

BARIKARÁM

JÁTÉKSZABÁLY

Játékotlet: Pierrot

Illusztráció: Steiner Anita





BARIKARÁM



Az egész napos legelésés után a bariknak a karámban a helyük. Ott remélhetnek biztonságot a ragadozóktól is. Juttass be minél több bárányt a karámodba, de jól vigyázz, nehogy a róka vagy a farkas is beszökjön valahogy!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos vegyen magához egy játéktáblát!
- Helyeztetek a zsákba annyi lapkakészletet, ahányan játszatok, és jól keverjétek össze ezeket! Egy készlet alatt az azonos hátoldalú 24 lapkát értjük.
- Jelöljétek ki egy kezdőjátékost, és ő vegye magához a 8 oldalú dobókockát.
- Opcionálisan készítsétek elő a kiegészítő játékmódulatokat - ezekről később lesz szó.

A JÁTÉK MENETE

A játék több körön keresztül folyik. Minden kör két részből áll: 1. kiválasztás fázisa, 2. terelés fázisa.

1. A KIVÁLASZTÁS FÁZISA

Húzzatok a zsákból annyi lapkát, hogy mindenkinek 4 jusson, aztán még négyet. Tehát 2 játékos esetén $(3 \times 4 =) 12$, 3 játékos esetén $(4 \times 4 =) 16$, 4 játékos esetén $(5 \times 4 =) 20$ lapkát. Tegyétek mindet képpel felfelé fordítva az asztal közepére!



A kezdőjátékos válasszon le a nagy csomagból egy 4 lapkából álló készletet, amihez tetszés szerint bármelyik 4-et felhasználhatja.



A következő játékosnak – mint az utána következőknek általában – két lehetősége van. Vagy felveszi a már leválasztott 4-es készletet és maga elé helyezi azt, vagy ő is leválaszt 4-et a nagy csoportból. Ha a leválasztás mellett dönt, természetesen a soron következő játékos már két négyes közül választhat.



A játékos felveheti a leválasztott 4-es csoportot,



vagy még 4 lapot ő is leválaszt.

Ha éppen nincs már leválasztott 4-es készlet, vagy már nincs nagy csoport, amiből le lehetne választani 4 lapot, akkor csak az egyik lehetőség adott.

Miután a fenti módszerrel minden játékos választott magának 4 lapkát, egy 4-es készlet marad az asztal közepén a következő körre.

Megkezdődhet a terelés fázisa, amit szintén a kezdőjátékos indít.

2. A TERELÉS FÁZISA

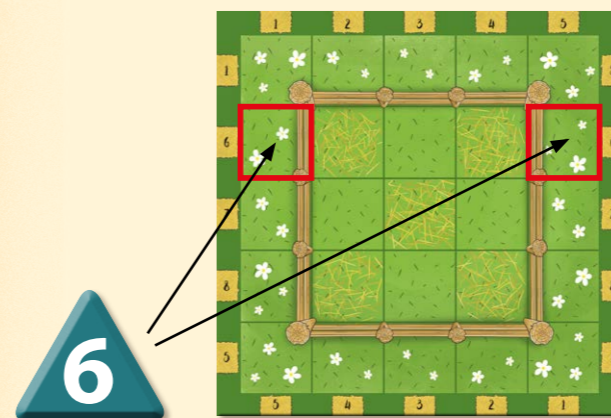
A terelés fázisában a következőket kell tennetek:

- 1 – A kezdőjátékos dobjon egyet a kockával. Az eredmény mindenkire vonatkozik.
- 2 – Mindenki helyezze el az egyik lapkáját a tábláján a megfelelő helyre.
- 3 – El kell tolnod valamelyik lapkádat egy szomszédos mezőre.

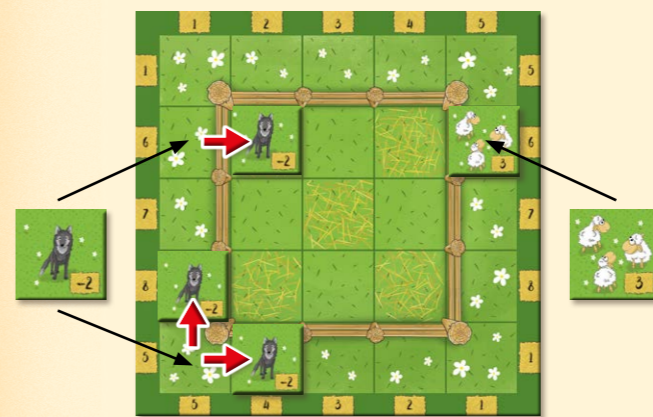


A LAPKALEHELYEZÉS SZABÁLYAI:

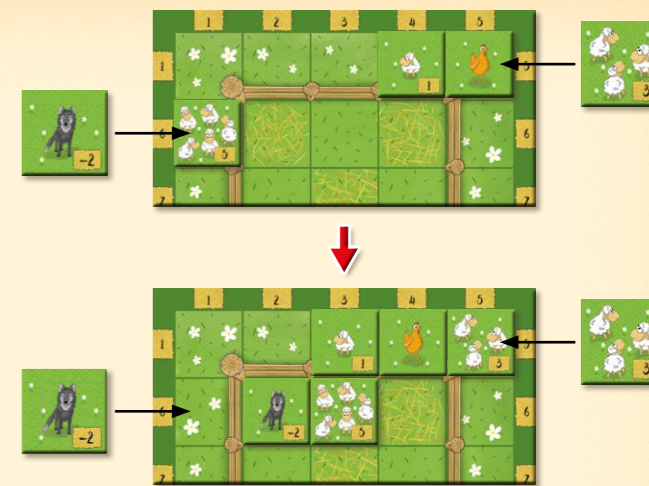
- Minden dobókockával dobott számértéknek 2-2 mező feleltethető meg a táblán. A játékos dönti el, hogy a 2 lehetőség közül melyiket választja.



- Ha üres a megfelelő számmal jelölt külső mező, a lapkát egyszerűen csak rakd le rá! Ha rókát vagy farkast tennél, akkor azonnal eggyel beljebb kell csúsztatnod. Így azok (az 1-es és 5-ös mezők kivételével) már a karámba kerülnek.

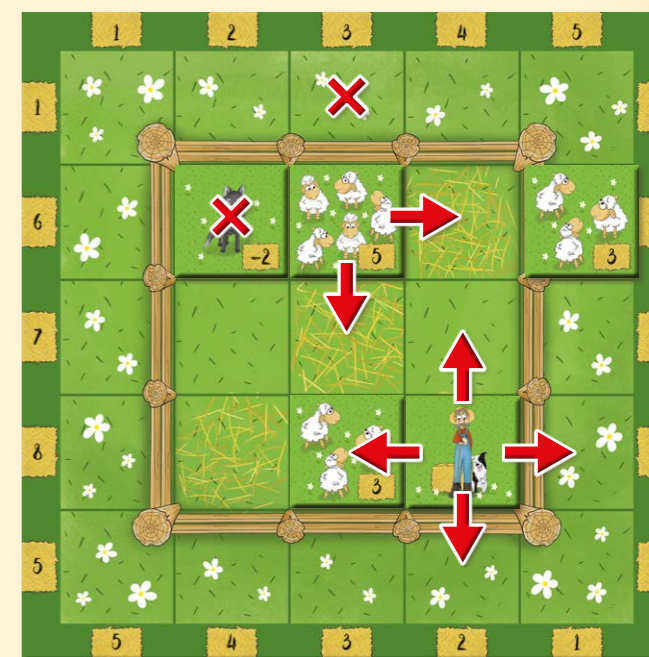


- Amennyiben a választott készletedben van róka vagy farkas, legelőször ezeket a lapkákat kell a táblára helyezned.
- Ha a kiválasztott mező nem üres, a lehelyezett lapka az érkezése irányából (a sarkoknál akár vízszintesen, akár függőlegesen) eltolja az előtte lévő(ke)t. Ennek hatására akár kitolhat lapkát/lapkákat a karámból, sőt le is tolhatja azokat a tábláról. (A tábláról letolt lapkák már nem térnek vissza a játékba.) Mivel a rókát és farkast rögtön eggyel beljebb csúsztatjuk, ezért ezek akár 2 mezővel is továbbtolhatják a táblán lévő lapkákat.



A LAPKAMOZGATÁS SZABÁLYAI:

- Miután a táblára helyeztél egy lapkát, egyet el is kell mozdítanod. Ez lehet akár az is, amit éppen letettél.
- A lapka mindig egy szomszédos, üres mezőre tolnak át, más lapkát nem tolnak maga előtt, és nem hagyhatja el a karámot.



- Az általános szabályok alól kivétel a gazda, ő a mozgás során eltolhat más lapká(ka)t is, valamint akár a karámból is kimehet, a tábláról viszont nem léphet le.

Ezt a három lépést négyszer kell megismételnetek, amíg el nem fogynak a kiválasztott lapkáitok. Ha ez megtörtént, vége a körnek, és ismét a kiválasztás fázisa következik.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor

1. valamelyik játékosnak megtelik a karámja (mind a 9 négyzet) vagy
2. már nem tudtok elegendő lapkát húzni a kiválasztás fázisához.

Ilyenkor minden játékos adja össze a karámon belül lévő pontjait, vagyis számolja meg a bányait a karámban, és vonja le ebből az esetleges mínusz pontokat. A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az számít, hogy kinek sikerült több birkát beterenie.

A pontozásnál minden birkalapka annyi pontot ér, ahány birka van rajta. A tyúk és a gazda 0 pontot érnek, míg a róka -1 pontot, a farkas pedig -2 pontot – ha a karámon belül vannak a játék lezárásakor.



HA EZ MÉG NEM LENNE ELÉG A JÁTÉKBÓL

Találtok még a dobozban különböző lapkákat, amikkel további játékvariációkat próbálhattok ki. Bármely kiegészítő modul akár külön-külön, akár együtt is használható az alapjáték elemeivel.

KIEGÉSZÍTŐ MODUL - A FEKETE BÁRÁNYOK

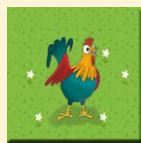


Minden játékos helyezzen egy darab 1-es és egy darab 2-es értékű fekete bárány-

lapkát a saját karámján belül 1-1 tetszőleges mezőre. A játék során igyekeznie kell kitolni a fekete bárányokat a karámból. Ha ez nem si-

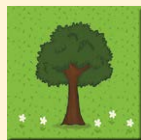
kerül, a karámon belül maradt bárányért neki nem jár pont, de a lapka szerinti pontot minden ellenfele megkapja.

KIEGÉSZÍTŐ MODUL - A KAKAS



Ebben a játéktípusban mindenki cserélje ki egy tyúk kártyáját egy kakasra. Ezek a már leírtaknak megfelelően a többi kártyával együtt a zsákba kerülnek. Ha kakast helyezel a táblára, és az közvetlenül egy vagy több tyúk mellé kerül, akkor mind a kakas, mind az érintett tyúkok távoznak a tábláról. A kakas eme funkcióját akkor is aktiválhatod, ha az a mozgatás során kerül a tyúkok mellé. Minden kakas csak egyszer használható, viszont a felhasználás előtt nyugodtan megvárhatod, hogy több tyúk is a kakaslapka mellé sodródjon.

KIEGÉSZÍTŐ MODUL - A FÁK



Minden játékos vegyen magához 2-2 fát, és helyezze le ezeket 2 tetszőleges mezőre a karámon kívül. A játék során ezek a mezők foglaltak, és blokkolnak bizonyos lehetőségeket:

- A fával foglalt mezőn nem jöhet be lapka, csak az ellentétes oldalon.
- Ha a fa irányába történik egy sor mozgatása, akkor a sor a fa előtt ér véget, vagyis már ott, a karám szélénél kiesik az utolsó lapka.

A fa nem pusztán nehezítés, a rövidülő sorok új, érdekes taktikai lehetőségeket biztosítanak.

A JÁTÉK ELEMEI:

- 4 azonos tartalmú lapkakészlet (4x24 lapka)
- 1 db kiegészítő lapkakészlet (4x5 lapka)
- 4 db játéktábla, közepén a karámmal
- 1 db 8 oldalú dobókocka
- 1 db húzózsák

Az egyes lapkakészletekben:

2x5 birka, 3x4 birka, 3x3 birka, 4x2 birka, 4x1 birka, 1 gazda, 1 farkas, 2 róka, 4 tyúk

A kiegészítő lapkakészletben:

4 kakas, 4x2 fekete bárány, 4x1 fekete bárány, 8 fa

