

CSALAFINTA BANDITA

kártyák részletei

Megjegyzés: A zárójelben () látható számok azt jelzik, hogy egy-egy kártyatípusból hány példány van a kukapakliban.

3 **KINCS** (3)



Lopd el egy játékos egyik elrejtett kártyáját, vedd kézbe azt!

KINCS: A csalafinta banditák IMÁDJÁK a csillogó dolgokat. A KINCS használatával megzavarsz egy másik játékost és közben ellopod az egyik elrejtett kártyáját. Vedd kézbe ezt a kártyát! Képpel lefelé és felfelé szereplő kártyát egyaránt ellophatsz. Ha képpel lefelé szereplő kártyát lopsz el, csak akkor nézheted meg, amikor már elvette. A lopás célpontjául választott játékos kijátszható a kezében lévő kártyák közül BLÖKIT vagy MACSKUSZT, hogy megakadályozza az akciót. Ez utóbbi esetben dobd el a KINCS kártyát!

4 **HAM-NYAM** (5)



Kényszerítsd egy játékost további kockadobásra!

HAM-NYAM: Ami csoki néven is ismert. A HAM-NYAM kártyát egy másik játékos körében játszhatod ki, akkor, amikor úgy dönt, hogy megáll a kockadobással. Arra kényszerítheted, hogy dobjon még egyszer. Ha ekkor lebukik, a megszokott módon kijátszható HÜSÍTŐ vagy GYÜMI kártyákat. Ha a célpont játékos nem bukik le, akkor utána dönthet úgy, hogy mégis továbbmegy, és újra dob a dobókockával, ahelyett, hogy az eredeti terv szerint megállna.


5 **HALACSKA** (7)



Vegyél a kezvedbe egy kártyát a dobópakliból!

HALACSKA: Büdi, de fincsi. A HALACSKA kártya kijátszásával nézd át a dobópaklit és halássz ki (vedd kézbe) egy tetszőleges kártyát! Amennyiben szeretnéd, ezt a kártyát akár ugyanebben a körben használhatod is, pl. HÜSÍTŐ vagy GYÜMI kártyával megakadályozhatod a lebukást.


6 **MMM, NASI!** (9)



Hajts végre egy jelölőt kétszer!

MMM, NASI!: Mindenki imádja a maradék pizzát. A MMM, NASI! kártya kijátszásával a jelölők végrehajtásakor az egyik jelölődöt még egyszer végrehajthatod. Például, ha a kukapkli-jelölő végrehajtásakor játszod ki, kettő kártya helyett négyet húzhatsz. Fontos azonban, hogy egyetlen jelölő végrehajtásakor NEM játszatsz ki egynél több MMM, NASI! kártyát.

7 **GYÜMI** (11)



Hagyd figyelmen kívül a legutóbbi dobásodat, a megállás mellett döntöttél.

GYÜMI: A csalafinta banditák megőrülnek a GYÜMIÉRT. A GYÜMINEK akkor látod hasznát, amikor lebuknál. Dobd el a GYÜMI kártyát, hogy a legutóbbi kockadobásodat érvénytelenítsd! Vedd úgy, hogy nem is dobtál a dobókockával, és úgy döntöttél, hogy megállsz. Miután GYÜMI kártyát játszol ki, nem folytatható a kockadobálást, kivéve, ha egy másik játékos HAM-NYAM kártyát játszik ki, és te vagy a célpontja.

HÜSÍTŐ (13)



Dobj újra! Minden elrejtett HÜSÍTŐ 1-1 pontot ér.

HÜSÍTŐ: Avagy a szénsavas erő. Játssz ki egy HÜSÍTŐ kártyát, hogy a legutóbbi kockadobásodat figyelmen kívül hagyod, és újradobd a kockát! Ez leginkább akkor segít, ha lebuknál, de akkor is használható, ha amúgy nem bukna le, csak más eredményre vágysz. Ha HÜSÍTŐ kártyát helyezel a rejtekhelyedre, a többi kártyától eltérően, a játék végén 1-1 pontot ér példányonként, nem kell többséget vizsgálni.


BLÖKI (3)



Akadályozz meg egy lopási kísérletet, majd húzz 2 kártyát!

BLÖKI: Ez a butus kutya nem valami boldog a kukabúvárok miatt. Ha egy másik játékos lopni próbál tőled, dobd el BLÖKIT, hogy ezt megakadályozd! Bónuszként ráadásul két kártyát is húzhatsz a kukapakliból. Ha kettőnél kevesebb kártya van a kukapakliban, húzz annyit, amennyit tudsz!

MACSKUSZ (2)



Ha egy játékos lopni próbál tőled, helyette lopj te tőle!

MACSKUSZ: Ez a macska nem pihepuha cukiság, hanem egy szőrösszívű fenevad. Ha egy másik játékos lopás akciójának te vagy a célpontja, eldobható MACSKUSZT. Ahelyett, hogy ő egy véletlenszerűen választott kártyát venne el a kezedből, te veszel el egy kártyát az ő kezéből véletlenszerűen választva. A másik játékos BLÖKI, vagy egy másik MACSKUSZ kártya kijátszásával védekezhet. Ha a KINCS kártya lopási kísérletének kivédésére játszod ki a MACSKUSZ kártyát, akkor az érintett játékos rejtekhelyén lévő lapjaiból lopsz úgy, mintha te játszottad volna ki a KINCS kártyát.



A kockázatos húsás és ravasz cselészövés játéka

2-4 játékos | kor: 8+

Játékszabály

Játékelemek

54 kártya
6 jelölő
1 egyedi dobókocka

Áttekintés

Té és ellenfeleid dörszölt mosómedvék bőrbe bújva borogatók fel a kukákat étel és csillogó tárgyak után kutaiva. Tedd próbára a szerencséd, hogy minél több kártyát szerezz a kukapakliból! Arra azonban figyelj, hogy biztos helyre rejsd el őket, csak így érhetnek a játék végén győzelmi pontokat. Amikor a kukapakli elfogy, mindnyájan felfeditek az elrejtett kártyáitokat, majd kártyatípusonként kell megvizsgálni, hogy ki mennyit bírtok el, és egyáltalán nem biztos, hogy mindenki pontokhoz jut. Végül a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



név
rejtekpontok
(1., 2., 3. helyezés)
azonos kártyák száma a pakliban
különböző akció

Kártyák

A legtöbb kártya akkor ér győzelmi pontot a játék végén, ha sikerült elrejtteni. A kártyák bal felső sarkában láthatjátok, hogy az adott kártyatípus esetében mennyi győzelmi pontot kap a kártyatípusból legjobbat, a 2. legjobbat és a 3. legjobbat bírtokló játékos. Minden kártya alján valamilyen akció olvasható, ami a kártya elrejtése helyett használható. A szabálykönyv hátulján olvashatók a kártyákhoz tartozó akciók részleteit. Egy akció aktiválásához dobd el a választott kártyát képpel felfelé a kukapakli mellé (a dobókakliban lévő kártyák nyilvánosak), majd hajtásd végre a kártyán olvasható akciót! Bármennyi akciót végrehajthatsz a köröd során. A BLOKI és a MACSKUSZ kártyák "védelem" és "lopás" akcióit más játékos körében lehet használni, és csak akkor, ha te vagy a célpontra a lopás akciónak. Bármennyi lap lehet a kezében, illetve a rejtékhelyeden.



Előkészületek

- Távolítsátok el "a jelölők akciói" kártyát, és helyezzétek könnyen elérhető helyre!
- Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb vitte ki a szemetet. Keverjétek meg a paklit és osszatok minden játékosnak meghatározott számú kártyát képpel felfelé. A kezdőjátékos kapjon 3 kártyát, a körsorrendben 2. játékos 4-et, a 3. játékos 5-öt, a 4. játékos pedig kapjon 6 kártyát! Vegyétek a kezetekbe a kapott kártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák mi van azoknál! A többi kártyából képezetek egy lefelé fordított paklit a közelben, ez lesz a "kukapakli".
- Helyezzétek a jelölőket egymás mellé egy sorba a játéktér közepén!
- Helyezzétek a dobókockát a jelölők közelébe!

Játékmenet

A legkevésbé kézben tartott kártyával rendelkező játékosal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor sorra kerülisz, kövesd a következő lépéseket ebben a sorrendben:

A. Dobj a dobókockával!
Dobj a dobókockával és vedd magadhoz a dobott értékkel megegyező jelölő a játéktér közepéről! Majd döntsd el, hogy MEGÁLLSZ, vagy FOLYTATOD a kockadobálást. Ha megállsz, lépi a "jelölők végrehajtása" részre!



Ha folytatsz, dobj újra a dobókockával, és vedd magadhoz a dobott értékkel megegyező jelölőt! **Azonban, ha a dobott érték egy olyan jelölőt mutat, amit már korábban magadhoz vettél, LEBUKTÁL, és nem hajthatsz végre EGYETLEN JELŐLŐT SEM.** Helyezd vissza a magadhoz vett jelölőket a játéktér közepére, és a tőled balra ülő játékosok a sor. **Fontos, HŰSÍTŐ kártya eldobásával újradobható a játéktér közepére, megvárhatod magad a bukástól, továbbá, ha van GYŰMI kártyád, eldobhatod, hogy figyelmen kívül hagyd a legutóbbi kockadobást.**

Vigaszdij: Ha lebuksz, húzz egy kártyát a kukapakliból, és vedd a kezébe azt!

Bónusz: Ha sikerül mind a hat jelölőt magadhoz venni, azonnal lépi a jelölők végrehajtása részre, majd azt követően lesz egy bónusz köröd. Ebben a bónusz körben azonban legfeljebb 3 jelölőt vehetsz magadhoz, a játék vége feléitől illetően pedig ez még ugyanannak a körnek számít, tehát nem újnak. Ha már nincsenek elérhető kártyák, akkor is dobhatsz a dobókockával, hogy megpróbálj a rejtékhelyedre kártyát helyezni, vagy mástól lopni.

B. Jelölők végrehajtása

Amikor megállsz a kockadobásokkal, hajtásd végre tetszőleges sorrendben a magadhoz vett jelölőket! Miután az utolsó jelölő végrehajtottal, helyezd azt vissza a játéktér közepére! Amikor minden magadhoz vett jelölőt végrehajtottad, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékoson a sor.

Kockaoldalak/jelölők

IKON	AKCIÓN
	Húzz két kártyát a kukapakliból, és vedd a kezébe azokat! A dobókakliban nem húzhatsz.
	Rejts a rejtékhelyedre legfeljebb két kézben tartott kártyád! Gyűjtsd külön, képpel felfelé a rejtékhelyeden lévő kártyákat! Te bármikor megnezheted a rejtékhelyeden lévő kártyákat, de a többieknek ne mutasd meg őket!
	Húzz egy kártyát a kukapakliból VAGY rejs a rejtékhelyedre egy kártyát a kezédből!
	Lopj el egy véletlenül választott kártyát valamilyen ellenfeled kézben tartott kártyái közül (rejtékhelyről nem lophatsz)! Az érintett ellenfeled azonnal kijátszhat BLOKI vagy MACSKUSZ kártyát, hogy megakadályozza ezt (már ha van neki valamilyenük).
	Húzd fel a kukapakli felső kártyáját és MUTASD MEG a többi játékosnak! Ezt követően vedd a kártyát a kezébe! Az összes többi játékosnak most lehetősége van arra, hogy egy ugyanilyen, kézben tartott kártyájukat a rejtékhelyükre rejtse. Ezek a kártyák azonban KÉPPEL FELFELÉ kell, hogy a rejtékhelyükre kerüljenek. Minden így elrejtett kártya után húzz egy kártyát a kukapakliból, és vedd a kezébe azokat!
	Cseréld ki ezt a jelölőt egy olyan jelölőre, amit nem sikerült korábban magadhoz venni! Az újrahasonosítás univerzális képességhez hasonlít, annyit korlátozással, hogy csak a nem elvett jelölők válhatnak. <i>Ha sikerült mind a hat jelölőt megszerzed, az újrahasonosítás-jelölőnek nincs hatása, hiszen nincs megmaradt jelölő.</i>

Megjegyzések:

- Addig egyetlen jelölőt sem hajthatsz végre, ameddig úgy nem döntesz, hogy megállsz (lebukás nélkül).
- Onnantól, hogy elkezdted végrehajtani a jelölőket, az adott körben megszerzett kártyákat nem használhatod. Például, ha végrehajtott a kukapakli-jelölőt, és egy HALACSKA kártyát húzol, meg kell várnod a következő köröd, hogy használhassd azt. A rejtékhelyedre ugyanakkor rejlthetsz olyan kártyát, amit az aktuális körödben szereztél.
- Csak fa- és betörőmaszk-jelölők használatával rejthetsz kártyákat a rejtékhelyedre. Minden kártya, ami nem került a rejtékhelyedre, a kezében kell, hogy maradjon.
- A rejtékhelyen gyűjtött kártyákat alapvetően képpel felfelé kell tartani, kivéve a betörőmaszk-jelölő használatokor.
- Ha kártyát kell húznod, de már nincs kártya a kukapakliban, a játék a végéhez közeledik.

A játék vége és a pontozás

Miután az utolsó, kukapakliban lévő kártyát is felhúztátok, az aktív játékos még befejezi a körét, majd a játék véget ér. Ekkor mindnyájan dobjátok el a kézben

fontart kártyáitokat,

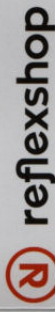
fordítsátok képpel felfelé a rejtékhelyeken lévő kártyáitokat, és válogassátok szét őket típus szerinti! Számoljátok meg, hogy egy-egy kártyatípusból mennyi kártyát gyűjtöttetek! A kártyák bal felső sarkában látható ikonok jelzik, hogy mennyi pont szerezhető abból a kártyatípusból. Ahhoz, hogy pontot kaphass egy kártyatípusért, legalább egy ilyen kártyával rendelkezned kell. Például, ha neked van a legtöbb HALACSKA kártyád, öt pontot kapsz. Döntetlen esetén, a döntetlenben résztvevő játékosok egy-egy ponttal kevesebbet kapnak. Például, ha két játékos is ugyanannyi kártyával végéz az első helyen a HALACSKA esetében, mindketten négy-négy pontot kapnak. A következő legtöbb HALACSKA kártyával rendelkező játékos a második helyezésért három pontot kap.

Minden rejtékhelyre helyezett HŰSÍTŐ kártya egy-egy pontot ér.

A pontok összesítése után a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén, az érintettek közül a több kártyatípussal rendelkező játékos a győztes. További holtverseny esetén, az érintettek közül a több kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Néhány szó a kiadótól

Elképesztő, hogy a szavak változtatásával mennyire megváltozik a felgásunk is a dolgokról. A "mosómedvéről" gyakran egy idegesítő éjszakai rágszáló jut eszünkbe, aki kifosztja a szemetesünket és csak rendeltetést hagy maga után. Viszont a csalafinta banditák bájos, bujós lényeknek tűnnek, akiket akár szívesen tartanánk háziállatként is. A szerzők, Lisa és Michael Eskue találta rá erre a vidám becenevre, és megalkották az első kártyáikat, ami olyan furfangos, mint egy igazi csalafinta bandita. Kwanchai Moriya élénk grafikájával pedig kóstolót kaphatunk abból, hogy milyen érzés szórakoztatni kis kukabúvármak lenni. Ne felejtsetek kezet mosni játék után!



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Erzed u. 2. Bz/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



70 Bridge Street
Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.