Macskabál

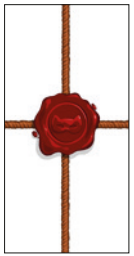
HABA 305277

Deduktív kártyajáték 2-4 játékos részére 7 éves kortól.

Üdvözlünk a partin! A Macskaklub álarcosbált rendez - és Te is a vendéglistán vagy!
Próbáld meg leleplezni a többi játékost, mielőtt ők tennék meg veled.
Minden macska, amely a táncparkettre lép, újabb nyomokat hagy.
Vajon a másik játékos egy barna macska mögé bújt? Vagy inkább a vörös macska rejti? ...Nem! Most már biztos - az egyik csíkos macska mögött kell lennie!

A JÁTÉK TARTALMA

4 meghívó



meghívó hátoldala

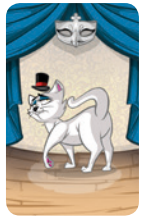
1 kezdőjátékos kártya

4 legyező, egyenként két részből

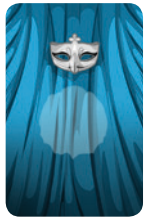
16 álarc sárga, piros, lila és zöld színben

19 tulajdonság-kártya

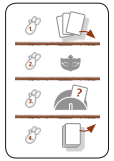
tulajdonságkártya hátoldala



40 macskakártya



macskakártya hátoldala



4 információs kártya

A legyezők összeállítva is beleférnek a dobozba.
Miután összerakták, nem kell szétszedni őket.

MACSKAKÁRTYÁK

Érdemes a macskakártyákat az első játék előtt átnéznetek.
Minden macskakártyán egy macska 3-4 tulajdonsága látható.
A meghívón a macskák összes tulajdonsága szerepel.

Póz

az ugró fenegyerek

a gőgös szépség

az ülő főnök

a hazug semmirekellő

a játékos cicamica

Szőrzet

fehér

barna

kék

fekete

zöld

sárga

lila

vörös

Szőrminta

csíkos

pöttyös

Kiegészítők

gyapjúgombolyag

halkoktél

cilinder

játékegér

Ezen kívül vannak minta nélküli macskák is. Ezen kívül vannak kiegészítő nélküli macskák is.

7 A kis piros pecsétek jelzik, hogy hány macskakártya van még ugyanezzel a tulajdonsággal.

ELŐKÉSZÜLETEK

① A játék előkészületénél ügyeljetek arra, hogy legyen elegendő hely az asztal közepén, mivel apránként egyre több macska lép majd a parkettra.

② Annyi meghívót keverjetek össze, ahány játékos fog játszani.

Ügyeljetek arra, hogy a kezdő játékos pecsétjével ellátott meghívó mindenképpen szerepeljen benne.

③ Osszátok szét a meghívókat a játékosok között, majd felfordítva helyezzék azokat maguk elé. Az a játékos, akinek a meghívóján a kezdő játékos pecsétje van, kapja a kezdőjátékos kártyát, melyet képpel felfordítva helyezzen maga elé.

④ Minden játékos válasszon egy legyezőt és tegye maga elé. Ez a tulajdonság-kártyák tárolására szolgál.

⑤ Minden játékos kap 16, a legyezője színével megegyező álarcot.

⑥ Keverjétek össze a tulajdonság-kártyákat, és lefelé fordítva osszatok ki 3-3 kártyát minden játékosnak.

Ez a saját macskád 3 tulajdonsága. Helyezd a kártyákat a legyeződbe, és győződj meg arról, hogy másik játékos nem láthatja a tulajdonság-kártyáidat.

Amikor a játék elején kiosztjátok a tulajdonság-kártyákat, természetesen több, ugyanabba a kategóriába tartozó kártyát is kaphatsz. Soha nem láttál kétszínű macskát? Épp itt az ideje! Csíkos és pöttyös is? Őrültség, de nem lehetetlen!

⑦ Keverjétek össze a macskakártyákat és lefelé fordítva osszatok ki 3-3 kártyát minden játékosnak. Vegyétek ezeket kézbe és figyeljetek arra, hogy másik játékos ne láthassa a macska-kártyáitokat.

⑧ Helyezzétek a megmaradt macskakártyákat az asztalra képpel lefelé fordítva egy pakliba, hogy mindenki számára könnyen elérhető legyen.

⑨ Minden játékos kap egy információs kártyát. Ez egy rövid áttekintést mutat a játékoskörök egyes fázisairól.

⑩ A megmaradt játéktartozékokat tegyétek vissza a dobozba

Játék előkészítése 4 játékos esetén

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járásával megegyező irányban folyik. A kezdő játékos kezd. Miután minden játékos sorra került, új kör kezdődik.

Egy játékoskör 4 fázisból áll:

1. Macskakártya kijátszása
2. Álarc felfedése
3. (Opcionális) Tulajdonság-kártya kitalálása
4. Macskakártya húzása

1. Macskakártya kijátszása

Válassz a kezedben lévő három macskakártyád közül, és helyezd az asztal közepére, hogy mindenki láthassa.

2. Álarc felfedése

Minden játékos (beleértve a kártyát elhelyező játékost is) ellenőrizze, hogy a macskakártyán szereplő tulajdonságok legalább egyike megegyezik-e a saját tulajdonságai egyikével. Ha igen, akkor a megfelelő játékosok egy álarcot a saját készletükből tegyenek a macskakártyára.

Fontos:

- Ha a macskakártya több tulajdonsága is megegyezik a saját tulajdonságaiddal - akkor is csak egy álarcot helyezz a macskakártyára.
- Az álarcokat a kártya felső részére helyezzétek, hogy a macska jól látható maradjon az összes játékos számára.

3. (Opcionális) Tulajdonság-kártya kitalálása (1x)

Megpróbálhatod ezt a fázist, de nem muszáj. Lehetőséged van van egy másik játékos egyik tulajdonságának kitalálására. A kérdezett játékosnak igazat kell válaszolnia.

- Ha jól tippeltél, a tulajdonság nyilvánosságra kerül, és a kérdezett játékosnak az asztalra fel kell fordítania a tulajdonság-kártyáját, hogy ezután mindenki számára jól látható legyen.
  Ezen felül jutalmul kapsz egy álarcot a kérdezett játékos készletéből.

Fontos:
A 2. fázisban a játékosoknak a továbbiakban is le kell helyezniük az álarcaikat a macskakártyákra a feltárt tulajdonságaik ellenére is.

- Ha rosszul tippeltél, a kérdezett játékosnak adnod kell egy álarcot a saját készletedből.

Az összes jutalom álarcot tartsátok látható helyen, de elkülönítve a saját készletetektől.

4. Macskakártya húzása

Húzz egy új macskakártyát a húzópakliból, és vedd a kezedbe.
A köröd véget ért, és a következő játékos jön.

Fontos:
Az összes kijátszott macskakártya és álarc maradnak az asztalon, mindenki számára jól láthatóan az egész játék során.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy játékos mindhárom tulajdonsága kiderül.

Az aktuális kör a megmaradt játékosoknak még lejátszásra kerül, de csak egy tippre van lehetőségük, azaz csak a 3. fázis, a **Tulajdonság-kártya kitalálása** hajtható végre.

Tehát nem játszhatnak ki macskakártyákat, nem helyezhetnek le álarcokat és nem húzhatnak új lapot.

Pontozás

Most minden játékos megszámolja össze a pontjait:

- Minden **jutalom maszk** egy pontot ér..
- Minden olyan **tulajdonság**, amely még **nem került nyilvánosságra**, egy pontot ér.

Példa: *Kati összesen 5 pontot kapott: 4-et az álarcokért és 1-et a rejtett tulajdonságért.*

A legtöbb pontot szerző játékos nyer. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több rejtett tulajdonság-kártyája maradt. Ha továbbra is döntetlen van, úgy ezek a játékosok közösen győztek.

Abban a valószínűtlen esetben, ha egy játékosnak elfogynak az álarcai a játék azonnal véget ér, és pontozás következik.

DIONÉ játéknagyker www.haba.hu
Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek