



Scott Brady hupp a pelyhes

2 játékos, 10+

20-30 perc

Megtévesztően cuki,
meglepően cseles.

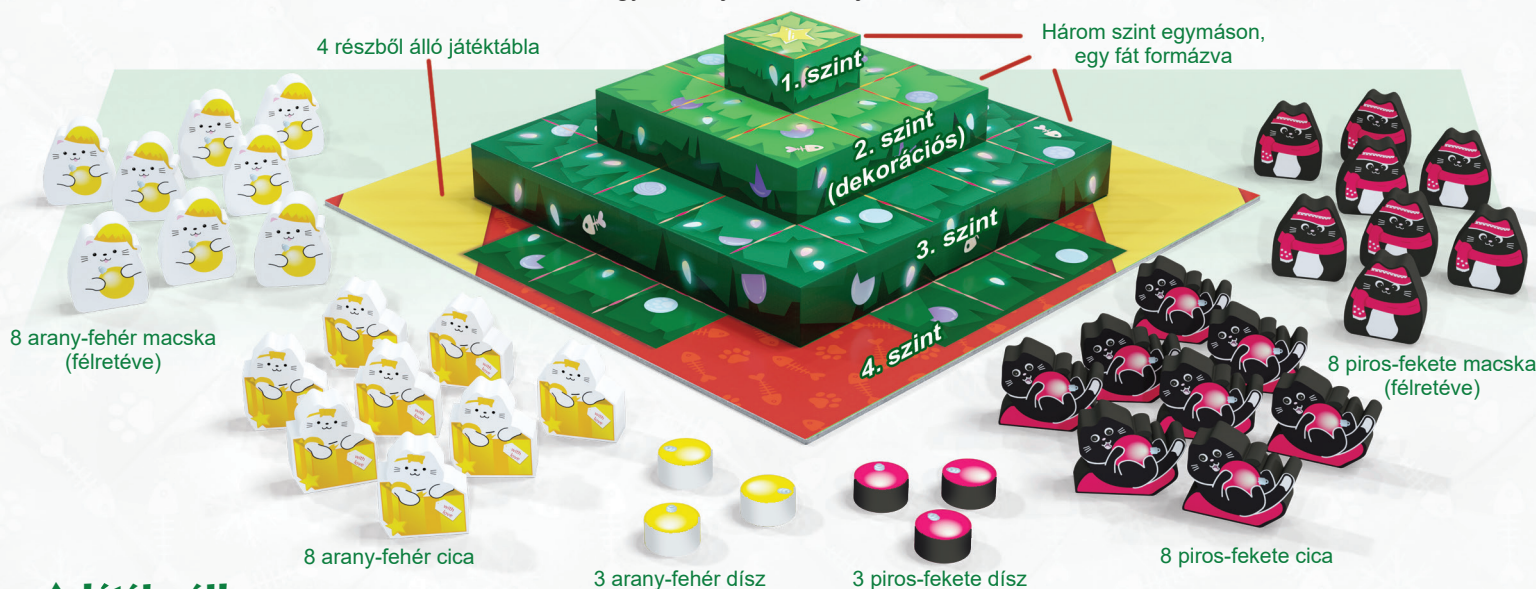
A kétlábúak már díszítik a fát, a felső ágakra aggatva a díszeket, de a leleményes macskák egy ügyes ugrással így is könnyedén lepöccintik azokat. A Hupp ünnepi kiadásában győzhetsz „cuki” vagy „csintalan” módon. Ehhez rendezz három macskát egy sorba vagy lökd le az ellenfeled 3 díszét a fáról. De egy hármassor kialakítása nem is olyan egyszerű feladat, hiszen te és az ellenfeled is folyton odébb huppantjátok majd a cicákat...

Sikerül vajon győzelmi pozícióba huppantanod a macskáidat? Vagy inkább lepöccinted az ellenfeled díszait a fáról?

Tartozékok és előkészületek:

Vegyetek ki mindent a dobozból, és állítsátok össze a négy részből álló játéktáblát az asztal közepén, majd helyezzétek rá a „fa” három szintjét a megfelelő méretű mélyedésekbe illetve a képen látható módon.

Minden játékos **8 cicával és 3 dísszel** kezd az általa **választott színben**. A 8-8 macska egyelőre nincs játékban, azokat tegyétek félre a játéktábla távolabbi végéhez. Az a játékos kezd, aki legutóbb énekelt karácsonyi dalt – vagy sorsoljatok kezdőjátékost.

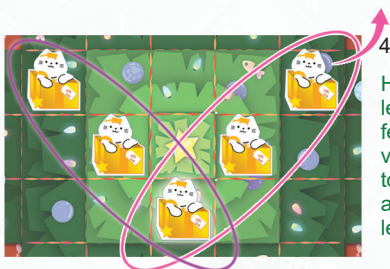
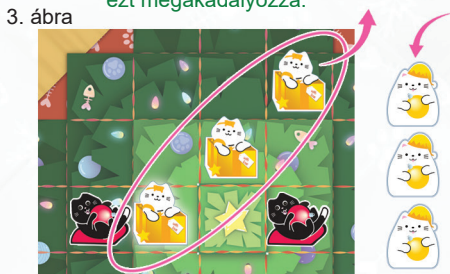
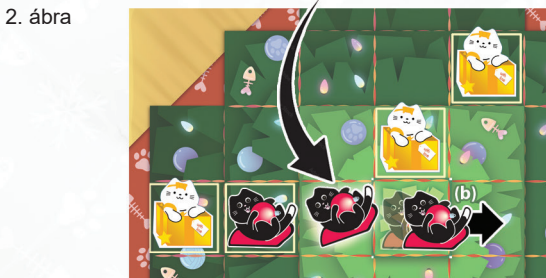
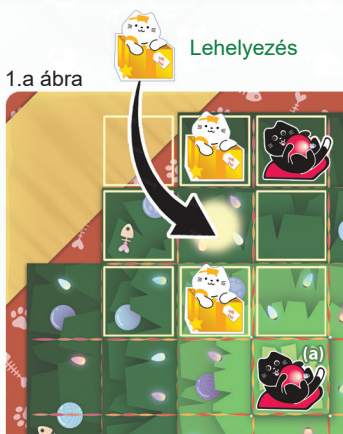


A játék célja

Felváltva helyezzétek a cicáitokat a fa üres zöld mezőire. Ha sikerül három cicát egymás mellé helyezned egy sorba, egy oszlopba vagy átlósan, akkor a cicák macskává fejlődnek. Kétféleképpen győzhetsz:

Cuki győzelem: Rendezz 3 macskát egy sorba – vagy helyezd mind a 8 felnőtt macskádat a fára!

Csintalan győzelem: Szerezd meg az ellenfeled 3 díszét úgy, hogy lelököd azokat a fáról – vagy rájuk vetődsz egy macskával!



Macskák

Ha már vannak macskák az aktív készletedben, eldöntheted, hogy cicát vagy macskát játszol-e ki a körödben. A macskák ugyanúgy viselkednek, mint a **cicák, egyetlen kivétellel: a cicák NEM TUDJÁK odébb huppanítani a macskákat.** A macskák viszont más macskákat és cicákat is odébb huppanthatnak.

Ha macskák és cicák kombinációjából állítasz fel egy hármas sort, akkor is vedd le mindhárom figurát a játéktábláról, és a cicák macskává fejlődnek. (5. ábra) A sorhoz tartozó macskák vissza-kerülnek a készletedbe az újonnan fejlesztett macskákkal együtt.

Díszek

Aranyszabály:

Ha nincs díszed a fán, azzal kell kezdened a körödet, hogy felteszed a fára az egyik díszedet.

A díszek egy új – csintalan – lehetőséget adnak a győzelemre (vagy a vereségre). A játék kezdetén mindketten kaptok 3 díszet a saját színetekben. Mindig lesz egy – **és csak egy** – saját színű díszed a fán. Az arany szabály miatt tehát, ha a köröd elején nincs díszed a fán, akkor fel kell tenned egyet – a játék legelső körét is beleértve.

A díszet mindig a dekorációs szint (2. szint) egy tetszőleges szabad mezőjére kell helyezned. (Ezek a kétlábúak mindig magasra teszik a díszeket, hátha nem ér fel odáig a mancsunk. Haha, butus kétlábúak!) Abban a ritka esetben, ha nincs szabad mező a dekorációs szinten, a díszet az eggyel lejjebbi szint (3. szint) egy tetszőleges üres mezőjére kell helyezned.

Miután lehelyeztél egy díszet a köröd elején, játssz ki egy cicát vagy egy macskát a szokott módon.

A díszeket a cicák és a macskák is odébb huppanthatják egy ugyanazon a szinten vagy egy szinttel lejjebb lévő szabad mezőre. A díszeket azonban sosem lehet egy szinttel feljebb huppanítani, ilyenkor egyszerűen a helyén marad. (Emiatt sosem kerülhet egy dísz a legfelső szintre.)

Az ellenfeled díszének lelökése a fáról:

Amikor lelököd az ellenfeled díszét a játéktábla széléről, megszerzed a díszet, és a saját pontozóterületedre helyezed (a hozzád közelebbi arany szalagos sarok a játéktáblán). Ha megszerzed az ellenfeled mindhárom díszét, te leszel a győztes!

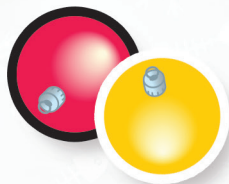
A SAJÁT díszed lelökése a fáról:

Akár a saját díszedet is lelökheted a fáról, ezzel meggátolhatod, hogy az ellenfeled megszerezze azt. Ekkor az ellenfeled pontozóterülete helyett egyszerűen csak tedd vissza az aktív készletedbe. Ez egy nagyon hatékony védekező lépés is lehet.

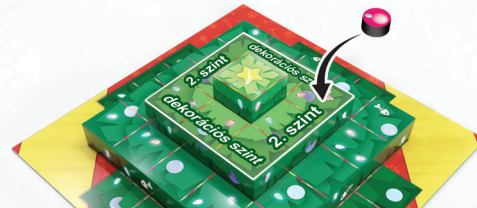
5. ábra



Nem gond, ha a hármas sorban macskák is vannak. Vedd le mindhárom figurát a játéktábláról. A példában a két cica macskává fejlődik, és az új macskák a középső macskával együtt az aktív készletedbe kerülnek.



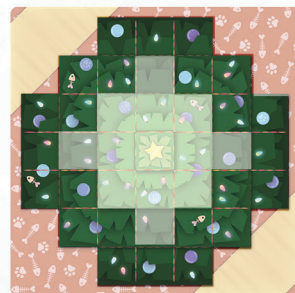
Amikor díszet helyezel a fára, azt a 2. szint 8 mezőjének egyikére kell tenned.



A díszeket nem lehet felfelé huppanítani.

Vagy akár le is lökheted a fáról.

Ugyanarra a szintre vagy egy szinttel lejjebb viszont huppanthatod.



A díszeket ezekről a 3. és 4. szinten lévő mezőkről tudod lelökni a fáról.

A MACSKÁK RÁVETŐDHETNEK A DÍSZEKRE!

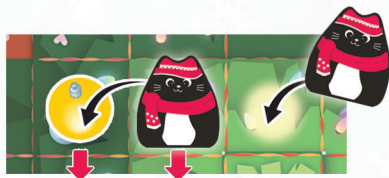
Ha egy cicát egy dísz által elfoglalt mezőre huppantanál, akkor a cica nem mozdul, mert a dísz ezt megakadályozza.

A cica nem huppan odébb, mert a dísz megakadályozza.



Viszont miután már macskák is vannak a fán, bonyolódik a helyzet. Ha egy **macskát** egy dísz által foglalt mezőre huppantasz, akkor rávetődik a díszre, és megszerzi azt. A macskát ezután tedd vissza az aktív készletedbe. Ha a saját díszedre vetődsz rá, azt is tedd vissza az aktív készletedbe. Ha az ellenfeled díszére vetődsz rá, megszerzed a díszet, és a saját pontozóterületedre helyezed. Emiatt próbáld meg elkerülni, hogy a díszedet az ellenfeled egyik macskája mellé helyezed le, hacsak nem azt tervezed, hogy még ebben a körben egy biztonságos helyre huppantod.

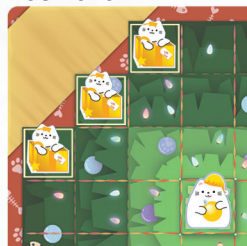
Ha egy macskát egy díszre huppantasz, megszerzi a díszet! (A macskát tedd vissza az aktív készletedbe.)



Tippek ravasz cicáknak

🐾 A fa két felső szintje erősebb a többinél, mivel ezek vannak legmesszebb a szélétől, így nehezebb a figuráidat innen lelődni. Ugyanakkor ne riadj vissza attól, hogy lelőkd a saját figuráidat a fáról. Néha hasznos lehet visszajuttatni azokat a készletedbe.

🐾 A kettes sor az egyik módja annak, hogy összehozz egy hármas sort. De megpróbálkozhatsz egy ravaszabb megközelítéssel is, ahol L alakban helyezed le a figurákat, majd egy huppanással középre lökd a saját figurádat. *Megjegyzés: a fa térbeli jellege miatt ezt néha NAGYON nehéz észrevenni.*



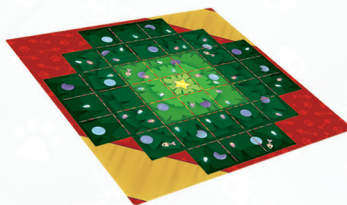
🐾 Nem mindig érdemes az összes macskádat feltenned a fára, főleg, ha az ellenfelednek nincs még macskája, mert nem fogod tudni őket arrébb lökdölni.

Győzelem:

CUKI: Ha sikerül három macskádat egy sorba állítanod vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, győztél! Illetve, ha az egyik játékosnak a köre végén mind a 8 macskája a fán van, azonnal győz.

CSINTALAN: Ha megszerzed az ellenfeled mindhárom díszét, győztél!

A győzelmi feltételeket csak azután ellenőrizzétek, hogy már minden meglőkött figura mozgását végrehajtottátok.



A háromdimenziós játéktáblától jojózik a szemetek? Játsszatok a sima játéktáblán. (Ne feledjétek, a díszeket nem lehet a játéktábla közepe felé huppanítani!)

Kellemes ünnepeket!



Készítők:

Tervezte: Scott Brady
Grafika / Illusztráció: Curt Covert
Szabálykönyvet lektorálta: Linda Baldwin

Vezető tesztelők és fő biztatók: Nicole Brady, Madison Brady, Kennedy Brady, Alex Cutler

Magyar fordítás: Banitz István

SND 1022



facebook.com/smirkanddagger/or visit us at SmirkandDagger.com contact: smirkanddagger@gmail.com



© 2024 Smirk and Dagger Games.
Minden jog fenntartva!

Smirk and Dagger Games. 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu info@gemker.hu