

2 játékos, 10+

20 perc

# hupp



Scott Brady játéka





Scott Brady

# hupp

**Megtévesztően cuki,  
megleپően cseles.**

Valahányszor leteszel egy cicát az ágyra, ő egy „**hupp**” kíséretében kerül a helyére. Miután lehuppant, minden szomszédos cicát eltol egy mezővel. Te gyél 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?

## Tartozékok és előkészületek

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

Minden játékos **8 cicával** 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 simogatott cicát – vagy sorsoljatok kezdőjátékost.

Steppelt szövet játéktábla



8 vörös macska  
(félretéve)



8 szürke macska  
(félretéve)



8 vörös cica



a doboz alja **FEJJEL LEFELÉ**  
(ágykeret)



8 szürke cica

## A játék célja

Felváltva helyezétek a cicáitokat az ágy egyik üres mezőjére (körbeszegett négyzetek).

Ha sikerül három cicát egy sorba rendezned vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, akkor a cicák macskává fejlődnek.

Majd, ha sikerül három macskát egy sorba rendezned, **GYŐZTÉL!**

Ez persze nem is olyan egyszerű...



## „huppanás”

Valahányszor letesztek egy figurát, az odébb huppan minden szomszédos figurát egy mezővel, akár átlósan is. (1.a és 1.b ábrák)

**A „hupp” és „miúú” 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 helyükre kerülnek. Tehát azok a figurák, amelyek irányába egy meglökött figura elmozdul, már nem mozdulnak meg. (1.b ábra)

Ha bármelyik két figura már egy sorban van a táblán, akkor egy abba a sorba lehelyezett figura nem tudja meglökni őket. Ez a figurák színétől függetlenül igaz. (2. ábra) (De természetesen más irányból GOND NÉLKÜL odébb huppanthatók.)

A kettes sorok felállítása, és az ezek elleni védekezés fontos része a stratégiának. Ha a 2. ábrán a szürke játékos köre lett volna, és így egy szürke cicát helyeztet volna le, akkor átlósan meglétt volna a 3 szürke cicából álló sor. Ezért kulcsfontosságú, hogy szétziláld vagy megakadályozd az ellenfeled kettes sorait.

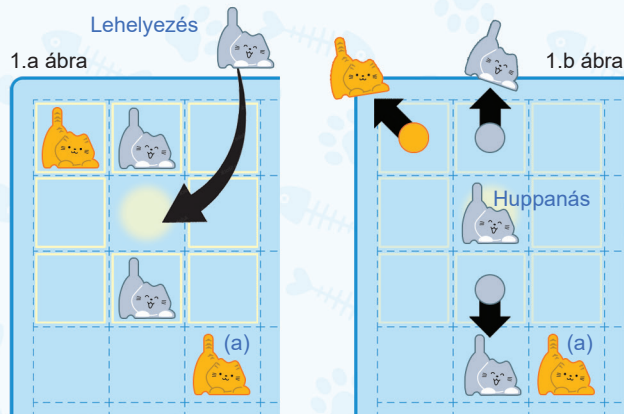
## Macskává fejlődő cicák

A huppanás után ellenőrizd, hogy van-e 3 cicából álló sorod. Ha sikerül három cicát egymás mellé helyezned 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 tetejébe. A cicák imádják a dobozokat.*) Ezután helyettesítsd a figurákat felnőtt macskákkal a félretett figurák közül, és tedd azokat az aktív készletedbe (ne a táblára!). MINDIG 8 aktív figurád lesz a táblán és az aktív készletedben összesen. Akár vegyes sorokat is létrehozhatasz macskákból ÉS cicákból (lásd 4. oldal).

Ha mind a 8 figurád a játéktáblán van, dönthetsz úgy, hogy egy tetszőleges cicát macskává fejlesztesz, azaz eltávolítod a játékból, és helyette egy macskát teszel az aktív készletedbe. Ha stratégiai jelentősége van, akkor akár azt is megteheted, hogy a tábláról egy macskát visszateszel az aktív készletedbe, ahelyett, hogy egy cicát fejlesztenél.

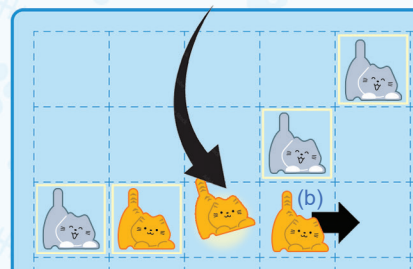
Abban a ritka esetben, ha sikerül több, mint három figurából egy sort alkotnod, vagy több összeérő hármas sorod lesz, ki kell választanod, melyik hármas csoportot fejleszted, míg a többi figura a táblán marad (4. ábra). Ha van egy hármas sorod, és mind a 8 figurád a táblán van, eldöntheted, melyik lehetőséget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



A szürke cica lehelyezése nem fog létrehozni egy sort. Ehelyett minden vele szomszédos figurát (sárga terület) eggyel odébb lök.

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

2. ábra

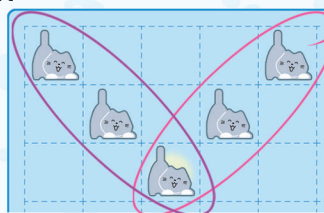


A vörös cica kijátszásakor a (b) jelű cica odébb huppan, de a többi cica nem mozdul, mert nem lehet őket egymásnak huppanítani. A már létrejött kettes (vagy hosszabb) sor ezt megakadályozza.

3. ábra



A szürke 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 hagyj 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 huppanthatnak.

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

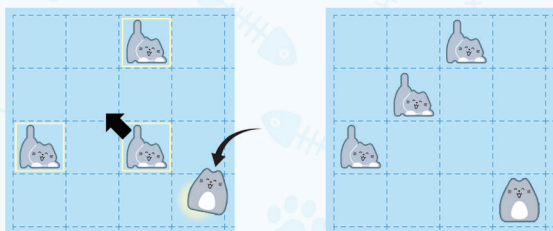
## Győzelem:

Ha sikerül három macskádat egy sorba állítani 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 ellenőrizték, hogy már minden meglökött figura mozgását végrehajtották.*

## Tippek ravasz cicáknak

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



- 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.

5. ábra



Nem gond, ha a hármas 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.

## Készítők:

Tervezte: Scott Brady

Grafika / Illusztráció: Curt Covert

Szabálykönyvet lektorálta: Linda Baldwin

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

Tesztelők és rajongók: Mark Brady, Scott Morris, Betsy Morris, Zach Morris, Chris Leder, Jensen Leder, Doug Schehl, Sandy Schehl, Ryan Neumeyer, Bethany Neumeyer, Matthew Jones, Travis Lopez, Kristin Lopez, Mick Robertson, Elena Robertson, Ben Justus, Kathryn Justus, Daniel Bohlke, Grace Law, Michael Darwin, Michael Collins, Charles Ward, Adam Obren, Parker Crouse



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



© 2022 Smirk and Dagger Games.  
Minden jog fenntartva! Smirk and Dagger Games.  
30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

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



## Módosítás fiatalabb játékosoknak

Ha fiatalabb játékosokkal játszánád a játékot, hagyjátok ki a figurák fejlődését. Az előkészületek során mindkét játékos 8 cicát kap a saját színében, a macskákat pedig tegyétek vissza a dobozba. Ebben a változatban nem lesz rájuk szükség. Az a játékos, aki először állít egy sorba három cicát, győz. A játék így jóval rövidebb lesz, de továbbra is szórakoztató kihívást jelent.