

Tanz der Hornochsen!

Von Wolfgang Kramer

MARHATÁNC

2-8 játékos részére
8 éves kortól
játékidő kb. 45 perc

Játékötlet

A játékosok célja, hogy a számozott lapocskákat olyanformán helyezték el a játéktábla soraiban, hogy közben elkerüljék a tehénlepleket és a tehénállásokat, mivel ezeken a helyeken büntetőpontokat kapnak. Aki büntetőpontot kap, az bábuját ennyi mezővel közelebb viszi a trágyadombhoz. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legkevesebb büntetőpontja van, vagyis bábuja a legmesszebb van a trágyadombtól.

Tartozékok



99 darab számozott lapocska
(1-től 99-ig)



8 bábu, különböző színekben

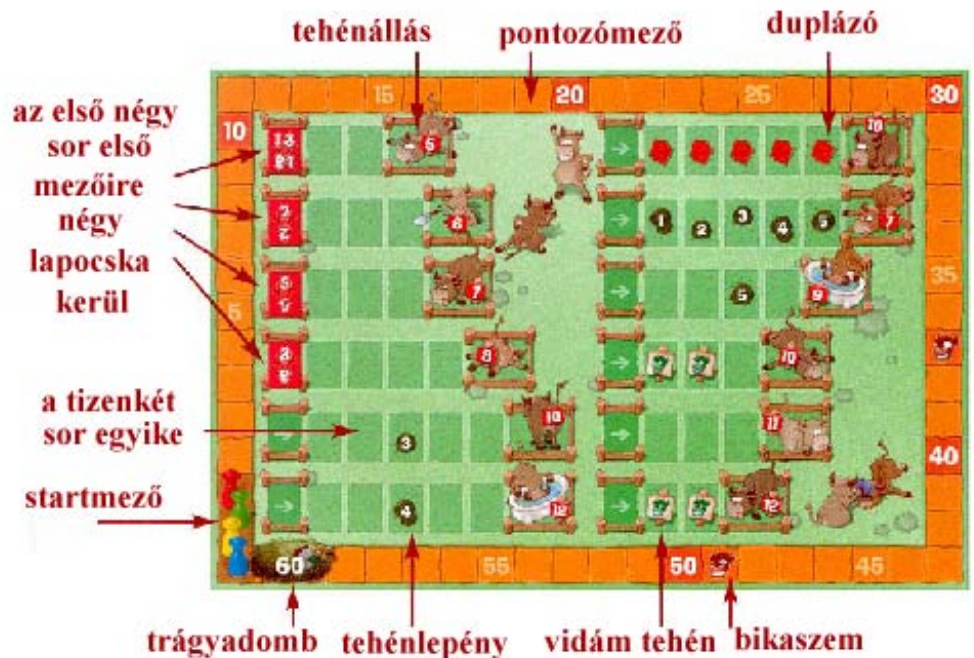


8 paraván, különböző színekben

Előkészületek

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni. Minden játékos választ magának egy **bábut**, és megkapja az ugyanilyen színű **paravánt** is. A paravánt ki-ki maga elé teszi, a bábuját pedig startmezőjére. A megmaradt bábuakat és paravánokat vissza kell tenni a dobozba.

A **99 lapocskát** képpel lefelé kell fordítani, jól meg kell keverni, és kirakni a játéktábla mellé úgy, hogy az összes játékos kényelmesen elérhesse ezeket. Ez lesz a tartalék. Ezután minden játékos húz **hat lapocskát** a tartalékból, és elhelyezi ezeket paravánja mögött. A játékosok nem láthatják, milyen lapocskákat húztak a többiek. Ezután egyenként fel kell csapni a tartalékból **négy lapocskát**, és ezeket a játéktábla első négy sorának első mezőjére kell helyezni (lásd oldalt a képet).



Fontos: Azokat a sorokat hívjuk **aktív soroknak**, amelyeknek első mezőjén van lapocska. Az olyan sorok, amelyekben nincsenek lapocskák, az inaktív sorok. A játék folyamán mindig csak négy sor lesz aktív.

Játékmenet

A játék fordulókból áll. Minden fordulóban először lapocskákat kell kijátszani, majd utána ezeket a lapocskákat a játéktáblán kell elhelyezni, és alkalmasint ki kell számolni a büntetőpontokat. Ezután új forduló kezdődik.

A lapocskák kijátszása

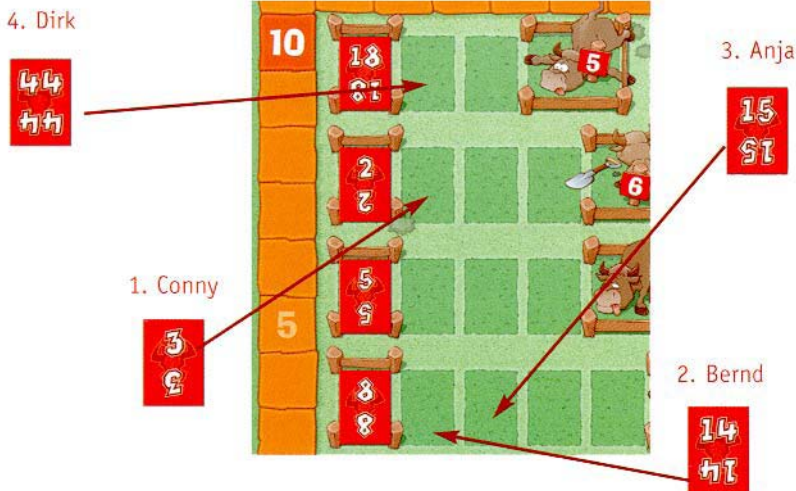
A játékosok egyidejűleg választanak egyet-egy paravánjaik mögött tartott lapocskáik között, és azt **képpel lefelé** kirakják maguk elé az asztalra. Miután mindegyikük választott, a lapocskákat képpel felfelé kell fordítani. Az a játékos, aki a legkisebb értékű lapocskát játszotta ki, lapocskáját elhelyezi a játéktáblán, az aktív sorok egyikében. Őt a második legkisebb értékű lapocskát kijátszott játékos követi, és így tovább, addig a játékosig, aki a legnagyobb értékű lapocskát játszotta ki. Ha egy sorba új lapocska kerül, azt mindig a sor első üres mezőjére kell rakni (mindig balról jobbfelé haladva).

Melyik sorba kerül a lapocská?

Minden kijátszott lapocská csak egy sorba kerülhet. Azt, hogy melyik ez a sor, az alábbi három szabály határozza meg:

1. szabály: **Növekvő számok.** A lapocskát egy nálánál kisebb számú lapocská után kell lerakni.

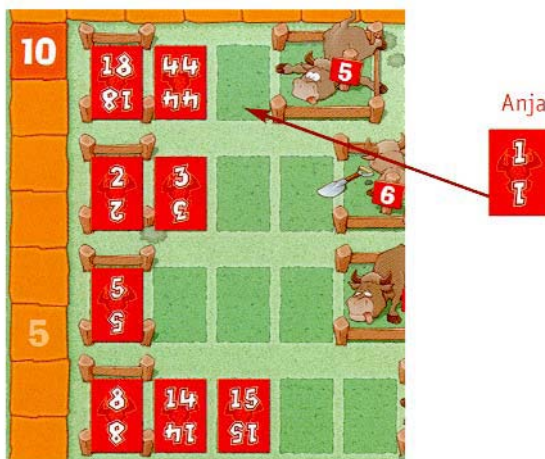
2. szabály: **Legkisebb különbség.** A lapocskát a négy aktív sor közül mindig abba a sorba kell rakni, ahol közötté és a sor eddig utolsó lapocskája között a legkisebb a különbség.



Példa: Anja a 15-ös lapocskát játszotta ki, Bernd a 14-est, Conny a 3-ast és Dirk a 44-est. Mivel a 3-as a legkisebb, először Conny-n a sor, hogy elhelyezze lapocskáját az aktív sorok valamelyikében. Az 1. szabály alapján egyetlen sorban helyezheti el a lapocskát, a 2. aktív sorba, a 2-es lapocská után.

Most Bernden a sor, aki az 1. szabály szerint lapocskáját egyaránt rakhatná a 3-as, az 5-ös és a 8-as lapocská mögé. A 2. szabály szerint ilyenkor a legkisebb különbség számít; márpedig 8 és 14 között kisebb a különbség, mint akár 3 és 14, akár 5 és 14 között. Tehát Bernd a maga lapocskáját a 8-as után rakja le. Anja 15-ösét a 14-es mögé, végül Dirk 44-esét a 18-as mögé rakja le.

3. szabály: **Legkisebb számok.** Amennyiben egy játékos olyan lapocskát játszik ki, amelynél kisebb számú lapocská egyik aktív sor végén sincsen, a lapocskát abba a sorba kell tenni, amelynek végén a legnagyobb számú lapocská található.



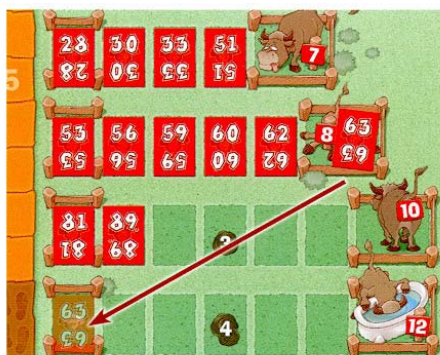
Példa: A rákövetkező fordulóban Anja az 1-es lapocskát játssza ki. Mivel ennél nagyobb számú lapocskákra végződik mind a négy aktív sor (3-as, 5-ös, 15-ös és 44-es), az 1. és a 2. szabály ebben az esetben nem alkalmazható. A 3. szabály szerint Anjának a 44-es után kell leraknia 1-esét.

A büntetőpontok kiszámítása



Amennyiben egy lapocská valamelyik sor végi **tehénállásra** kerül, az adott sor betelik, és a játékosnak a sorrendet betartva végre kell hajtania az alábbi lépéseket:

1. A játékos annyi büntetőpontot kap, amennyi a tehénálláson található szám, és bábuját ennek megfelelő számú mezővel mozgatja előrébb.
2. Ezután leveszi lapocskáját a tehénállásról, és azt a következő üres sor legelejére teszi.
3. A sorban lévő többi lapocskát leveszi a játéktábláról, kiválaszt közülük egyet vagy kettőt, amelyeket paravánja mögé tesz, a többit pedig képpel lefelé visszateszi a dobozba.



Példa: Bernd kénytelen volt 63-as lapocskáját egy tehénállásra letenni; a tehénálláson a 8-as szám látható. Bernd nyolc büntetőpontot kap, bábuját tehát nyolc mezővel helyezi előre, a trágyadomb irányába. Ezután fogja a 63-as lapocskát, és áthelyezi a 81-es lapocská alatti helyre, a következő üres sor elejére. A megtelt sor többi lapocskáját (53-as, 56-os, 59-es, 60-as és 62-es) leveszi a játéktábláról, titokban kiválasztja és paravánja mögé teszi közülük az 56-ost, a többit pedig képpel lefelé visszateszi a dobozba.



A következő üres sor olyan sor is lehet, amely korábban már volt aktív sor - ahogy ez az alábbi képen is látható:

Figyelem: Ha a játéktér bal oldalának alján telik meg sor, és e sor alatt már nincsen üres sor, az általa aktivált új sor a játéktábla jobb oldalának tetején lesz. Hasonlóképpen ha a játéktér jobb oldalának alján már nincsen megfelelő sor, a játéktábla bal oldalának tetején aktiválódik a következő üres sor.

A tehénlepiények



Amennyiben egy játékosnak lapocskáját egy **tehénlepiényre** kell leraknia (tehénlepiény általában egy sor közepétáján található), a játékos annyi büntetőpontot kap, amilyen szám a látható a tehénlepiényen, és bábuját ennek megfelelő számú mezővel kell előrébbmozgatnia. Más cselekedetre nem kerül sor.

A játékosok további lehetőségei

Lapocskavásárlás: A játékos, mielőtt kijátszana egy lapocskát, **1-3 lapocskát** vásárolhat a tartalékból. Minden lapocskát megvásárlása **1 büntetőpontba** kerül, így a játékos bábuját annyi mezővel mozgatja előrébb (1, 2 vagy 3), ahány lapocskát vásárolt.

Figyelem: Egy játékosnak maximum **kilenc lapocskája** lehet paravánja mögött. Egy játékos fordulónként csak egyszer vásárolhat (így nem teheti meg, hogy vásárol egy lapocskát, megnézi, majd vásárol egy újabb lapocskát). A vásárló játékosnak hangosan ki kell jelentenie, mennyi lapocskát vásárol. Aki előbb jelenti be vásárlási szándékát, az vásárol előbb. Amennyiben többen egyszerre jelentik be vásárlási szándékukat, a sorrendjüket büntetőpontjaik száma határozza meg - az a játékos vásárol először, akinek közülük a legtöbb büntetőpontja van. A vásárolni addig lehetséges, amíg képpel fel nem fordítják a játékosok maguk elé kirakott lapocskáikat.

Lapocskabegyűjtés: Az a játékos, akinek nincsen lapocskája paravánja mögött (ezt paravánja felemelésével kell bizonyítani), és aki nem is kap lapocskát a játéktábláról (vagyis kijátszott lapocskáját nem kellett egy tehénállásra tennie), **húz hat lapocskát** a tartalékból. Ez a lapocskabegyűjtés **ingyenes**. A felhúzott lapocskákat a játékos, anélkül hogy megmutatná a többieknek, paravánja mögött helyezi el. Amennyiben a tartalékban hatnál kevesebb lapocskája van, ezeket a játékos mind megkapja, de többet nem kap.

A duplázó



Ha a duplázós sor aktív, és a duplázók közül legalább egyen nincs lapocskája (vagyis a duplázó **látható**), a fordulóban az összes játékosnak nem egy, hanem **két lapocskát** kell egyidejűleg kijátszania. A kijátszott lapkákat a rendes szabályok szerint kell a játéktáblán elhelyezni (először a legkisebb lapocskát, stb.).

Annak a játékosnak, akinek csak egy lapocskája van paravánja mögött, de duplázó miatt kettőt kell kijátszania, vásárolnia kell legalább egy lapocskát.

Ha a forduló elején a sor összes mezőjén van már lapocskája, kivéve a tehénálláson, a játékosoknak már csak egy lapocskát kell kijátszaniuk. **Figyelem:** Ez a sor is többször aktívvá válhat a játék folyamán.

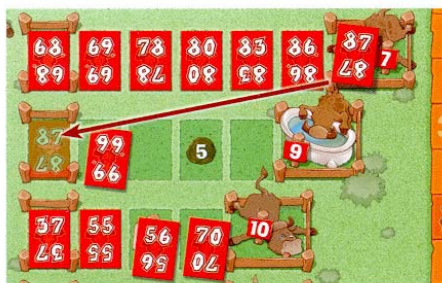
A vidám tehén



Ha az aktív sorok között van olyan, amelyben van legalább egy **látható** (vagyis lapocskával nem lefedett) vidám tehén, a játékosok büntetőpontok helyett jutalompontokat kapnak. Aki jutalompontot kap, az bábuját visszafelé, a startmező felé mozgatja. Ha egy bábu visszaér a startmezőre, a további jutalompontok elvesznek. Ha az aktív sorokban az összes vidám tehénre lapocskája kerül, **azonnal** büntetőpontok járnak jutalompontok helyett.



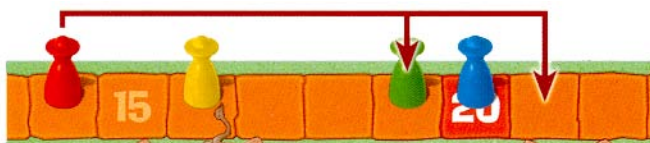
Példa: Anja a 35-ös, Bernd a 37-es, Conny a 86-os és Dirk a 83-as lapocskát játszotta ki. Berndnek 37-esét a 34-es után, a tehénállásra kell tennie. 9 büntetőpontot kap. 37-esét a következő üres sor elejére rakja (a 17-es alá), a 20-ast és a 23-ast paravánja mögé teszi, a megtelt sor többi lapocskáját pedig visszateszi a dobozba. Amikor a 37-est berakta az új sor elejére, aktiválta a vidám tehénet, és innentől mindenki jutalompontokat kap büntetőpontok helyett. Anja jön, aki 55-ösét a 37-es után rakja le, majd Dirk, aki 83-asát a 80-as után, a tehénlepiényre, így kap 4 jutalompontot. Őt Conny követi a 86-osával, és ő a következő tehénlepiény miatt 5 jutalompontot kap.



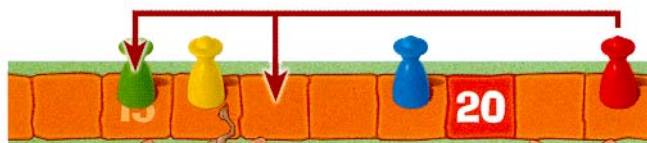
Példa: A következő fordulóban Anja a 70-es, Bernd az 56-os, Conny a 87-es és Dirk a 99-es lapocskát játszotta ki. Bernd letakarja a második vidám tehenet az 56-osával. Ennek következtében immár nincsen látható vidám tehen az aktív sorok egyikében sem, és mostantól újfent büntetőpontokat kapnak a játékosok. Anja 70-esét lerakja az 56-os után. Connynek 87-esét a 86-os utáni tehenállásra kell tennie, így kap hét büntetőpontot. Ezután 87-esét a következő üres sor elejére rakja, a 86-os alá, a 78-as lapocskát paravánja mögé teszi, a megtelt sor többi lapocskáját pedig visszateszi a dobozba. A fordulót Dirk zárja, aki 99-esét a 87-es után rakja.

A pontozómezők

Ezek mutatja a játék pillanatnyi állását. Egy mezőn (leszámítva a startmezőt) mindig **csak egy bábu lehet**. Ha egy játékosnak olyan mezőre kellene mozgatnia bábuját, ahol már van bábu, bábuját az ehhez a mezőhöz a **trágyadomb irányában legközelebbi** olyan mezőre kell tennie, ahol nincsen bábu. Ez a szabály mind a büntető-, mint a jutalompontok lelépésénél igaz.



A vörös játékos öt büntetőpontot kap. Ha lelépné, oda érkezne bábujaival, ahol most a zöld bábu tartózkodik. Tovább kell haladnia bábujaival a trágyadomb felé, és bábuját az első üres mezőn kell elhelyeznie - tehát adott esetben a kék bábu előtti mezőn.



A vörös játékos hét jutalompontot kap. Ha lelépné, oda érkezne bábujaival, ahol most a zöld bábu tartózkodik. Visszafelé kell haladnia bábujaival a trágyadomb felé, és bábuját az első üres mezőn kell elhelyeznie - tehát adott esetben a sárga bábu előtti mezőn.

A bikaszem



Két pontozómező speciális: ezek a **bikaszemek**. Amikor a legelső bábu (vagyis a legtöbb büntetőpontot összegyűjtött játékos bábuja) előrefelé haladva áthalad egy bikaszem fölött, vagy megállapodik rajta, a következő fordulóban a játékosoknak egymás után és képpel felfelé kell kirakniuk maguk elé kiválasztott lapocskáikat. Először a legkevesebb büntetőponttal rendelkező játékosnak kell választania és képpel felfelé kiraknia maga elé egy lapocskát, majd a második legkevesebb büntetőponttal rendelkezőnek, és így tovább - legvégül választ a játékos, akinek a legtöbb büntetőpontja van, vagyis az, akinek bábuja áthaladt vagy megállapodott a bikaszemen. Ilyenformán ő az összes többi játékos lapocskájának ismeretében választ. A választás végeztével a lapocskákat a rendes szabályok szerint kell elhelyezni a játéktáblán.

Megeshet, hogy a legelső bábu áthalad egy bikaszemen, vagy megállapodik rajta, majd jutalompontok segítségével visszakerül a bikaszem mögé, majd megint áthalad vagy megállapodik rajta. Ilyenkor újra "képpel felfelé kirakós" forduló következik - persze csak akkor, ha még mindig ez a bábu a legelső. (Egy bikaszem akkor aktivizálódik, ha eddig minden bábu mögötte volt, most viszont áthalad vagy megállapodik rajta egy (vagy több) bábu.)

Amennyiben akad aktív duplázó, minden játékosnak két lapocskát kell képpel felfelé maga elé kiraknia.

Bikaszem lapocskavásárlással is aktivizálható.

Ha egy bikaszem aktív, a soron lévő játékos vásárolhat akkor is lapocskát, amikor az előtte lévők már kirakták maguk elé képpel felfelé lapocskáikat.

Ha egy bikaszem aktív, és a startmezőn több bábu is tartózkodik, játékosaiknak egyszerre kell választaniuk, és egyidejűleg kell lapocskáikat képpel felfelé forgatniuk.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben:

- egy játékos bábujaival rálép vagy túlhalad a trágyadombon, **vagy**
- a tartalékban már nincsenek lapocskák, és van olyan játékos, akinek paravánja mögött nincsen lapocskák, és nem is tehenállásra rakta le lapocskáját (vagyis nem kap lapocskát)

Kivétel: Ha egy játékos megveszi a tartalék utolsó lapocskáját, és még van játékos, aki lapocskát vásárolna, a szükséges lapocskákat a dobozból, az oda képpel lefelé berakott lapocskák közül kell kihúzni. A következő fordulóban már nem lehetséges lapocskát vásárolni - kivéve azt a játékost, aki duplázó miatt kénytelen vásárolni, mivel csak egy lapocskája van, ő kénytelen egy lapocskát vásárolni a dobozból (többet azonban nem vehet).

Az a győztes, aki a legkevesebb büntetőpontot gyűjtötte össze, vagyis akinek bábuja legközelebb van a startmezőhöz. A vesztes az, akinek a legtöbb büntetőpontja van. Ha több bábu is áthaladt vagy megállapodott a trágyadombon, a vesztes közülük az, akinek bábuja a legmesszebb állapodott meg a trágyadombtól.