

Scott Brady



HUUupp

2 játékos, 10+ 25 perc

**Megtévesztően cuki,
meglepően cseles.**

Valahányszor leteszel egy cicát az ágyra, ő egy „hupp” kíséretében kerül a helyére. Miután lehuppant, minden szomszédos cicát eltol egy mezővel. Tegyél három cicát egy sorba, hogy macskává fejlődjenek, majd rendezz három macskát egy sorba, hogy te legyél a győztes!

De ez nem is olyan egyszerű feladat, hiszen te ÉS az ellenfeled is folyton odébb huppantjátok majd a cicákat... Sikerül vajon győzelmi pozícióba huppantanod a macskáidat? Vagy végül csak az ágy mellé huppansz? Most pedig még huppanósabbá és kísértetiesebbé váltak a dolgok – megjelentek a szellemmacskák, amik ide-oda repdesnek a táblán! Annyira ijesztőek, hogy a macskák még egymás felett is képesek átugrani csak azért, hogy elmenekülhessenek a szellemmacska elől

Tartozékok és előkészületek

Vegyetek ki mindent a dobozból, és tegyétek a doboz alját **fejfelé** a játékkerület közepére. A doboz tetejére terítsétek rá a játéktáblaként funkcionáló steppelt ágytakarót, hogy megágyazzatok.

Minden játékos **8 cicával és 1 szellemmacskával** kezd az általa **választott színben**. A 8-8 macska egyelőre nincs játékban, azokat tegyétek félre a tábla távolabbi végéhez.

Az a játékos kezd, aki legutóbb ijesztett meg úgy macskát, hogy az kimenekült a szobából – vagy sorsoljatok kezdőjátékost.



A játék célja

Felváltva helyezitek a cicáitokat az ágy egyik üres mezőjére (körbeszegett négyzetek). Ha sikerül három cicát egy sorba rendezned vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, akkor a cicáid macskává fejlődnek. Majd, ha sikerül három macskát egy sorba rendezned: **GYŐZTÉL!** Ez persze nem is olyan egyszerű... főleg a szellemmacskák miatt!

„Huppanás”

Valahányszor letesztek egy figurát, az odébb huppanítja a szomszédos figurákat egy mezővel, átlósan is. (1.a és 1.b ábrák)

*A „hupp” és a „miáu” hanghatások használata erősen ajánlott a huppanások közben. A meglökött figurák le is huppanhatnak az ágyról, ebben az esetben visszakerülnek a játékos aktív készletébe. (1.b ábra)

A huppanással meglökött figurák nem okoznak láncreakciót, amikor új helyre kerülnek. Tehát azok a figurák, amelyek irányába egy meglökött figura elmozdul, már nem mozdulnak meg. (1.b ábra)

Ha egy figura mögött van egy másik, akkor az megakadályozza a huppanást. Ez a figurák színétől függetlenül igaz. (2. ábra) (De természetesen más irányból GOND NÉLKÜL odébb huppanthatók.)

A kettes sorok felállításása és az ezek elleni védekezés fontos része a taktikának. Ha a 2. ábrán a fehér játékos köre lett volna, és így egy fehér cica került volna oda, akkor átlósan meglelt volna a 3 fehér cicából álló sor. Ezért kulcsfontosságú, hogy szétziláld vagy megakadályozd az ellenfeled kettes sorait.

Macskává fejlődő cicák

A huppanás után (a szellemek is huppananak, lásd 3. oldal) ellenőrizd, hogy van-e 3 cicából álló sorod. Ha sikerül három cicát egymás mellé helyezni vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, akkor mindhárman macskává fejlődnek. (3. ábra)

Vedd le ezeket a cicákat a tábláról – és távolítsd el őket a játékból is. (Helyezd őket a doboz tetejére. A cicák imádják a dobozokat.) Ezután tegyél három macskát a félretett figurák közül az aktív készletedbe (ne a táblára!). MINDIG 8 figurád lesz a táblán és az aktív készletedben összesen. Vegyes sorok is létrehozhatók macskákból ÉS cicákból (lásd 4. oldal).

Ha mind a 8 figurád a játéktáblán van, dönthetsz úgy, hogy egy tetszőleges cicádat macskává fejlesztesz, azaz eltávolítod a játékból, és helyette egy macskát teszel az aktív készletedbe (a félretettek közül).

Azt is megteheted, hogy a tábláról egy macskát visszateszel az aktív készletedbe, ahelyett, hogy egy cicát fejlesztenél.

Abban a ritka esetben, ha sikerül több, mint három figurából egy sort alkotnod, vagy több összeérő hármas sorod lesz, ki kell választanod, melyik hármas csoportot fejleszted, míg a többi figurád a táblán marad (4. ábra). Ha van egy hármas sorod, és mind a 8 figurád a táblán van, eldöntheted, melyik lehetőséget aktiválsz.



A fehér macska lehelyezése nem fog létrehozni egy sort. Ehelyett minden vele szomszédos figurát (sárga terület) egygel odébb lök.

A figurák le is eshetnek az ágyról! Nincs másodlagos láncreakció, tehát az (a) jelű cica nem mozdul.

2. ábra

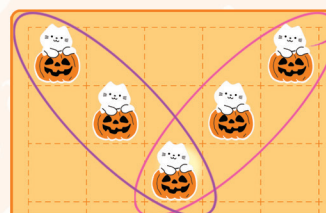


A fekete cica kijátszásakor a (b) jelű cica odébb huppan, de a többi cica nem mozdul, mert nem lehet őket egymásnak huppanítani. A már létrejött kettes (vagy hosszabb) sor ezt megakadályozza.

3. ábra



A fehér játékos egy sorba rendez 3 cicát – majd eltávolítja azokat a játékból. Helyettük 3 macskát tesz az aktív készletébe.



4. ábra

Ha a lépésed egynél több lehetőséget teremt a figurák fejlődésére, egy lehetőséget választhatsz. Vedd le a választott figurákat a tábláról, a többit pedig hagyd érintetlenül.

Macskák

Ha már vannak macskák az aktív készletedben, eldöntheted, hogy cicát vagy macskát játszol-e ki a körödben. A macskák ugyanúgy viselkednek, mint a cicák, egyetlen kivétellel: **a cicák NEM TUDJÁK odébb huppanítani a macskákat.** A macskák viszont más macskákat és cicákat is odébb huppanhatnak.

Ha macskák és cicák kombinációjából állítasz fel egy hármast, akkor is vedd le mindhárom figurát a tábláról, és a cicák macskává fejlődnek. (5. ábra) A sorhoz tartozó macskák visszakerülnek a készletedbe, az újonnan fejlesztett macskákkal együtt.

Szellemmacskák

Mindketten kaptok egy-egy szellemmacskát, amit tartasz a készletedben. A szellemmacskák egészen másképp fognak viselkedni, mint a cicák és a macskák, ezért jól figyeljétek rájuk!

5. ábra



Nem gond, ha a hármast sorban macskák is vannak. Vedd le mindhárom figurát a tábláról. A példában a két cica macskává fejlődik, és az új macskák a középső macskával együtt a készletedbe kerülnek.

- **Lehelyezés:** A szellemmacskák nem a mezőkön foglalnak helyet, hanem a mezők KÖZÖTTI varrásokon, és azok mentén fognak mozogni.

A szellemmacskát a játékosok a saját körük végén tehetik le, de csak azután, hogy a kör során korábban lerakott figura esetleges huppanásait végrehajtották. A szellemmacskát nem kötelező kijátszani, várhatsz vele addig, amíg úgy nem érzed, hogy itt az ideje használni.

Amikor kijátszod a szellemmacskát, válassz egy varrást a tábla szélén, ahonnan indítani akarod a figurádat. Olyan varrást kell választanod, aminek mindkét oldaláról van szomszédos mező, vagyis a tábla peremére nem teheted. (6. ábra)



6. ábra



A szellemmacskát a tábla szélére, két mező közötti varrás mentén kell letenni. A szellemmacskák egy irányba mozognak, keresztül a teljes táblán, de egyszerre mindig csak egy varrás mentén haladnak előre, egészen addig, amíg le nem esnek a tábláról.

- **Fontos:** Amikor először leteszel egy szellemmacskát, akkor az egyszerűen csak megjelenik a táblán, még nincs hatással egyik szomszédos figurára sem. (6. a ábra)

- **Mozgás:** A szellemmacskák mindig csak a saját tulajdonosuk körének a végén mozognak, és körönként mindig csak egy varrányt haladnak a takaró szemközti szélé felé. A szellemmacskák nem fordulhatnak meg, nem válhatnak irányt, és egészen addig a táblán maradnak, amíg el nem érnek a tábla túlsó széléig. Amikor elértek odáig, akkor a következő lépéssel visszakerülnek a játékosok aktív készletébe. Abban körben, amikor a szellemmacska lekerül a tábláról, nem játszható ki újra.

- **Hupp:** Amikor a szellemmacska egy olyan varrásra MOZOG, ahol élszomszédosan van cica vagy macska, akkor azokat odébb huppanítja, átlósan viszont nincs hatással a többi figurára. (7. ábra)

- **HUUpp!** Amikor a szellemmacska odébb lökne egy figurát, de nem tudja, mert egy (vagy több) másik figura megakadályozza, átlöki azt (az akadályozó figurák fölött) a legközelebbi üres mezőre – ha nincs üres mező mögöttük, akkor a figura leesik a tábláról. (8. ábra)

7. ábra



8. ábra



Fontos: Ha a **köröd során** a szellemmacskád úgy huppanítja odébb az ellenfeled figuráit, hogy azok létrehozhatnak egy sort, akkor azok még NEM fejlődnek tovább. Abban az esetben, ha az ellenfeled körének a végén – miután már az ő szellemmacskája is kifejtette a hatását – az a sor egyben marad (tehát nem huppan odébb egyik figura sem), akkor továbbfejlődnek az ott lévő figurák. Arra azonban figyeljétek, hogy a körötökben továbbra is csak egy sor képes a fejlődésre.

Itt is, meg nem is

A szellemmacskák ijesztőek, persze, hogy azok, de igazából nincsenek is fent a táblán, hisz csak szellemek.

- A szellemmacskák nem befolyásolják a hármas sorok létrehozását. A másik játékosé nem akadályozza meg a tiédet, és a sajátod sem számít bele. Mintha ott sem lenne a szellemmacska figurája.

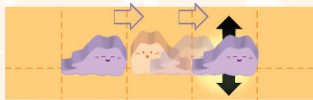


- A szellemmacskákat nem lehet odébb huppantani.

- Mivel a szellemmacskák nem foglalnak mezőt, így nem akadályozzák meg azt sem, hogy az egyik figura odébb huppantassa a másikat. Cicákat és macskákat is át lehet huppantani rajtuk.



- Ha az egyik szellemmacska olyan varrásra érkezne, ahol ott a másik szellemmacska, akkor átugorja, és a következő üres varrásra érkezik. Ebben az esetben csak amellet a varrás mellett huppant odébb figurákat, amelyik mellé érkezik.



A szellemmacskák nincsenek egymásra hatással. Csak akkor huppantanak vagy HUUuppantanak, ha már átugrották egymást.

Tipppek ravasz cicáknak

- A játéktábla középső négy mezője erősebb a többinél, mivel ezek vannak legmesszebb a szélétől, így nehezebb a figurádat innen lelökni. Ugyanakkor ne riadj vissza attól, hogy lelököd a saját cicáid vagy macskáid az ágyról. Néha hasznos lehet visszajuttatni azokat a készletedbe.
- A kettes sor az egyik módja annak, hogy összehozz egy hármas sort. De megpróbálkozhatasz egy ravaszabb megközelítéssel is, ahol L alakban helyezed le a figurákat, majd egy huppanással középre lököd a saját figurádat.



- Ha már vannak macskáid, figyelj rá, hogy MINDET letedd az ágyra, különösen, ha az ellenfelednek még nincs egy sem. Mivel a cicák nem tudják ellökni ezeket, így biztosan a helyükön maradnak majd.

Győzelem:

Ha sikerül három macskádat egy sorba állítanod vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, győztél! Illetve, ha az egyik játékosnak a köre végén mind a 8 macskája az ágyon van, azonnal győz.

A győzelmi feltételeket csak azután ellenőriztél, hogy már minden meglökött figura mozgását végrehajtottátok és a szellemmacskák is kifejtették hatásukat!



Készítők

Tervezte: Scott Brady

Fejlesztés: Curt Covert

Grafika / Illusztráció: Curt Covert

Szabálykönyvet lektorálta: Linda Baldwin

Vezető tesztelők és fő biztatók: Nicole Brady, Madison Brady, Kennedy Brady



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



facebook.com/smirkanddagger/ or visit us at SmirkandDagger.com
contact: smirkanddagger@gmail.com

© 2023 Smirk and Dagger Games. Minden jog fenntartva!
Smirk and Dagger Games. 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482