

Nyuszinaši



💡 Trevor Benjamin és Brett J. Gilbert ✂ Bernhard Speh

👤 6 éves kortól

👥 2–4 játékos

🕒 20 perc

A-játék-célja

A nyuszik lakomát szerveznek az erdő lakóinak – a fejedelmi menühöz azonban még rengeteg finomságot be kell szerezniük. Erre a legjobb helynek gazduram kertje ígérkezik, amely telis-tele van friss és ízletes zöldségekkel. A pusztalátványuk is nagyon csábító, de sajnos magas kerítés védi őket a hivatlan betolakodóktól. Megpróbálok átugrani a kerítést vagy inkább a tövében meglapulva várod, hogy segítséget kapj? Ne tétovázz sokat, mert a többi nyuszinak is a mennyei zöldségekre fáj a foga, gazduram pedig hamarosan hazaér. Kinek sikerül a legtöbb zöldséget elcsennei azelőtt, hogy gazduram tetten érje titeket?

Tartozékok



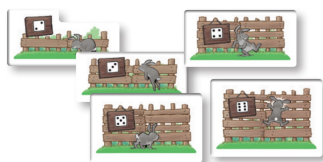
63 zöldségkártya

7 fajta zöldség 6–12 pontértékben.

A kártya pontértéke azt is jelzi, hogy a különböző fajta zöldségekből mennyit találtak a pakliban (például 6 paradicsom, 7 répa)



1 gazduramkártya



5 kerítés

2–6 kockaértékkel



4 színes nyuszikocka
kék, zöld, lila és narancs



8 fehér nyuszikocka

Előkészületek

Keverjétek meg a zöldségkártyákat, és tegyék a paklit az asztalra képpel lefelé. Húzzatok fel **10 lapot**, keverjétek közük a gazduramkártyát, majd tegyék ezt a 11 lapot a pakli aljára. Ez lesz a húzópakli.

Kockaértékük szerint növekvő sorrendben tegyék egymás mellé a **kerítéseket**, és hagyjatok helyet alattuk a zöldségkártyáknak. Válasszatok magatoknak egy **színes nyuszikockát**, a **fehér nyuszikockákat** pedig tegyék az asztalra, ezeket közösen fogjátok használni.



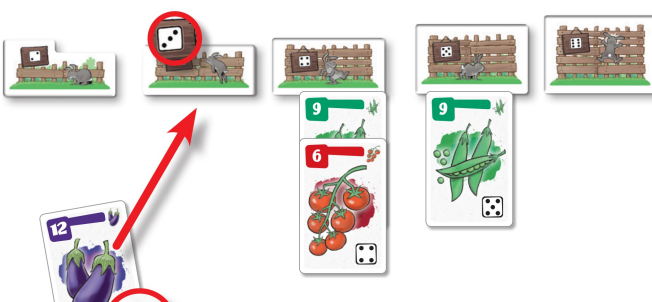
A-játék-menete

Az lesz a kezdőjátékos, aki a legjobban szereti a répát. A játékosok a köreikben két akciót hajtanak végre az alábbi sorrendben:

- HÚZZ EGY KÁRTYÁT:** Húzd fel a pakli felső lapját, és tedd az azonos kockaértékű kerítés alá. *(Hagyjátok ki ezt a lépést a gazduramkártya felhúzása után.)*
- HOPP VAGY STOP:** Dobj a nyuszikockáddal vagy lapulj meg a kerítés tövében, hogy fehér nyuszikockákat szerezz.

1. HÚZZ EGY KÁRTYÁT

A köröd elején húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd képpel felfelé az azonos kockaértékű kerítés alá. Ha a kerítés alatt már van zöldségkártya, akkor tedd a felhúzott kártyát annak a tetejére úgy, hogy a már ott lévő zöldségek fajtája látható maradjon.



Válassz kockákat, és dobj

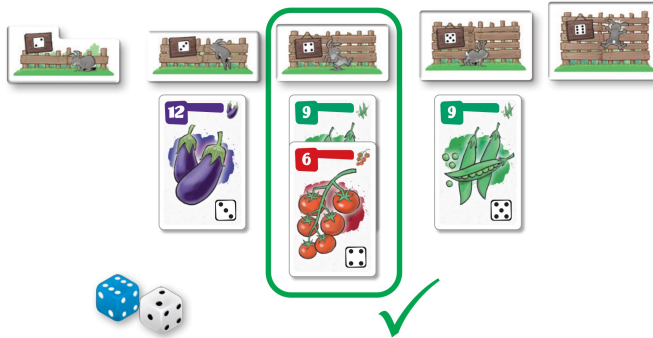
A színes nyuszikockáddal mindig dobsz. Ha vannak fehér nyuszikockáid, akkor **bármennyit felhasználhatsz közülük** a színes mellé. Ha több kockával dobsz, nagyobb az esélyed a sikeres ugrásra.

Hopp: Túl a kerítésen

Ha dobás után az egyik kocka értéke legalább akkora, mint a kiválasztott kerítésen látható kockaérték, akkor sikeresen átugrottad. Több kocka értékét **nem adhatod össze**.

- Vedd el az összes zöldségkártyát az átugrott kerítés alól, és tedd őket magad elé képpel felfelé. Az azonos fajtájú zöldségkártyákat rakd egymásra eltolva úgy, hogy mindenki számára látható legyen, hogy melyik zöldségből mennyi van nálad.
- Vedd vissza a színes nyuszikockádat a saját kockakészletedbe, és tedd vissza a közös készletbe az **összes** fehér kockát, amit használtál. **Sikeres ugrás esetén a felhasznált fehér nyuszikockák mindig visszakerülnek a közös készletbe**, a fel nem használtak pedig nálad maradnak.

Példa: Dia a 4-es kockaértékű kerítést szeretné átugrani, és úgy dönt, hogy a színes nyuszikockája mellé használ 1-et a 2 fehér kockája közül, így 2 kockával fog dobni. Kettést és hatost dobott, tehát sikerült átugrania a kiválasztott kerítésen, és elveheti az alatta található zöldségkártyákat. Az ugráshoz felhasznált fehér nyuszikockáját vissza kell tennie a közös készletbe.

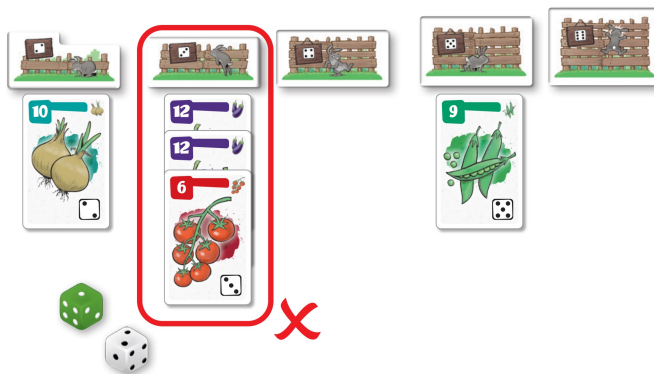


Hopp: Fennakadtál

Ha a dobáshoz felhasznált nyuszikockák egyike sem mutat legalább akkora kockaértéket, mint a kiválasztott kerítésé, akkor nem jutottál át a kerítésen.

- A zöldségkártyák a kerítés alatt maradnak.
- Vedd vissza az **összes**, dobáshoz használt nyuszikockádat (a fehérket is) a saját kockakészletedbe.

Példa: Robi a 3-as kockaértékű kerítést szeretné átugrani, azonban hibába használja fel a színes nyuszikockája mellé az egyik fehér kockáját is, az egyikkel egyest, a másikkal kettést dobott, így fennakadt a kerítésen. A zöldségkártyákat a kerítés alatt hagyja, a dobáshoz felhasznált nyuszikockákat pedig visszateszi a saját kockakészletébe.



STOP

Ha úgy döntesz, hogy ebben a körödben nem szeretnél ugrani, tegyél **1 fehér nyuszikockát a közös készletből a saját kockakészletedbe**. Így akár több kockával is dobhatsz a következő körökben, ami növeli a sikeres ugrás esélyét, ebben a körödben viszont már **nem** ugorhatsz. Ha a közös készletből már elfogytak a fehér nyuszikockák, akkor vegyél el egyet **valamelyik másik játékostól**.

Példa: Olivia a zöldségkártya felhúzása után úgy dönt, hogy inkább meglapul a kerítés tövében, ezért elvesz 1 fehér nyuszikockát a közös készletből.

A Hopp vagy Stop akció után a tőled balra ülő játékos következik.

A játék vége

Amikor felhúzzátok a gazduramkártyát, tegyétek azt a pakli tetejére képpel felfelé, majd folytassátok a játékot a fent leírtakhoz képest annyi különbséggel, hogy a Húzz egy kártyát akciót kihagyjátok, és csak a Hopp vagy Stop akciót hajtjátok végre. Ezt addig folytassátok, amíg **az összes zöldségkártya elfogy** a kerítések alól, ezután a játék véget ér.

Nézzétek meg, hogy a különböző fajtájú zöldségekből kinek mennyit sikerült elcsennie. Ezt minden zöldségfajta esetén külön tegyétek meg.

Az a játékos, aki egy adott fajtából a legtöbbet csente el, rendezze maga előtt ezeket a zöldségkártyákat egy képpel felfelé fordított kupacba. Ez a kupac annyi pontot ér, amennyi a zöldségkártyán látható pontérték. Ha egyfajta zöldségkártyából több játékos is a legtöbbet csente el, akkor mindannyian megkapják a kártya értékének megfelelő pontot.

Példa: Te csented el a legtöbb hagymát (4-et), ezért rendezd őket magad előtt egy képpel felfelé fordított kupacba. Ez a kupac 10 pontot ér.

