

ÁLLATI KANAPÉCSATA

Játékszabály

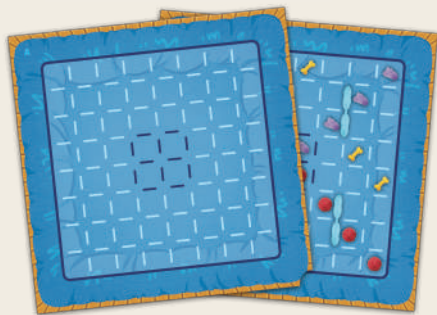


Kezdetét veszi a házikedvencek közötti csata!

Egy pihentető napon, a nappali kényelmes sarkában, a macskák és a kutyák készen állnak arra, hogy harcba szálljanak az egyetlen kanapéért, amin kinyújtózathatják a testüket és mancsukat, hogy kényelmesen pihenhessenek.



A doboz tartalma



1 db kétoldalas játéktábla
(A és B jelöléssel)



9 db macskaszám



9 db macskafarok 9 db kutyafarok



9 db kutyaszám



macskamancs kutyamancs
18 db mancsjelző



Játékszabály



25 db tappancsos pontjelző



3 db párna



csont



egér



gombolyag



1 db átlátszó borító

Az első játék előtt a macska- és kutyafarkakat hozzá kell illeszteni a megfelelő számokhoz.



1. Válasszátok ki az összes macskaszámot és a hozzájuk tartozó farkakat.

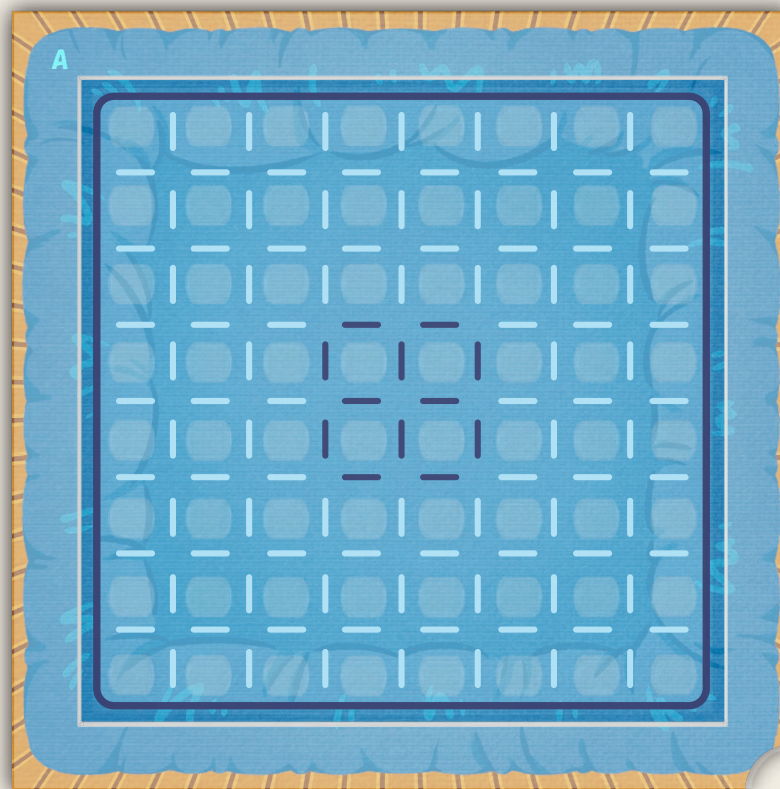
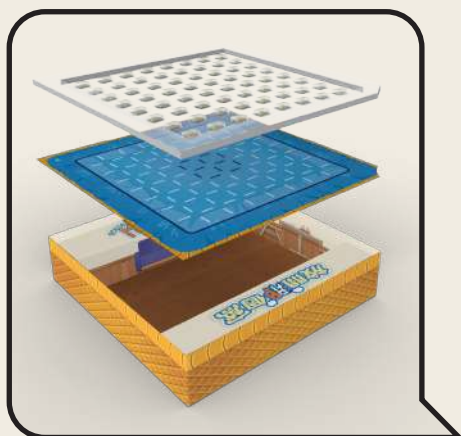
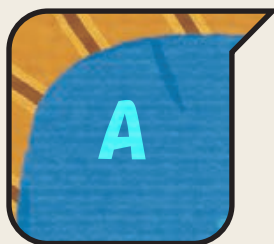
2. Illesszétek a farkakat a számok alján lévő lyukakba (így életre is keltek a macskák!).

3. Ismételjétek meg ezeket a lépéseket a kutyaszámokkal is.

Fontos: A helyes rögzítés után a farkak a számok állatmintás oldalai felé kell, hogy kanyarodjanak.

Alapjáték szabályai

Előkészületek



A jól láthatóság érdekében a farkak nem látszanak az illusztrációkon.



1. Az a játékos kezd, akinek macskája van. Ha mindkét játékosnak van macskája, vagy egyikük sem tart macskát, véletlenszerűen döntsük el, ki lesz az első játékos.
2. Az első játékos magához veszi az összes macskaszámot, míg a másik játékos a 9 db kutyaszámot.
3. Ebben a játékmódban a játékelölőkre és a 3 db párnára nem lesz szükségetek, helyezzétek vissza a dobozba őket.
4. Helyezzétek a játék dobozának alját az asztalra. Tegyétek bele a játéktáblát az alapba, úgy, hogy az "A" oldal felfelé nézzen, majd helyezzétek rá az átlátszó fedet. Ezzel kialakult a kanapé, amelyért a macskák és kutyák csatáznak.
5. Tegyétek a mancsjelzőket és a tappancsos pontjelzőket a kanapé mellé.

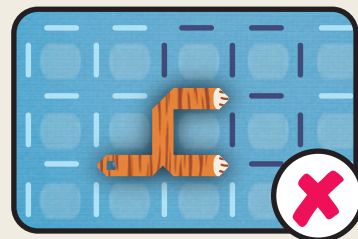
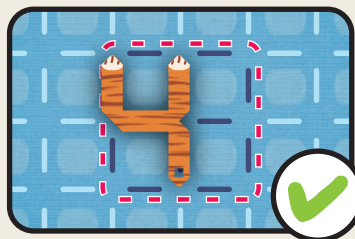
A játék célja

Mind a macskák, mind a kutyák arra vágnak, hogy kényelmesen pihenjenek a puha kanapén. Ezért minél több helyet kell elfoglalniuk, hogy saját területükként jelöljék meg a kanapét! Az a játékos nyer, aki a játék végén a nagyobb részt birtokolja a kanapéból.

A játék menete

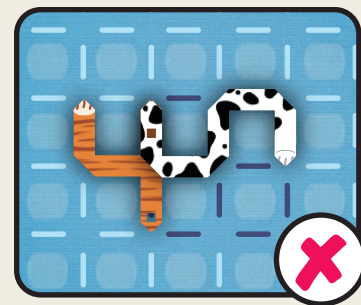
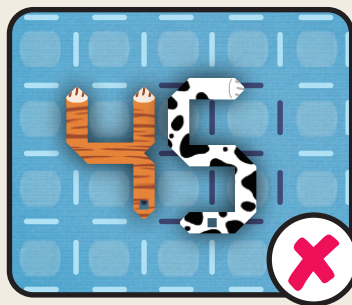
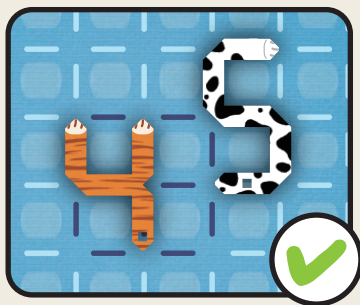
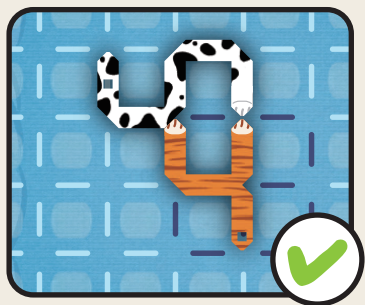
A játék körökben zajlik. Elsőként a macska játékos (kezdő játékos) letesz egy számot a kanapéra. A számok 1-től 9-ig érhetőek el.

A kezdő játékos első lépése során kötelező egy 1-től 4-ig terjedő számot választani, és azt az induló területen (a jobb oldali képen látható módon) kell elhelyeznie.



A következő körökben a játékosok szabadon választhatják és helyezhetik el számaikat, egyet-egyed, bármelyik szabad helyen a kanapén. Íme a számok elhelyezésének szabályai:

- A számokat teljes egészében az ágyon kell elhelyezni;
- A számok állatmintás oldalának felfelé kell néznie, miután a játéktáblára helyezték őket;
- A játékosoknak kötelező számot lerakni addig, amíg van szabad hely.



Amikor egy játékos a saját körében nem talál helyet a számainak, akkor a játékos passzolhat.

Amikor mindkét játékos passzolt, tehát nincs szabad hely egyetlen számnak sem, a játék véget ér (lásd a 'Játék vége és pontozás' részt).

Megjegyzés: A játékosok passzolás után nem helyezhetnek el számot, amennyiben később rájönnek, hogy mégis tudtak volna számot a játéktáblára helyezni, meg kell várniuk, amíg ismét az ő körük következik.

Játék vége és pontozás

Keressétek meg azokat a területeket, amelyeket teljesen határol szám és/vagy az ágy külső szélei. Nézzétek meg, hogy a területet milyen macska- és kutyaszámok határolják, majd külön-külön összegezzétek a számok értékét a macska- és kutyatábor számára.

Az nyeri el az adott területet, akinek nagyobb az összértéke. Döntetlen esetén a terület egyik fél számára sem kerül elfoglalásra.

Megjegyzés: Azokat a területeket, amelyekben csak egyetlen négyzet található, figyelmen kívül kell hagyni, az a terület nem elfoglalható.

Miután egy terület elfoglalásáról döntés született, az elfoglaló megszámolja az adott terület négyzeteit, és a számuknak megfelelő tappancsos pontjelzőt vesz magához, melyek összeadott győzelmi pontjai megegyeznek a négyzetek számával. Ezután az elfoglaló egy mancsjelzőt helyez el az adott területen, úgy, hogy a jelölő a saját háziállata táborának oldalával felfelé legyen, jelezve, hogy a terület elfoglalása befejeződött.

Miután az összes terület elfoglalása befejeződött, a játékosok összeadják a megszerzett tappancsos pontjelzőn feltüntetett győzelmi pontjaikat. Az nyeri a játékot, akinek több pontja van. Ha döntetlen alakul ki, a macskák és kutyák végül békét kötnek, és megegyeznek, hogy közösen pihennek a kényelmes kanapén.

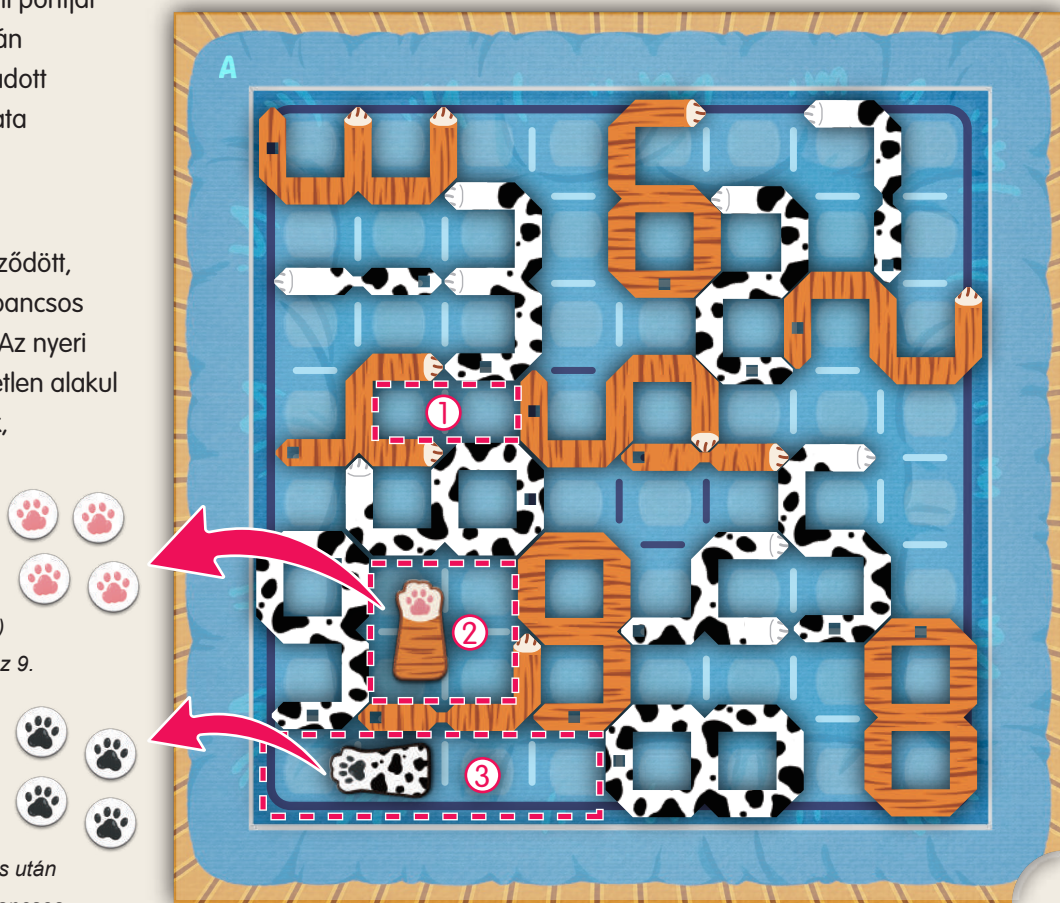
Példa:

Az ①-es területen: A macskaszámok értéke $(4 + 5)$ és a kutyaszámok értéke $(3 + 6)$ ugyanakkora, azaz 9. Ezért döntetlen helyzet alakul ki, és egyik játékos sem foglalhatja el a területet.

A ②-es területen: A kutyaszámok összértéke 15 (azaz $6 + 9$), míg a macskaszámoké 16 ($9 + 7$). Így a macskák foglalják el a területet. Az összesítés után a macska játékos elveszi a 4 győzelmi pontot tappancsos pontjelzőket, majd elhelyez egy macskás mancsjelzőt a területen.

A ③-as területen, mivel a kanapé külső szélei érvényes határvonalat képeznek a játék végi pontszámításnál, a kutyajátékos összes számértéke 17 (azaz $9 + 8$), ami magasabb, mint a macskaszámok 16-os összértéke ($9 + 7$). Így a kutyák foglalják el a négy négyzetet ezen a területen, és a játékos elhelyez egy kutyás mancsjelzőt és magához vesz 4 pontot érő tappancsos pontjelzőt.

Az egyes négyzetekre még az egér is azt mondja, hogy pici...



Haladó játék - Édes álmok!

A macskák és kutyák azért vágnak a kanapé elfoglalására, hogy biztosítsák a pihentetőbb alvást, ami az édes álmok alapfeltétele!

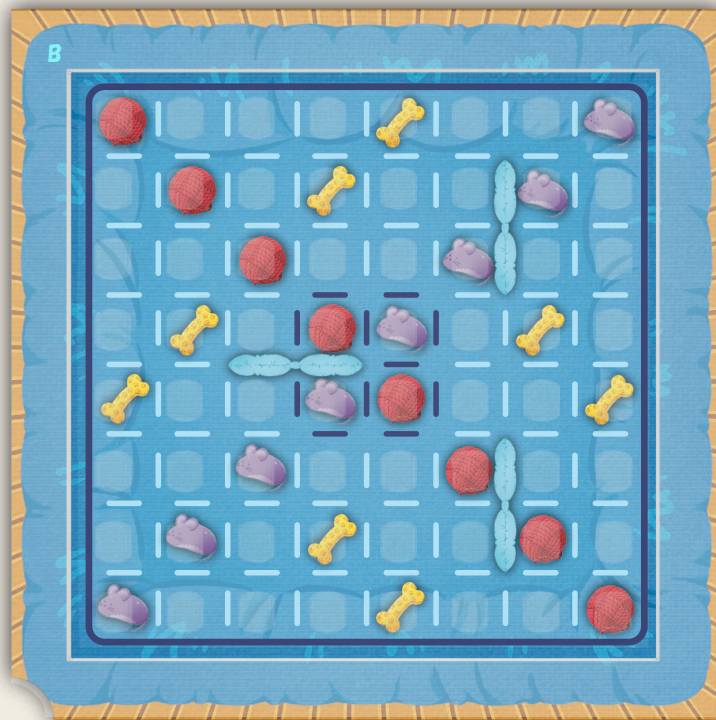
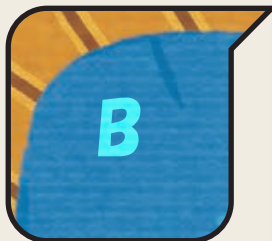
A haladó szabály szerint a játékosok által áhított és álmodott játékok a kényelmes kanapén szóródnak szét.

Ezen területet elfoglaló játékos összegyűjti a játékokat, és bónuszpontokat szerez.

Előkészületek

Készítsétek elő a játékot a megszokott módon az alábbi módosításokkal:

1. Ebben a játékban a játéktábla "B" oldala nézzen felfelé.
2. Helyezzétek el a játékjelölőket a kanapé mellett. A területek összegzésénél innen fogjátok a pontokat érő jelölőket magatokhoz venni.
3. Helyezzétek el a 3 db párnát a játéktáblán jelölt helyekre.

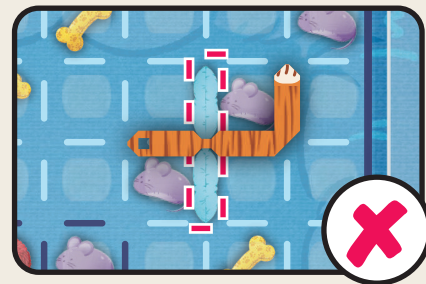
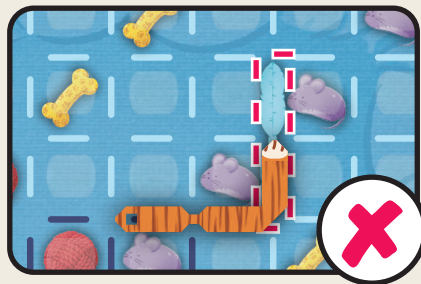


Miről álmodjak
ma éjjel?

A játék menete

Játsszátok a játékot a szokásos módon (lásd a 4. oldalon), de az alábbi kiegészítő szabály lép életbe a számok elhelyezésével kapcsolatban:

*A számok nem helyezhetők el a párnák területén.

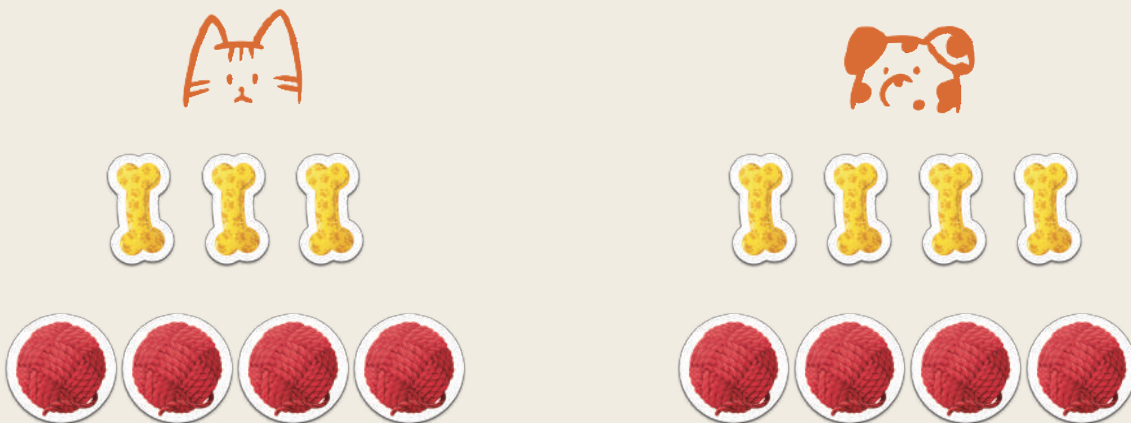


Játék vége és pontozás

A játék vége megegyezik az alap játék szabályaival. Ugyanúgy, mint a kanapé külső szélei, a párnák is érvényes határvonalnak számítanak a játék végén. A kanapé területén elfoglalt szakaszok pontjain kívül (lásd az 5. oldalon), bónuszpontokat is lehet gyűjteni:

A mancsjelzők elhelyezésekor, ha a frissen elfoglalt területen található valamilyen játék ikon, a területet elfoglaló játékosnak el kell vennie annyi megfelelő játékjelölőt a készletből.

Miután összeszámoltátok a területekért járó győzelmi pontokat, ellenőrizzétek, hogy a játékokból mennyit gyűjtöttetek össze. Az a játékos, aki az egyes játékokból többet gyűjtött, 5 bónuszpontot kap. Így a maximális bónuszpont, amit egy játékos szerezhetsz, 15. Ha döntetlen alakul ki, akkor egyik játékos sem kap bónuszpontot az adott játékért.



Példa:

A macska játékos 3 csontot gyűjtött, míg a kutya játékos 4 darabot. Ezért a kutya játékos nyeri a csontokért járó 5 bónuszpontot. Ezzel párhuzamosan mindkét játékos ugyanannyi, 4 darab gombolyagot gyűjtött, így egyikük sem kap bónuszpontot ebből a fajta játékból.



A játék készítői:

Gary Kim

Hope S. Hwang

Yohan Goh

Termék megnevezése:

Állati kanapécsata 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, fa. Tisztítása: száraz ruhával.

Származási ország: Kína

Forgalmazza:

REGIO Játékkereskedelmi Kft.,

1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

regiojatek.hu | info@regiojatek.hu



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

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

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. Minden jog fenntartva.