

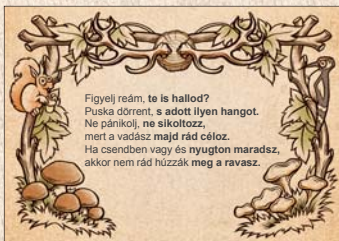
BUNNY BUNNY MOOSE MOOSE

A vadász ismét az erdőben kószál. Az állatok rettegve menekülnek. Nos, igazából nem is. Csak egy eszement állat hívna fel magára a figyelmet. A mi erdőnkben élő állatok okosak, máskülönb a trófeájuk hamar ott díszelgne a vadász kandallópárkányán. A mi állataink csak sétálgatnak az erdőben, és meggyőzik a vadászt arról, hogy keressen egy másik vadat. "Csak nem egy nyúlra fáj a foga, Vadász úr? Nos, amint látja, én egy jávorszarvas vagyok. Ó, nem, nem egy jávorszarvas ilyen agancsokkal..."

A játékosok nyulak vagy jávorszarvasok bőrébe bújnak. Az egyik játékos a narrátort alakítja, aki képpel felfelé fordít lapokat. A lapokon lévő állatok fogják nagyobb valószínűséggel elkerülni a vadászt. A többi játékos a kezével nyúlfület vagy szarvasagancsot formál, és igyekszik úgy kinézni, hogy a vadász ne akarjon löni. Amikor a narrátor felfedi a vadászkártyát, a többi játékos megdermed. Ezt követően a narrátor pontoz minden állatot a kártyák szerint.

A játékosok előre mozgatják a nyúl és a szarvas figuráikat az erdei ösvényen, egyre jobban távolodva a veszélytől, a pontozás menetétől függően. A következő körre egy új játékos veszi át a narrátor szerepét. A játék akkor ér véget, miután már minden játékos volt kétszer vagy háromszor a narrátor szerepében. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a figurája a legtávolabb jutott.

A játék tartozékai



☞ 1 tábla, melynek mindkét oldalán vers található



☞ 6 játékos kártya (6 színben)



☞ 12 figura (6 nyúl és 6 szarvas mind a 6 színben)



☞ 15 ösvény kártya



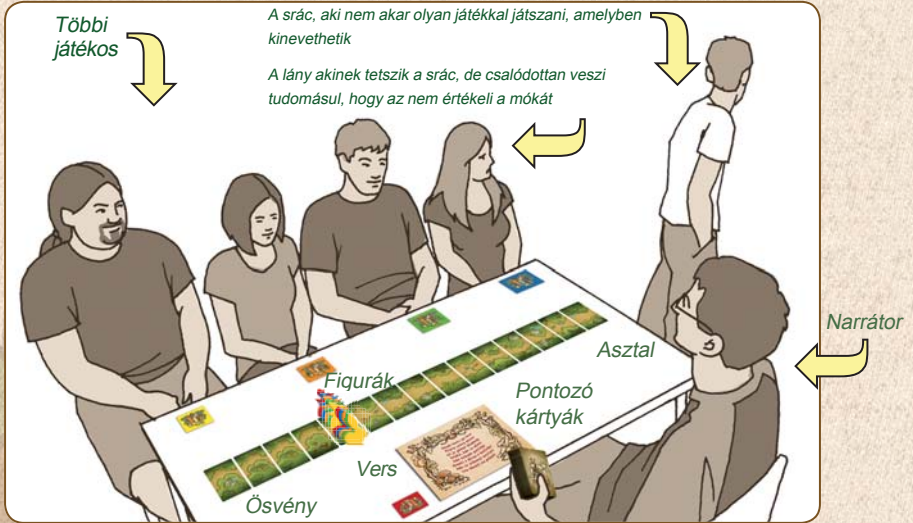
☞ 111 pontozó kártya

A játék előkészítése

Az első körben a narrátor az a játékos lesz, aki leginkább hasonlít egy szarvasra. Ha több ilyen játékos is van, akkor az lesz a narrátor, aki leginkább hasonlít egy nyúlra. Ha még így sem tudjátok eldönteni, akkor válasszátok ki véletlenszerűen a narrátort. A narrátor az asztal egyik oldalára üljön, a játékosok pedig a vele szemkötti oldalra. A legideálisabb egy téglalap alakú asztal, mivel így a többi játékos elfér egy oldalon.

Helyezzétek az ösvény kártyákat sorba az asztal középerére.

Minden játékos (beleértve a narrátort is) válasszon egy szint. Mindenki helyezze maga elé a saját színével jelölt kártyát, hogy a többiek számára látható legyen, kinek mi a színe. Minden nyúl és szarvas figurát helyeztek az ösvény ötödik kártyájára úgy, hogy az orruk előre nézzen (az ösvény hosszabb irányába). A narrátor helyezze a verssel ellátott táblát az asztalra, a rövidebb (6 soros) verssel felfelé. Keverjétek meg a pontozó kártyákat, és a narrátor vegye a paklit a kezébe.



A kör

Minden kört ugyanúgy játszunk. Az adott narrátor alakítja a cselekményt.

A narrátor

A tippelés

A narrátor lehelyezi a pontozókártyáját az egyik játékosára elé. A kör végén ugyanaz fog történni a narrátor figurájával, mint az általa kiválasztott játékoséval.

A kártyák lehelyezése

A narrátor elkezd olvasni a költeményt lassan és tagoltan. Minden sor első szavánál a narrátor húz egy kártyát és megnézi (de a többi játékos még nem láthatja).

Amikor a narrátor eléri a sor félkövére részéhez, lehelyezi a kártyát képpel felfelé az asztalra, lehetőleg úgy, hogy a játékos felé nézzen (a narrátornak pedig fejjel lefele) a rajta lévő kép.

A narrátor folytatja a kártyák lehelyezését egy sorban, és így a vers végétől már 6 kártya lesz az asztalon.



A narrátor azonnal újrakezdi a verset, húz egy új kártyát. Ez a kártya lekerül az asztalra, az először húzott kártya tetejére. (Szintén képpel felfelé, a többi játékos felé nézve.) A következő kártya a második kártyára kerül, és így tovább. Az utolsó sornál felhúzott kártya kerül az utolsó kártyára, és a narrátor újra elkezd. Így az asztalon létrejön hat oszlop. Minden oszlopon csak a legfelső kártya legyen látható. Ez a legfelső lap mindig változik amiatt, hogy a narrátor új lapokat fed fel a pakliból. A verset folyamatosan kell olvasni, de nem túl gyorsan. Az új lapoknak nagyjából hasonló ütemben kell felbukkanniuk.



Tipp: Egy kreatív narrátor el tud játszani a verssel. Ami lehet vidám, vicces vagy akár drámai is. Akár még énekelheti is. Ne aggódjatok amiatt, hogy kicsit furcsának tűnik. A többi játékos is röhejesen fog kinézni. (Lásd lentebb.)

A verset folyamatosan kell olvasni, de nem túl gyorsan. Az új lapoknak nagyjából hasonló ütemben kell felbukkanniuk.

Vadász kártya

Az első alkalommal a versnél a vadász kártyának még nincs szerepe. A narrátor csak berakja a helyére a sorba, mint ha pontozó kártya lenne. Ha a körben a vers már legalább egyszer végig fel lett olvasva, (azaz mind a hat sorban van már egy kártya) a vadász kártya véget vet a felolvasásnak. A narrátornak megnézi az összes lapot, mielőtt azt letenné az asztalra. Ha meglátja a vadász kártyát, akkor ahelyett, hogy felolvasná a következő félkövér részt, azt kiáltja: **BAM!** és képpel felfelé lecsapja a kártyát az asztalra. A narrátornak úgy kell lehelyeznie a vadász kártyát, hogy a többi, már lerakott kártyát nem takarhatja el vele.



Példa: A narrátor először csak felolvassa a verset. 6 kártya kerül közben az asztalra. Ezek közül 2 vadász kártya, de ez nem számít, mert az első 6 kártyánál a vadász kártyáknak nincs szerepe. A narrátor újra elkezd olvasni a verset. Az első sornál felemeli az első kártyát. A második sornál felemeli a második kártyát, és látja, hogy egy vadász. Ahelyett, hogy befejezné a sort, azt mondja: **BAM!** és leteszi a vadász kártyát maga elé, nem takarva a többi, asztalon levő kártyát.

Figyelj reám



te is hallod?



Puska dörent



BAM!!!



A többi játékos

Amint a narrátor azt mondja, hogy **BAM!** a többi játékosnak mozdulatlanán kell dermednie abban a pozícióban, amiben vannak.



A játékosok kezeiket fejükhöz téve jelzik, hogy nyúlfülük vagy szarvasagancsuk van, mivel nem tudhatják, hogy ha jön a vadász, akkor éppen fület vagy agancsot kell imitálniuk (kivéve a vers kezdetén). A fül- és agancs jelzéseket egészen addig meg lehet változtatni, amíg a narrátor azt nem mondja, hogy **BAM!** Amint ez megtörténik, a játékosok nem változtathatnak sem a füleiken, sem az agancsaikon és nem ölthetik ki a nyelvüket sem. Bárkinek, akinek kint volt a nyelve a **BAM!** kimondásakor, kint is kell maradnia.

Ez adja meg a játék savát-borsát. A kártyák, amiket a narrátor kijátszik, különböző pontértékkel rendelkeznek, amelyek jelzik a túlélés esélyeit.

Nem minden szarvasagancs egyforma. Néhány agancs széles, néhány pedig tömör. Néhány agancs az égbé mered, néhány lekonyul. A nyuszifülek is különbözőek. Némelyik a fej tetején, némelyik az oldalán található. Némelyik fül egyenes, a többi pedig kajla. És persze ott vannak még a nyelvek is...

De majd erre később rátérünk.

A legtöbb kártya jelzi, hogy egy bizonyos típusú agancs vagy fül hány pontot ér. Az állatok magasabb pontértékkel jobbak: nekik van a legnagyobb esélyük elkerülni a vadászt. Néhány kártyán negatív pontérték szerepel, jelezve, hogy a játékosoknak ezeket a jellemzőket kellene elkerülniük.

A vers első olvasata után hat kártya került az asztalra.

Ahogy a narrátor előrehalad a vers olvasásával, ezekre a kártyákra újak kerülnek. Ha egy kártyát már lefedett, az már nem használható. Minden pakliból csak a legfelső kártya használható.

A játékosok megpróbálnak olyan fület vagy agancsot imitálni maguknak, amivel a legtöbb pontot szerezhetik.

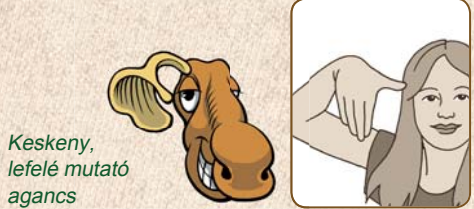
(Lásd lentebb a Pontozásnál.)

Annak érdekében, hogy pontokat szerezzetek, rendelkeznetek kell nyúlfüllel vagy szarvasagancsokkal, de semmire esetre sem mind a kettővel. Minden más esetben viccesek vagytok ugyan, de sajnos nem kaptok pontot.

Szarvasagancsok

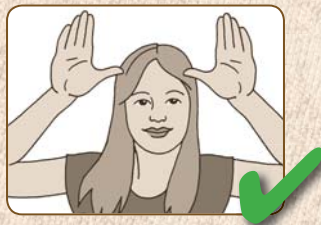
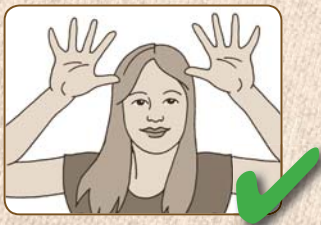
Az agancsok mindig párban vannak. A szarvas csupán egy agancsokkal nem szarvas. Úgy csak egy vicces alakú bozont. Nem szabad keverni az agancsokat és a füleket.

A két agancs lehet azonos vagy különböző. Az agancs lehet széles vagy keskeny. Mutathat lefelé vagy felfelé. Így néz ki a 4 különböző típusú agancs:



Ahhoz, hogy agancsot formáljatok, a kezeteiket tegyétek a halántékotokhoz. A hüvelykujj nélküli agancs nem agancs. Az ujjaitok mutassanak lefelé vagy felfelé. Ha fizikailag nem lehetséges,

hogy a kezetek lefelé vagy felfelé mutasson, akkor legalább az ujjaitokat hajlítsátok a megfelelő irányba. Lehetőleg ne úgy legyenek az ujjaitok egymással párhuzamosak, hogy nem érnek össze!



Nyúlfülek

A nyúlfülek mindig párban vannak. Egy nyúl egyetlen fülel csupán egy vicces bozont. Nem keverhetitek a füleket és az agancsokat. A két fül lehet egyforma vagy különböző.

A fülek lehetnek a nyúl fejének tetején vagy az oldalán. A fülek lehetnek egyenesek vagy kajla. Így néz ki a fülék négy típusa:

Egyenes fülek a feje búbján



Egyenes fülek oldalt



Kajla fülek a feje búbján



Kajla fülek oldalt



Egy fület két ujjal csinálhattok. A többi ujjatok legyen összezárva és szorítsátok ökölbe a kezeteket. Ez a két különbség van a nyúlfülek és a szarvasagancsok között. Ha nehézséget okoz a két ujj kinyújtása, akkor négy ujjal is lehet fület csinálni, de a hüvelykujjatok legyen leszorítva. Ellenőrizzétek le, hogy minden játékos megértette-e a különbséget a nyúlfül és a szarvasagancs között.

Ha a nyúl füle a feje tetején van, akkor egyértelműen a tetején tartásotok. Ha két fül van a feje tetején, akkor össze kell érniük. (Az is lehetséges, hogy az egyik változat szerint a fej tetején, a másik szerint a tarkó oldalán van.). Az egyértelműség miatt a füleket inkább a fejetek hátsó részén mutassátok, ahogy a képen is látszik.



Kerüljétek az olyan fülek használatát, amelyekről nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy a fej tetején vagy oldalán található.

Az egyenesen álló füleket egyenesen álló ujjakkal jelöljétek.

A kajla fülekhez hajlítsátok be az ujjaitokat. A kajla fül nagyon hasonlít az ökölbe szorított kézhez, de egy megfelelően behajlított ujj sokkal szebb, mint egy ököl, ezt láthatjátok a képen is:



Nyúlfülek

Egyes állatoknak identitás problémáik vannak. Ha egy jávorszarvas kinyújtja a nyelvét, azt hiszi, hogy egy nyúl, és ha egy nyúl kinyújtja a nyelvét, azt hiszi, hogy egy jávorszarvas. Ne kérdezzétek, miért. Ez is csak a természet egy érdekes rejtélye.

Amellett, hogy imitáltak már fület vagy agancsot, azt is eldönthetitek, hogy kinyújtjátok-e a nyelveteget. Ez megfordítja a jelölést, és a nyulat szarvassá, a szarvast nyúllá alakítja. Hogy miért lehet ez jó ötlet, azt alábbi példákban megmutatjuk.



Pontozó kártyák

Minden kártyán található egy tulajdonság és egy pontérték. Az a játékos, aki megfelel a kártyán levő tulajdonságoknak, megkapja a pontértékét (amely lehet pozitív, negatív vagy szorzó).

Önálló fülek vagy agancsok



Hasonlítsátok össze a kártyán szereplő fület vagy agancsot (a kártya jobb vagy

bal oldalán található), hogy az azonos típusú fül vagy agancs ugyanazon az oldalon szerepel-e. A kártyákat úgy kell lehelyezni, hogy a játékosok pontosan lássák, hogy melyik oldalon van az ábra.

Végül úgy néz ki az ábra, mintha a játékos tükörképe lenne. Tehát ha a kártyán látható szarvasnak felfelé mutató, széles agancs van a jobb oldalán, akkor nektek is a jobb oldalatokon kell imitálnotok ugyanazt az agancstípust. Ha a bal oldalon jelzitek az agancsot, akkor nem kaptok pontot a kártyáért. A játékos a következő képen az alábbiak szerint kap pontot:

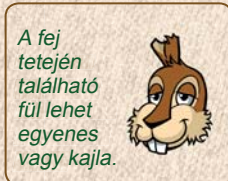
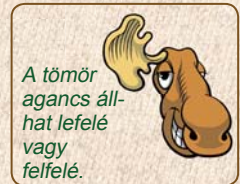
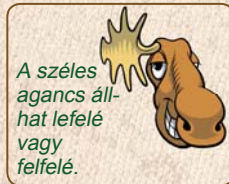


Többértelmű fülek és szarvak



Egyes kártyákat kétféle módon is lehet párosítani.

Ezt kétértelmű illusztrációik jelzik. Például, a fül vagy agancs alakja nem mindig egyértelmű. Az alábbi táblázat összegzi az összes kétértelmű fület és agancsot.





Példa: A bal oldali játékos megfelel mind a hat kártyának. A jobb oldali játékos egyiknek sem.



Figyeljetez arra, hogy az önálló kétértelmű füleknek vagy agancsoknak a helyes oldalon kell lenniük.

A kártyán látható, de a nem helyes oldalon imitált agancsért vagy fülért nem jár pont.

Dupla fülek és agancsok



Néhány kártyán két fül és két agancs található. Ha bármelyik állatok ábrázolt fül vagy agancs megegyezik a képen láthatóval, megkapjátok az érték járó pontot. Ha mindkét fül vagy agancs egyezik, akkor kétszeres pont jár.



Példa: A játékos agancsa nem egyezik az első kártyán láthatóval (egyik agancsa sem tömör, felfelé mutató). A játékos egyik agancsa megegyezik a második képen láthatóval (csak a felfelé mutatóval) és ezért kap egy pontot. A harmadik kártyával azonban megegyezik mindkét agancsa, hiszen mindkettő széles, emiatt két pontot kap.



Nyelv



Az a játékos, aki kinyújtja a nyelvét, pontot szerez ezért a kártyáért. A kiöltött nyelvnek másik hatása is van (lásd alább).

Nyúl!



Akkor egyeztek ehhez a kártyához, ha úgy néztek ki, mint egy nyúl. Figyelem: Egy szarvas, akinek ki van öltve a nyelve, úgy néz ki, mint egy nyúl, ezért akkor is egyeztek ehhez a laphoz, amikor agancsot imitáltak, de a nyelveket ki van öltve, tehát az is pontot ér! A kártyának természetesen akkor is eleget tehetek, ha nyúlfület imitáltak, de ez csak akkor érvényes, ha közben nincs kiöltve a nyelveket.

Szarvas!



Akkor egyeztek ehhez a kártyához, akkor úgy kell kinéznetek, mint egy szarvas. Ha agancsot imitáltok, akkor az csak akkor ér pontot, ha közben nincs kiöltve a nyelveket. Ha nyúlfület imitáltok, és közben kiöltitek a nyelveket,

azzal ugyanúgy eleget tehetnek a kártya elvárásnak. Nagyon fontos, hogy megértsetek ezeknek a kártyáknak a működését, mert a végén meg is duplázhajátok vele a pontjaitokat.

Az eredmény megváltoztatása



Ez a kártya minden játékosra vonatkozik függetlenül attól, hogy füle vagy agancsa van. A pozitív pontszámokat negatívvá, a negatívakat pedig pozitívvá változtatja.

Vadászkártya



Vadász lap szerepelhet a pontozó lapok között is, ha az első körben kerül elő és nem kerül rá másik lap, ami letakarná a vers befejezése előtt. Egy játékos sem kap pontot a vadász lap után.

Pontozás

A játékosoknak mindaddig van idejük módosítani a füleiken, agancsaikon, nyelvük állapotán, ameddig a narrátor azt nem mondja, **BAM!** Abban a pillanatban azonban minden játékosnak mozdulatlanra kell dermednie. A pontokat az asztalon látható hat lap alapján kapjátok. (A vadászkártya amit a narrátor felfordított, nem befolyásolja a pontozást, és ne tegyétek a hat sorban levő kártyák közé.) A narrátor megállapítja balról jobbra haladva, hogy melyik játékos hány pontot kap. A narrátor megnézi, hogy a játékosok a hat lap közül melyiket imitálják. Azt a kártyát, amellyel a játékos formálta állat megegyezik, ki kell csúsztatni a sorból. Ha egy játékos kétszer is egyezik (dupla fülek vagy agancsok), akkor azt a kártyát ki kell csúsztatni a sorból és 90 fokkal elfordítani. A pontozás végén adjátok össze a pozitív és negatív pontokat. Ha a játékos két kártyával is megegyezik, akkor mind a kettőért kap pontot.



Példa: A játékos ábrája egyszerre két kártyával is megegyezik (+1 és -2 pont), és egy kártyával kétszer (+1 pont kétszer), így összesen $2-1+2=3$ pontot kap.



Néhány kártyán található 2-es szorzó is. Ha egy játékos egy ezzel passzolót talál, akkor az összeillők pontjait össze kell adni, majd szorozni kettővel. Ha 2db kétszeres szorzós lapja van a játékosnak, ami pont kártyákhoz passzol, akkor a pont lapokat néggyel kell megszorozni.



Példa: Ennek a játékoshoz passzol a +1-es, a -2-es, és a x2-es kártya is (mert egy kinyújtott nyelvű szarvas egyenlő egy nyúllal). Ez így összesen $-1 \times 2 = -2$ pont.



A pontszám fordító kártyák (+-) speciális esetek. Ez minden játékosra érvényes és megfordítja a kiszámított pontszámot. A pozitív pontszám negatívvá válik, a negatív pontszám pedig pozitívvá. Két pontfordító kártya kiüti egymást. (Ha három kártya esetén mindhárom pontfordító, akkor visszafordul, de négy kártya esetén szintén kiüti egymást.)



Példa: A játékosra érvényes egy -1-es kártya (kétszer) és egy +1-es kártya (egyszer). A játékosnak agancsa van, de mivel kilóg a nyelve, nyúlnak számít, így nem vonatkoznak rá a szarvas kártyák. Ez így összesen -1 pont. A pontozás után alkalmazzuk a pontfordító kártyát és így +1 pontja van.



Akár pozitív, akár negatív, a pontszám azt jelzi, hogy a figura mennyi mezőt mozoghat az ösvény mentén. Hogy melyik figura mozog, az attól függ, hogy melyik kihez tartozik. Ha nyúl füle van, akkor a nyúl figurája mozog, ha szarvas agancsa van, akkor a szarvas figurája mozog, de csak akkor, ha nem lóg ki a nyelve. Ha kilóg a nyelvek, akkor az agancs azt jelenti, hogy a nyúl figurát kell mozgatni, a nyúl fül pedig azt, hogy a szarvas figurát kell mozgatni. A pontszám kiszámítása után a narrátornak ki kell jelenteni a lépések számát: például Szarvas előre három vagy Nyúl vissza kettőt. Miután a narrátor bejelentette a pontszámokat, már leengedhetik a kezeket (és a nyelveket is visszahúzhatják) és léphetek a figuráikkal a megfelelő mezőre. (A figurák orra jelzi, hogy melyik irányba haladnak.)

A narrátor figurái is mozognak, de ez attól függ, hogy a kör elején mire fogadott.

Miután pontot szerzett, ez a játékos mozgatja a narrátor figuráját (azonos típus) a pontszámának megfelelően előre vagy hátra. A pontozás után a narrátornak nem kell várni arra, hogy mozogjon a figurája. Ehelyett azonnal visszateszi a lapokat a helyükre és kezdődik a következő játékos pontozása.

Pontozáskor a lehető leghyorsabban kell mozognotok. Néhány percnyi fül vagy agancs tartása eléggé fárasztó tud lenni. A soron levő játékos mindig kövesse a narrátor pontozását és ellenőrizze, hogy jól számolt-e, és amennyiben hibát találhatok, mutogassatok a fejetekkel vagy artikulálatlan hangokkal jelezétek felé. (Elég nehéz beszélni, miközben kilóg a nyelvek.)



Tipp: Mivel minden játékos előtt ugyanaz a hat lap található, előfordul, hogy két vagy több játékos ugyanazt az állatot formálja meg. Gyorsabban megy a pontozás, ha az egyforma állatokat megjelenítő játékosok pontozása egy időben zajlik. A narrátornak figyelnie kell a hasonló megjelenítésekre, és ha úgy ítéli meg, hogy az éppen pontozás alatt álló játékos hasonlít egy vagy több másikra is, akkor az ő pontjait is ugyanúgy kell számolni.



Példa: Amikor a narrátor azt mondja, hogy **BAM!**, többi játékos megdermed abban a pozícióban, amiben éppen van. A narrátor azonnal megkezdi a pontozást balról jobbra haladva. Az első játékos kézjelei megegyeznek a második kártyán láthatóval (egyszer) és a harmadikkal.

A narrátor azt mondja, Szarvas előre hátratt! és a játékos 3 lépést előre mozgatja a szarvas figuráját az ösvény mentén. A narrátor látja, hogy a negyedik játékosnak ugyanolyan agancsa van és mondja neki, hogy ő is mozgassa a szarvasát három mezőt előre. Mivel a narrátor a 4. játékosra fogadott, ezért az a játékos a narrátor szarvasát is előre mozgatja 3 hellyel.

A narrátor közben tudja folytatni a 2. játékos pontozását. A második játékos kézjelei megegyeznek a második kártyán láthatóval (kétszer is) és a harmadikkal, de a negatív értékű hatodik lappal is. Ez így összesen két pont. Mivel kilóg a nyelve, ő egy nyúl, amely megfelel a x2 nyúl kártyának. A narrátor bejelenti, hogy Nyúl előre négyet. (A szarvasát nem tudja előre mozgatni, mert kint maradt a nyelve.) Amíg mozgatja a nyulát, addig a narrátor számolja a következő játékos pontjait. Számára ez egy rossz forduló. Megegyezik az első kártyával, de a negyedik kártyával is kétszer, ennek az összege -1. Mivel ő egy nyúl, megegyezik a x2 kártyával. Ez így összesen -2 pont. A narrátor ekkor mondja, hogy Nyúl vissza 2-t és a játékosnak visszafelé kell mozgatnia a nyúl figuráját két mezővel.



Bokrok

Néha a játékosok olyan pozícióban dermednek meg, amikor se nem nyulak, se nem szarvasok. Lehet, hogy csak egy füle van vagy egy agancsa, vagy talán a kettőnek egy érdekes ötvözete. Lehetséges, hogy amikor a narrátor azt mondja, BAM! az egyik játékos éppen leereszti a kezét vagy valami egészen más csinál vele. A pontozó kártyák rájuk nem vonatkoznak.

A narrátor ilyenkor tesz egy megjegyzést arra, hogy a játékos úgy néz ki, mint egy furcsa alakú bokor, és a játékosnak mindkét figuráját visszafelé kell mozgatnia egy mezővel (akkor is, ha van eredményváltoztató kártyája). Ha a narrátor a kör elején egy ilyen játékosra fogadott, akkor a narrátor figurája is egy mezőt visszafelé mozog.



Felzárkózás

Senki sem szereti, ha az övé az utolsó hely, legyen akár nyúl, akár szarvas az illető. Miután lezajlott az értékelés, lehetőség van néhány figurát felzárkóztatni. A nyúl, aki az összes többi nyúl után van, előre léphet egy mezőt az ösvényen. (Amennyiben több nyúl is egy mezőn áll az utolsó helyen, mindegyiket mozgassátok.) Ugyanez vonatkozik a szarvasokra is. Ha minden nyúl és szarvas ugyanazon a mezőn áll, akkor mindegyiket mozgassátok előre egy mezőt.



Példa: Ebben a példában három szarvas van három mezővel előrébb és egy nyúl négy mezővel előrébb, valamint egy nyúl két mezővel lemaradva. A pontozást követően egyet lép előre az a nyúl, aki visszafelé lépett, valamint szintén egyet az a két szarvas, aki a kör során nem haladt előre.



Az ösvény

A figurák csak az ösvényen mozoghatnak előre vagy hátra. Amikor egy figura eléri az ösvény elejét, akkor tegyék elé a pályát az ösvényhez, hogy elég helyük legyen előre mozogni a figuráknak.

Amennyiben a figurának hátrafelé kell annyit mozogni, hogy ott már nincs ösvény, akkor nyugodtan vegyetek el előlről kártyát, és pótoljátok az ösvény végéhez. Ugyanez a helyzet akkor is, ha előre haladva nincs elég kártya, abban az esetben hátulról vegyetek el. Azonban olyan kártyát nem szabad elvenni, amelyiken figura áll. Ha egy figurának tovább kellene haladnia, mint az utolsó, ösvényt alkotó kártya, de azon már áll egy figura, akkor arra a helyre kell állnia, ebben az esetben nem vehettek el kártyát alóla. Az ösvény 15 lapból áll, így a figurák helyzete közötti különbség nem lehet több 14-nél. Mivel az ösvény a pálya két végét köti össze, csak egyenesen helyezhetitek el, nem lehet görbe úton haladni, illetve az asztalról sem léghat le.

A játék

Most már tudod, mi történik egy-egy körben. Ha nem vagytok biztosak benne, akkor itt egy rövid összefoglaló:

A narrátor fogad egy játékosra.

A narrátor felolvassa a verset és leteszi a pontozókártyákat.

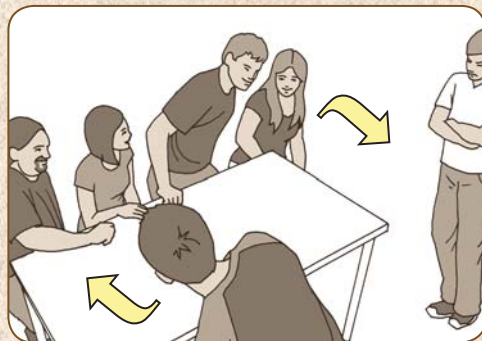
A többi játékos a kezével füleket vagy agancsokat formál magának.

A narrátor addig olvassa a verset, amíg nem húz egy vadász kártyát. (Az első 6 lapnál még figyelmen kívül hagyja a vadász kártyát.)

Ezután a narrátor azt mondja, hogy BAM! a játékosok pedig megdermednek. A narrátor lepontoz minden játékost, és kiválasztja, hogy melyik figurát mennyire kell előre mozgatni. A játékosok mozgatják a saját figurájukat (az az egy, akire a narrátor fogadott, elmozgatja a narrátor figuráját).

Az utolsó nyúl (vagy nyulak) és az utolsó szarvas (vagy szarvasok) előre lépnek egyet.

Ezzel vége a körnek, Minden játékos egygel balra ül. Az a játékos, aki a narrátor jobbán ült, lesz a narrátor a következő körben, aki pedig a narrátor volt, egygel balra ül.



A kijátszott kártyákat tegyék egy pakliba az egyik oldalra, az új narrátor pedig felveszi a megmaradt kártyákat, és kezdődhet is a következő kör. A kör végén a játékosok ismét egygel arrébb ülnek, és ezúttal is egy másik játékos lesz a narrátor. Ha elfogytak a kártyák, akkor keverjétek meg a már eldobott/használt kártyákat, és ezekből képezetek új paklit. (Ha a narrátor úgy gondolja, hogy a megmaradt kártyák már nem elegendőek a teljes körhöz, akkor dönthet úgy, hogy rögtön alkot egy új paklit, és így a kör közben nem kell várni arra, hogy újrakeverje a kártyákat.)

A játék akkor ér véget, ha már minden játékos volt kétszer narrátor (5-6 játékos esetén) vagy háromszor (3-4 játékos esetén). A végső sorrendet a hátrébb álló figura határozza meg. Tehát a győztes játékos az, akinek a hátrébb levő figurája van előrébb. Döntetlen esetén az elől álló figura helyzete határozza meg a sorrendet.



Példa: A narancssárga játékos nyert, mert az ő hátsó figurája van előbb. A sárga, piros és kék játékosok hátsó figurája ugyanazon helyen áll, így náluk az elől álló figura határozza meg a sorrendet. Így a sárga játékos lesz a második. A kék és a piros játékos harmadik helyezést értek el. A zöld játékos lesz az utolsó: igaz, hogy a szarvasa az első helyen áll, de a nyúl figurája minden más figura mögött van, ezáltal az övé az utolsó hely.



Könnyített variáció

Ha szeretnétek egy olyan játékot, amit könnyebb elmagyarázni és játszani (például ha kisebb gyerekekkel játszanátok), a következő szabálymódosítások közül választhattok:

1. Hagyjátok figyelmen kívül az állatfajok nyelvére vonatkozó szabályokat. Minden játékos fülekkel nyúlnak számít. Ők a nyúl kártyák alapján kapják a pontokat és nem a szarvas kártyák alapján. A nyúl figurákkal mozognak. Hasonlóképpen az agancsral rendelkező játékosok szarvasnak számítanak. A nyelv csak akkor számít, ha pontozó kártyán van.

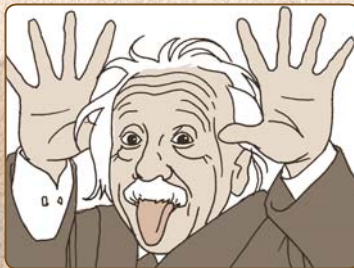
2. Távolítsátok el a pontszámokat szorzó kártyákat (x2).
3. Távolítsátok el a pontszám fordító kártyákat (+/-). (Am az eredmény fordító kártyák érdekesebbé teszik a játékot, ezért nyugodtan benne lehet hagyni, ha tudjátok kezelni).
4. Takarjátok le a vers egy részét úgy, hogy csak 4 soros legyen. (ezáltal az asztalon levő paklik száma is lecsökken 4-re).



Nehezeített variáció

A nehezebb játékért fordítsátok át verses lapot a hosszabb költeményre. Ezen esetben már 8 lap lesz egy sorban,

azaz 8 pakli épül. Ez nehezebbé teszi a játékot és a pontozást is.



A game by Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Graphic design: Filip Murmak

Typesetting: Ivana Lososová

Translation: Jason Holt



© Czech Games Edition, October 2009

www.CzechGames.com

Lead testing: Petr Murmak

Thanks to: Brno Boardgame Club and visitors of Czechgaming, Festival Fantasie and Gamecon.

Special thanks to: Petr Salajka, Alena Dvořáčková, Markéta Kulatá, Stanislav Nowak, Radek Melša, Daniel Dubský, Tomáš Jakl, dilli and 9th Pioneers.