00 mm

AZ ELSŐ KÖR

Visszaszámlálás

A játékosok együtt elszámolnak háromig. Háromra egyszerre rámutatnak egy általuk választott óceánlapkára az ujjukkal (vagy inkább mancsukkal).

Példa:



Egyetlen játékos mutat egy óceánlapkára

Ha csak egy játékos mutat egy adott óceánlapkára, akkor ő begyűjti az ott lévő összes halat, és a saját karakterlapkájára helyezi őket.

Több játékos mutat ugyanarra az óceánra

Ha két (vagy több) játékos ugyanarra az óceánlapkára mutat, nem történik semmi, és a halak a helyükön maradnak.

A kör véget ér.

Példa:



A **kék kalóz (Herceg Mancsúr)** begyűjti a halakat az óceánról.

Itt viszont senki sem kap halat, mivel több játékos is ugyanarra az óceánlapkára mutatott!

112.00 mm

154.00 mm

HALAK PÓTLÁSA AZ ÓCEÁN LAPKÁKON

Halak kiosztása

A kiosztásért felelős játékos véletlenszerűen húz halakat a zsákból.



Azokra az óceánlapkákra, ahol maradt legalább 1 hal, 1 új hal kerül.



Az üres óceánlapkákra viszont 2 halat kell helyezni.

MEGJEGYZÉS: Ez a művelet minden kör között megtörténik, egészen addig, amíg a zsákban lévő összes hal elfogy — ez jelzi a játék végét.

Ha már nincs elég hal ahhoz, hogy minden óceánlapkára jusson, akkor a kiosztásért felelős játékos szabadon oszthatja el a megmaradt halakat a fenti szabályokat figyelembe véve. Így előfordulhat, hogy egyes óceánlapkák üresen maradnak.)

A MÁSODIK KÖRTŐL KEZDVE

Minden új kör ugyanúgy zajlik, ahogy korábban, de a játékosoknak most két új lehetőségük is van.



1 HALLOPÁS

Az óceánlapka helyett egy játékos rámutathat egy másik játékos karakterlapkájára is.

Egy játékos rámutat egy másik játékos karakterlapkájára

Ha egy karakterlapkára csak egy játékos mutat, akkor az a játékos ellopja róla az összes halat, és a saját karakterlapkájára helyezi őket.

Több játékos rámutat egy karakterlapkára

Ha két (vagy több) játékos mutat ugyanarra a karakterlapkára, akkor egyikük sem viheti el a halakat, azok a lapkán maradnak.

Emlékeztető: – Nincs meghatározott játék sorrend!
– A játékosok egyszerre hajtják végre a lépéseiket.

112.00 mm

Példa:



Példa:



112.00 mm

154.00 mm

2 HALVÉDELEM

**Védd és
szerezd meg!**

**Védett lapkára
mutatás**

Az óceánlapka vagy egy másik játékos karakterlapkája helyett a játékosok megvédhetik a halaikat, és azonnal magukhoz vehetik azokat. Ehhez le kell takarniuk a karakterlapkájukat a kezükkel (vagyis a mancsukkal).

Fontos: Ha egy játékos rámutat egy így védett karakterlapkára, az neki bizony pech!

Példa:



A **sárga kalóz** (Macseidon) megvédi a halakat, és azonnal magához veszi őket.



A **kék kalóz** (Herceg Mancsúr) semmit sem szerez!

A védett halak eltávolításra kerülnek a lapkáról, és a játékos mellé kerülnek. Ezeket már megszerezte, és **többé nem lehet őket ellopní.**

**Kényszerített
szünet**

Azok a játékosok, akik védelemmel begyűjtötték a halaikat, megfordítják a karakterlapkájukat a hajót ábrázoló oldalára. Így kimaradnak a következő körből. Amikor az a kör véget ér, és új kör kezdődik, visszafordíthatják a karakterlapkájukat a macskás oldalára, és folytathatják a játékot.

Példa:



A **sárga kalóz** (Macseidon) ebből a körből kimarad.



A **kék kalóz** (Herceg Mancsúr) begyűjti a halakat.

A JÁTÉK VÉGE

Pontozás

Amikor a zsákból kihúzzák az utolsó halat, az jelzi, hogy a játék az adott kör végén véget ér. Ezután következik a győzelmi pontok összesítése. Minden játékos összegyűjti a megszerzett halakat és azokat is, amelyek a karakterlapkáján vannak.



Minden három különböző színű halból álló hármas 5 győzelmi pontot ér.



A fehér halak darabonként 2 győzelmi pontot érnek.



Minden színes hal, amely nem része egy három különböző színből álló hármas készletnek, 1 győzelmi pontot ér.

MEGJEGYZÉS: Az óceánlapkákon maradt halak nem számítanak bele a pontszámításba.

A győztes

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyer. Döntetlen esetén az nyer, akinek több fehér hala van. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, érdemes még egy partit játszani!



Csak egy tipp:

A játékosok beszélgethetnek egymással a háromig számolás előtt vagy közben, és megegyezhetnek, melyik óceánra mutassanak.

Viszont, ha valaki megszegi a szavát, annak a játékon belül nem lesz semmilyen következménye. Szóval, legyetek ravaszak, és szórakozzatok jól!

2 JÁTÉKOS ESETÉN

Tartozék	Óceánlapka	Karakterlapka	Halak			
			Piros	Narancssárga	Kék	Fehér
Tartozék száma	3	4	12 mindegyik színből			6

Minden játékos két külön karakterlapkát kap: a bal mancsa az egyiket, a jobb mancsa a másikat képviseli. Az alapjátékszabályok érvényesek, egyetlen eltéréssel: a játékos bal vagy jobb mancsa által irányított karakter ellophat zsetonokat a másik mancsa által irányított karaktertől, de a másik karakter védelmében nem végezhet védekezést.

A játék végén a játékos külön-külön összesíti a győzelmi pontokat a bal és a jobb mancs halai után, és a kisebbik pontszám számít a játékos végső eredményének.

112.00 mm

154.00 mm

MacsKalózok

A játék készítői

Játékszerző: Yoshiteru Shinohara

Játékfejlesztés: Kitty Wan

Illusztráció: Roxy Dai

Grafikai tervezés: Ryan Chow, Machai

Termék megnevezése: **MacsKalózok társasjáték**

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől.

Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Származási ország: Kína

Gyártó: Broadway Toys Limited, Room 307, Heng Ngai Jewelry Centre, 4 Hok Yuen Street East, Hunghom, Kowloon, Hong Kong.

Importálja:

REGIO Játékkereskedelmi Kft.,
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.
regiojatek.hu | info@regiojatek.hu



Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2025 Broadway Toys Limited. Minden jog fenntartva.