

HÓDBANDA

Egy igazán ravasz kártyajáték



Játékosok: 2–6

Illusztráció: Björn Pertoft

Játékidő: kb.: 20 perc

Ajánlott: 6 éves kortól

Tartalom:

66 kártya

45 számkártya

(4x 0-tól 8-ig értékekkel és 9x 9-es értékkel)

21 akciókártya

(9x cserélj, 7x kémkedj és 5x húzz kétszer)



1 jegyzettömb



A játék témája és a játék célja

Ezek a pimasz kis rágcslók nagyon szeretnek bosszúságot és zűrzavart okozni. Csak nagyon ritkán kukucskálnak ki a lefelé fordított kártyák alól. Legyetek nagyon óvatosak és ne veszítsétek el a fonalat, különben becsempészi magát a lapok közé egy vízipatkány - és azt biztosan nem akarjátok megkapni!

A **Hódbanda** játékban ügyesen kicseréletek az előttek lévő kártyákat, mert azt szeretnétek, ha a forduló végén a lehető legalacsonyabb értékek lennének a készletekben. Minden kártya lefordítva fekszik előttek és emlékeznetek kell rájuk. Az akciókártyák megváltoztatják a kártyák pozícióját. Ezért fontos, hogy ne veszítsétek el a fonalat, és a megfelelő időben fejezzétek be a fordulót. Akinek a fordulók lejátszása után a legkevesebb pontja lesz, az lesz a győztes!

Előkészületek



A játéktér kialakítása
3 játékos esetén



Lerakópakli Húzópakli



Anna



Eszter



Zsóka

sorba magatok elé (ne csaljatok!). Most óvatosan nézzétek meg a két szélső lapokat és jól jegyezzétek meg.

A játék menete

Aki utoljára volt vízparton, az kezdi az első fordulót. Annyi fordulót játszotok, ahányan részt vesztek a játékban. Kivéve két játékos esetén, akkor négy fordulót játszotok. Mindegyik fordulót másik játékos kezdi. Egy fordulón belül többször is sorra kerültek az óramutató járásával megegyező irányban. Amikor rád kerül a sor, akkor kiválasztasz pontosan egyet a következő két lehetséges „lépés” közül.

„A lépés” – húzd fel a húzópakli legfelső (lefordított) lapját.

Nézd meg a lapot titokban úgy, hogy más ne lássa, majd válassz a lehetőségek közül:

- 1 Egy számkártyát húztál? Ebben az esetben kicserélheted az egyik előtted fekvő kártyát erre a számkártyára. Vedd fel az egyik előtted fekvő lapot, majd felfordítva dob a lerakópaklira és végül tedd a helyére lefordítva az új lapot.



Lerakópakli Húzópakli



Anna



Eszter



Zsóka

Zsóka egy számkártyát húzott fel és úgy döntött, hogy lecseréli az egyik kártyáját erre a számkártyára. Felfedi az egyik kártyáját és a lerakópaklira teszi. Azt a lapot, amelyiket az imént húzta fel, lefordítva leteszi a megüresedett kártyahelyre.

Fontos: Ügyeljetek arra, hogy a többiek ne lássák a felhúzott kártyátok értékét.

- 2 Egy akciókártyát húztál? Ebben az esetben megcsinálhatod a kártya akcióját (erről bővebben majd az **Akiókártyák** címszó alatt olvashatsz). A kártyát végül felfordítva a lerakópaklira kell tenned.
- 3 A felhúzott lapot használat nélkül a dobópaklira teheted. Ilyenkor nincsen jelentősége annak, hogy egy számkártyát vagy egy akciókártyát húztál.

Amikor elfogynak a lapok a húzópakliból, akkor vedd el a dobópaklit. Emeld le a dobópakli legfelső lapját és tedd vissza azt felfordítva a dobópakli helyére. Ezután keverd meg a dobópakli többi lapját és alakíts ki belőlük egy lefordított lapokból álló új húzópaklit.

„B lépés” – vedd el a dobópakli legfelső (felfordított) lapját.

Ezt a lépést csak akkor választhatod, ha a legfelső lap egy számkártya. Cseréld ki az egyik előtted fekvő kártyát erre a számkártyára. Vedd fel az egyik előtted fekvő lapot, majd felfordítva dob a lerakópaklira és végül tedd a helyére lefordítva az új lapot, amit a dobópakliról vettél el.

Ezzel a lépéssed véget ért. A bal oldaladon ülő játékos következik, aki szintén választhat egyet a két lehetséges lépés közül.

Az akciókártyák

Ha az **A lépés** során egy akciókártyát húztál, akkor megcsinálhatod a kártya akcióját. Azután a kártyát felfordítva a lerakópaklira kell tenned.



Cserélj

Fogd meg az egyik előtted fekvő lapot, majd cseréld ki egy játékosársad egyik lapjára.

Fontos! A csere közben ügyelj arra, hogy senki se lássa a lapok előoldalát.



Kémkedj

Fogd meg az egyik előtted fekvő lapot, nézd meg, majd tedd vissza a helyére.



Húzz kétszer

Húzol, egy vagy két kártyát a húzópakliról és használod ahogyan az **A lépésben** áll. **Először húzd fel az első kártyát.** Használd mint **1** számkártyát vagy mint akciókártyát **2**. Ezután a **Húzz kétszer** akciónak vége. Ha viszont a felhúzott lapot használat nélkül a lerakópaklira dobod **3**, akkor húzhatsz egy második lapot a húzópakliról és megcsinálhatod vele az **A lépést**.

A forduló vége (koppintás)

Amikor elégedett vagy a négy lapoddal, akkor az akciód után bejelentheted a forduló végét. Koppints határozottan az asztalon és mond ki hangosan azt, hogy „Utolsó kör!” Utánad még minden játékos egyszer sorra kerül. Amikor a jobb oldaladon ülő játékos megcsinálta a lépését, a fordulónak vége és elkezditek az értékelést.

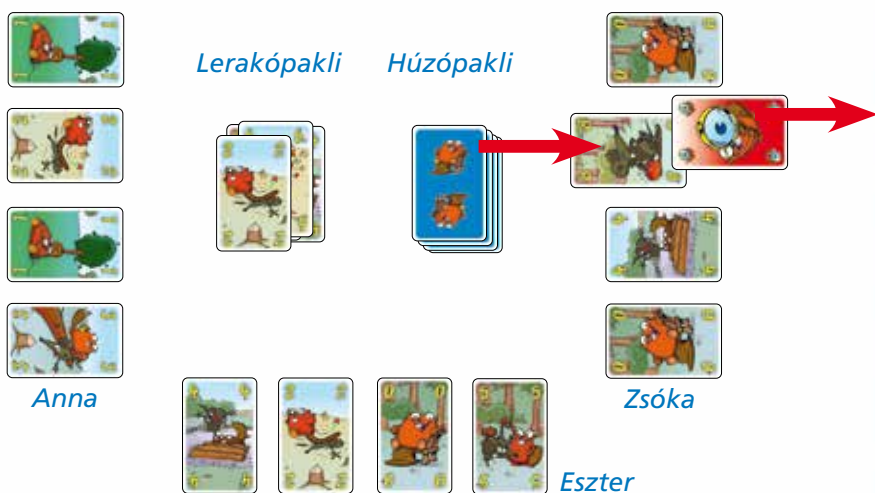
Figyelem! Csak azután lehet koppintani, miután mindenki legalább egyszer soron volt.

A forduló értékelése

Fordítsd fel az előtted fekvő négy lapot. Ha az egyik lap egy akciókártya, akkor addig húzz a húzópakliból lapokat, míg fel nem húzol egy számkártyát. Cseréld le a sorodban fekvő akciókártyát erre a számkártyára. Ha több akciókártya is van a sorodban, akkor ennek megfelelően mindet cseréld le számkártyára.

Megjegyzés: Ha többeknek is van akciókártya a sorában, akkor az kezdi a kártyacserét, aki koppintott. A többiek tőle kiindulva a játék irányában sorban egymás után cserélik le az akciókártyájukat.

Ha már csak számkártyák vannak a soraitokban, akkor számoljátok össze a számkártyáitok értékét. Jegyezzétek fel a jegyzettömbre a játékosok neveit és alá az elért pontokat, majd kezdjétek el a következő fordulót. Az újabb fordulót az előző forduló kezdőjátékosának bal oldali szomszédja kezdi.



Példa a pontozásra: Anna 7 pontot gyűjtött (1+2+1+3). Zsóka 11 pontot ért el (4+2+0+5). Eszternek még le kell cserélnie az akciókártyáját egy számkártyára az értékelés előtt. Ezért addig húz lapokat, míg egy számkártyát fel nem húz. Végül ő 12 pontot kap (0+4+8+0). A pontokat felírják a jegyzettömbre.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor lejátszottatok annyi fordulót, ahány játékos van (kivéve két játékos esetén, mert akkor a negyedik forduló után van vége a játéknak). Adjátok össze a játékosok nevei alatt álló pontokat. Akinek a legkevesebb pontja lett, az lett a játék győztese.



Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu
e-mail: piatnik@piatnik.hu
Szármarzási hely: EU

