



MACSKALAK

William Attia és Kristian A. Østby

TARTOZÉKOK

- 4 egyedi dobókocka (az oldalain 2, 3, 4, 5, macska és egér látható)
- 12 képességlapka
- 120 játékoslap (60 példány mind a 4 szintből)
- 6 ceruza

MACSKALAK

William Attia és Kristian A. Østby

Áttekintés

Minden kör kezdetén az egyik játékos dob a kockákkal, és azok eredményét felhasználva mindenki kitölti a játékoslapján lévő mezőket. A körök addig folytatódnak, amíg az egyikőtök ki nem tölti az összes mezőt a saját játékoslapján.

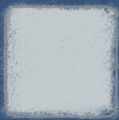
Próbáljátok meg csoportosítani az egyforma számokat. Pontokat kaptok, ha a csoportok mérete megegyezik a csoportot alkotó szám értékével (azaz két 2-esből, három 3-asból, négy 4-esből vagy öt 5-ösből álló csoport). A macskák és az egerek után az adott szinttől függően szerezhetek pontokat. A legtöbb pontot elérő játékos a győztes!

Előkészületek

Első játék

Javasoljuk, hogy az első játék során az **1. szinten** és az **A, B, C és D** képességlapkával játsszatok.

2



3



4



5



Rajzoljátok be az első képességet a 2-es, a másodikat a 3-as képességmezőbe, és így tovább.

2. és 3. szinten

Dobjátok kockákkal a ★-gal jelzett mezők kezdő szimbólumainak meghatározásához.

*			*
		*	



Minden játékosnak adjatok egy-egy azonos **szintű** (1-4) **játékoslapot** és egy **ceruzát**.

Keverjétek meg a **képességlapkákat** képpel lefelé, majd fedjétek fel négyet egy sorba az asztal közepén. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Rajzoljátok be az egyes képességlapkák szimbólumait a 2-5 képességmezőbe (a lapkák felfedésének sorrendjében).

A rajzoknak nem kell tökéletesnek lenniük, ezek a szimbólumok csupán arra szolgálnak, hogy emlékeztessenek, melyik képesség melyik számhoz tartozik. A képességlapkákat hagyjátok az asztalon, hogy a játék során hivatkozhattok rájuk, ha szükséges.

További előkészületek a 2–3. szintekhez

Ha a 2. vagy 3. szinten játszatok, a játék kezdete előtt végezzétek el az alábbi lépést is:

Az egyik játékos dobjon három kockával. Ezután minden játékosnak be kell írnia mindegyik kocka eredményét a játékoslapja egy-egy általa választott, ★-gal jelzett mezőjébe.

A játék menete

Minden körben valamelyik játékos dob a négy kockával (nem számít, hogy melyik játékos). Ezután minden játékosnak ki kell választania 3 kockát, amiknek az eredményét beírja a játékoslapja mezőire, betartva az alábbi szabályokat:

- A választott mezőknek üresnek és egymással szomszédosnak kell lenniük, de nem kell, hogy korábban kitöltött mezőkkel is szomszédosak legyenek.
- Ha egy 3-nál kevesebb üres mezőből álló területet választasz, tölts ki annyi mezőt, amennyit tudsz (a fel nem használt kockák eredménye elveszik).
- A kockákon lévő macska- és egérszimbólumokat a számokkal egyező szabályok szerint rajzolhatod be (kivéve a macskákat az 1. szinten, lásd a 6. oldalon).

A macskák és egerek pontozása attól függ, hogy hányadik szinten játszotok (lásd a 6–9. oldalakon).

Amint minden játékos beírta a választott kockák eredményeit a játékoslapjára, ellenőrizték, hogy van-e olyan játékos, aki a játékoslapja összes mezőjét kitöltötte. Ha igen, a játék véget ér, és a pontszámítás következik (lásd az 5. oldalon). Ha nem, kezdődhet a következő kör, dobjatok újra a négy kockával.

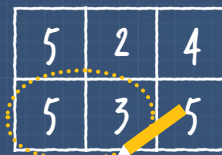
Dobás eredménye



Vili az **egeret**, a **3-ast** és a **4-est** írja be.



Krisztián egy olyan területet választ, ahol csak 2 mező van, és csak az **5-öst** és a **3-ast** írja be.



Ha nem túl kifinomultak a művészi képességeid, javasoljuk, hogy az alábbi egyszerűsített formákat használd:



Macska

Egér

Anatómiai érdekesség!
Tudtad, hogy a macskák egy körből és 2 háromszögből,
míg az egerek egy háromszögből és 2 körből állnak?

Szobák megépítése

Példa a szobákra



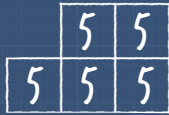
Két 2-es



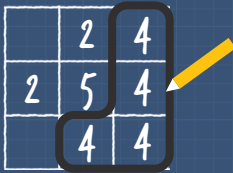
Három 3-as



Négy 4-es

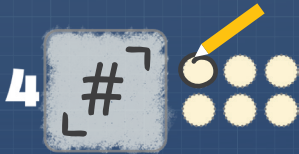


Öt 5-ös



Vili megépít egy 4-es szobát, ezért falakat rajzol köré.

Megjegyzés: a 2-esek nem szomszédosak, ezért nem alkotnak egy szobát.



A 4-es szoba megépítésével Vili bekarikáz egy kört a 4-es képességmezőben.

Amikor egymással szomszédos egyforma számok csoportjának mérete megegyezik a csoportot alkotó számmal, azonnal megépítesz egy **szobát**.

Amikor megépült egy szobád, rajzolj falakat a csoportban lévő számok köré.

Minden mező csak egy szobához tartozhat.

Ezután karikázz be egy kört az adott számhoz tartozó képességmezőben, jelezve, hogy a képesség mostantól használható (lásd a következő oldalon).

Különleges eset:

Ha egy olyan csoportot hozol létre, amelynek mérete nagyobb a csoportot alkotó számnál, azonnal el kell döntened, hogy melyik mezőkből építed meg a szobát, és be kell rajzolnod a falakat a mezők köré. A megmaradt mezők később felhasználhatók további szobák építéséhez.



Képességek használata

Minden szoba megépítése lehetőséget biztosít, hogy egyszer használj az ahhoz tartozó képességet. A ⚡-mal jelölt képességeket azonnal fel kell használni. Minden más képesség bármikor felhasználható, akár már abban a körben is, amikor megszerezted. Amikor használsz egy képességet, húzz át egy bekarikázott kört az ahhoz tartozó képességmezőben.

A körben felhasználható képességek száma nincs korlátozva, és tetszés szerint kombinálhatod a képességek hatásait, ha lehetséges.

A képességeket az utolsó oldalon részletezzük.



Vili úgy dönt, hogy használja a 4-es képességet, és áthúzza egy bekarikázott kört az ahhoz tartozó képességmezőben. Ahhoz, hogy ismét használhassa a képességet, előbb meg kell építenie egy újabb 4-es méretű szobát.

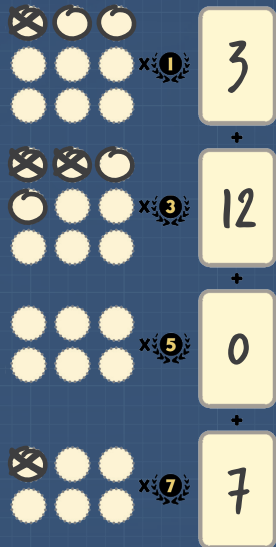
Megjegyzés:

A képességeket a szobák megépítését követően azonnal megszerzed, és akár már ebben a körben használhatók.

Példa: Ha a körben az első szám beírásával már megépítesz egy szobát, azonnal használhatod is a képességét.



Játék vége és pontozás



Három 2-es méretű szoba
 $3 \times 1 = 3$ pont

Négy 3-as méretű szoba
 $4 \times 3 = 12$ pont

Nulla 4-es méretű szoba
 $0 \times 5 = 0$ pont

Egy 5-ös méretű szoba
 $1 \times 7 = 7$ pont

Amint valamelyik játékos kitölti az összes mezőt a játékoslapján, a játék véget ér. Ezután számoljátok össze a szerzett pontjaitokat az alábbiak szerint:

- **Megépített szobák**

Minden megépített szobáért megkapod a képességmező jobb oldalán jelzett pontokat. A pontokat attól függetlenül megkapod, hogy a bekarikázott köröket áthúztad-e vagy sem.

- **Macskák és egerek**

A macskák és az egerek után az adott szinttől függően kapsz pontokat (lásd a 6–9 oldalakon).

- **Üres mezők**

1 pontot veszítesz a játékoslapodon lévő minden üres mező után (a 4. szintre ez nem vonatkozik).

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb mezőt töltötte ki a játékoslapján. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

1. szint

Macskák

Az 1. szinten a macskákat nem rajzolod be a játékoslapodra. Ehelyett minden kiválasztott macskaszimbólum után húzz át egy macskát a játékoslapod alján lévő **macskasávon**. Ez egyben azt is jelenti, hogy ha macskát választasz, eggyel kevesebb mezőt töltesz ki a játékoslapodon.

Amikor egy olyan macskát húzol át, amelyen egy szám látható, a számot azonnal be kell írnod a játékoslapod egy tetszőleges üres mezőjére.

A # szimbólum esetén te választhatsz, hogy milyen számot (2-5) írsz be.

A játék végén minden áthúzott macskáért 1 pontot kapsz.

Egerek

Az egerek sajtot esznek, így minden alkalommal, amikor egy egeret rajzolsz be, húzd át az egér sorának és oszlopának végén látható sajtot.

A játék végén minden áthúzott sajtéért 1 pontot kapsz.

A dobás eredménye



Vili az **egeret**, a **macskát** és a **4-est** választja. 2



Berajzol egy egeret és egy 4-est, majd áthúzza a következő macskát a macskasávján. Mivel ezen a macskán egy 2-es szám látható, Vilinek azonnal be kell írnia egy 2-est a játékoslapja egyik üres mezőjére.

Vili 7 sajtot húzott át, ezért 7 pontot kap.



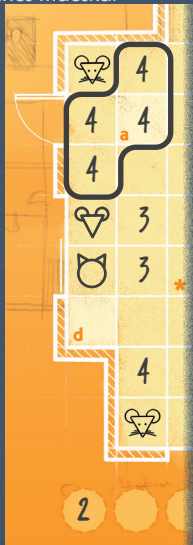
További 6 pontot kap a 6 áthúzott macskáért.



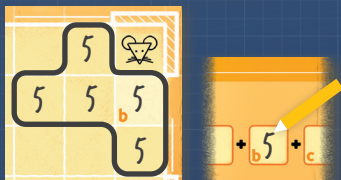
KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

2. szint

Krisztián 2 pontot kap az első oszlopban lévő 2 egér után, mivel az oszlopban van macska. A második oszlopban lévő egér nem ér pontot, mert az oszlopában nincs macska.



A bónuszmező egy megépített 5-ös szoba része, ezért 5 bónuszpontot ér.



Macskák és egerek

Minden sorban és oszlopban 1 pontot kapsz minden egérért, ha az adott sorban/oszlopban van legalább 1 macska is.

Bónuszmezők

Minden bónuszmezőért (a, b, c, d, e) a mezőbe írt számmal megegyező számú pontot kapsz, ha az egy megépített szobához tartozik.

Amikor megépítesz egy olyan szobát, amelyben bónuszmező található, azonnal írd be a számot a megfelelő pontozómezőbe.

A bónuszmezőben lévő macskák és egerek után nem kapsz bónuszpontot.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

3. szint

Macskák és egerek

Mind a négy különböző színű területen:

- 1 pontot kapsz minden egérért, ha a területen 1 vagy 2 macska van.
- 2 pontot kapsz minden egérért, ha a területen 3 vagy több macska van.
- Nem kapsz pontot az egerekért, ha a területen nincs macska.

Bónuszmezők

A bónuszmezőket a 2. szintnél leírtak szerint kell pontozni (lásd a 7. oldalon).

Vilinek 3 macskája van a piros területen, így a területen lévő két egérért 4 pontot kap.



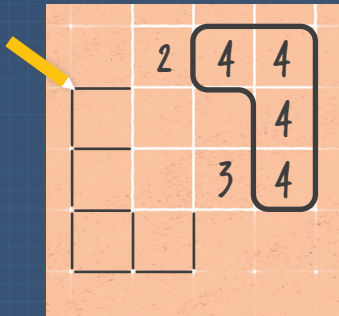
A kék területen lévő egerekért nem kap pontot, mivel ott nincsenek macskák.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

4. szint

Krisztián megépít egy 4-es méretű szobát, és azonnal 4 mezővel bővíti a játéktérületét.



Megjegyzés:

A bővítés azonnal bekövetkezik, amint a szobák megépültek, akár a kör közepén is.

Példa: Beírsz két számot egy szoba megépítéséhez, kibővíted a játéktérületedet, majd a harmadik szimbólumot már az újonnan hozzáadott mezők egyikére írod be.

Szobák megépítése

A játék kezdetén a játéktérületed a játékoslapra berajzolt 15 mezőre korlátozódik.

Amikor megépítesz egy szobát, a játéktérületedet kibővíted a megépített szoba méretével megegyező számú mezővel. Az új mezők bárhol és bármilyen alakzatban hozzáadhatók, de egy egybefüggő mezőcsoportot kell alkotniuk.

Ha nem tudod annyi mezővel bővíteni a játéktérületet, amekkora szobát építettél, adj hozzá annyi mezőt a játéktérülethez, amennyit csak tudsz (a további mezők elvesznek).

Macskák és egerek

Pontokat kapsz az áthúzott sajtokért (mint az 1. szinten) és a macskákkal egy sorban/oszlopban lévő egerekért (mint a 2. szinten – lásd a 6-7 oldalakon).

A játék vége

A játék csak akkor ér véget, amikor **minden játékos** kitöltötte a játéktérületén rendelkezésre álló összes mezőt. Azoknak a játékosoknak, akik korábban befejezik a játékot, meg kell várniuk, míg a többi játékos is végez, majd együtt összesítik a pontjaikat.



Képességek

A körödben felhasználható képességek száma nem korlátozott, és a képességek hatásai tetszés szerint kombinálhatók, ha lehetséges. A képességeket a szobák megépítését követően azonnal megkapod, és még ugyanabban a körben fel is használhatod, de tartalékolhatod is későbbre.



Az egyik kocka eredményét egy olyan mezőbe írd be, amely nem szomszédos a többivel.



Növeld vagy csökkentsd 1-gyel az egyik számkocka értékét.



Írj be egy számot (2, 3, 4 vagy 5) egy egér helyett.



Írj be egy 3-ast a játékoslapod egy tetszőleges üres mezőjébe.



Használj eggyel több vagy eggyel kevesebb kockát ebben a körben. Példa: használd mind a 4 kockát vagy csak 2 kockát.



Írj be egy 2-est egy 5-ös helyett, vagy egy 5-öst egy 2-es helyett.



Húzz át egy olyan számot a játékoslapodon, amely nem része egy megépített szobának, majd írd be ugyanezt a számot a játékoslapod egy tetszőleges üres mezőjébe.



Rajzolj be egy macskát vagy egy egeret egy szám helyett.



Ha két egyforma kockát választasz, írd be mindkettőt ugyanabba a mezőbe. Ez a mező kettőnek számít ebből a szimbólumból (a szobák megépítésekor vagy az egerek/macskák pontozásakor).



Ebben a körben az átlósan érintkező mezők is szomszédosnak számítanak a kockák eredményének beírásakor.

Azonnal fel kell használni:



Rajzolj be egy tetszőleges szimbólumot (szám, macska vagy egér) a játékoslapod egy üres mezőjébe.



Rajzolj be egy egeret a játékoslapod egy üres mezőjébe, vagy 2 egeret bármely két szomszédos mezőbe.

A tervezők szeretnének köszönetet mondani minden játékesztelőnek. Külön köszönet: Conny Richter, Michaël Giraud, Joe Huber, Tom Lehmann, Alberto Torre, Kjartan Lindøe, Kjetil Svendsen, Sturla Johansen, Eilif Svensson, Marianne Ringås, Dag Magnus Ringås és Inger Marie Fosnes.

TERVEZŐK: William Attia és Kristian A Řstby

ILLUSZTRÁCIÓ: Yan Moussu

FORDÍTÓ: Banitz István

