

SCHRÖDINGER MACSKÁJA

KÍSÉRLETI KÉZIKÖNYV

Az alanyokat egyesével kell tárolni egy-egy doboz alakú tárolóban, amely tartalmát kívülről nem lehet megfigyelni. A kísérletet leszámítva szigorúan kerülnünk több egyed egy térben való tartását. Az alanyok szőrzetének színét nem szabad megfigyelni vagy feljegyezni. A szőrös alany egy macska legyen. Ha az alany szőrszínét bármilyen módszerrel, például vizuális módon megfigyelik, a szőrszín, amelynek teljesen egyedinek kell lennie, a kvantum konvergenciáját okozza. Egyetlen alany sem mutat egy másikra hasonló testalkatot és szőrzetszínt. Mielőtt elkezdik a kísérletet, kérjük, figyelmesen olvassák el a kísérleti kézikönyvet, hogy megtanulják, hogyan kezeljék az alanyokat! Sok szerencsét a kísérlethez!

A kísérlet áttekintése

A **Schrödinger macskája** ütészívós kártyajáték. Egyetlen macskakártya színe sem meghatározott. Amikor egy játékos kijátszik egy kártyát, bejelenti annak színét, és ennek megfelelően kezeljük. **Azonban a játékosok nem jelenthetik be egy kártya színét ugyanazzal a számmal, amelyet korábban már valaki bejelentett.** Kövessétek a szabályokat, és ismerjétek meg közelebbről a macskák rejtélyes működését!

I. Játékelemek

45 macskakártya



játékosok száma

2 3 4 5

1–9-ig, mindegyikből 5

4 kutatáskártya



1 a forduló
kezdőjátékosa kártya



5 játékosábra



1 kutatástábla



60 játékosjelölő



12 minden színből (piros, kék,
sárga, türkiz és lila)

1 kísérleti
eredmények füzet



4 megfigyelésjelölő



fekete

1.1. Ábra. Játékelemek listája

Az adott játékhoz szükséges játékelemek mennyisége a játékoszámtól függ.
Használjátok az alábbi táblázatot.

1.1. Táblázat. Játékelemek száma a játékoszám függvényében

Játékosok száma	Macskakártyák	Játékosábrák	Játékosjelölők	Megfigyelés-jelölők
5 játékos	45 kártya (1–9) 5	5 tábla	5 típus	–
4 játékos	40 kártya (1–8) 4	4 tábla	4 típus	szükségesek
3 játékos	30 kártya (1–6) 3	3 tábla	3 típus	–
2 játékos	25 kártya (1–5) 2	2 tábla	2 típus	szükségesek



2.1. Ábra. Előkészületek 4 játékos számára

2. Előkészületek

Ebben a kísérletben játékban a játékoszámmal megegyező számú fordulót fogtok lejátszani, és ezek összpontszáma fogja meghatározni a játék győztesét.

Mielőtt elkezdtétek a játékot, hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Minden játékos úgy helyezkedjen el, hogy ne lássa a többiek kézben tartott kártyáit.
2. Minden játékos vegye el egy típus összes **játékosjelölőjét** (12 db) és egy **játékosablát**.
3. Helyeztetek egy játékosjelölőt minden **X**-re a játékosablátokon.
4. Csúsztassátok a **kutatáskártyákat** a **kutatástáblába**, és tegyétek azt az asztal közepére. Nézzétek meg a lenti táblázatban, hogy a kutatáskártyák melyik oldalát kell használnotok. A játékoszámtól függ, hogy kell-e **megfigyelésjelölőket** a táblára helyeznetek.
5. Jegyezzétek fel a játékosok nevét a **kísérleti eredmények füzet** egy lapjára (nem kötelező).
6. Az a játékos, aki legutóbb **győzött** ebben a játékban találkozott macskával, lesz a **kezdőjátékos**. Ennek a játékosnak adjátok oda a **forduló kezdőjátékosa kártyát**, és tegye le maga elé.

Ezzel befejeződött a játék előkészítése. Az első forduló elkezdéséhez kövessétek az utasításokat a következő oldalon.

2.1. Táblázat. A játékoszámtól függő kártya- és táblaoldalak, illetve megfigyelésjelölők.

Játékosok száma	Játékosablák oldala	Kutatáskártyák oldala	Megfigyelésjelölők
5 játékos	4 5	lila	-
4 játékos	4 5	fehér vagy lila (az első játékhoz használjátok a fehéret)	Tegyetek mind a 4 9 -esre
3 játékos	2 3	fehér vagy lila (az első játékhoz használjátok a fehéret)	-
2 játékos	2 3	fehér	Tegyetek mind a 4 6 -osra

Ha ketten játszottok, néhány szabály eltér a leírtaktól.
További részletekért olvassátok el a 10. oldalt.

3. Forduló menete

Minden forduló az alábbi három fázisból áll.

1. Felkészülés

2. Ütés

3. Pontozás

Ebben a kísérletben játékban a győzelemhez a legmagasabb összpontszámot kell elérni annyi forduló alatt, ahány játékos játszik.

1. Felkészülés

2-4 játékos esetén 10 kártyát osszatok,
5 játékos esetén pedig 9-et.

[1] Osszátok szét a kártyákat, és tegyetek félre 1-et képpel lefelé

Keverjétek meg az összes macskakártyát képpel lefelé, és osszátok szét őket egyenlően a játékosok között. A kiosztott kártyák alkotják a játékosok kezét. Nézzétek meg a kezeteiket, és ügyeljete rá, hogy más játékosok ne láthassák, mi van nálatok.

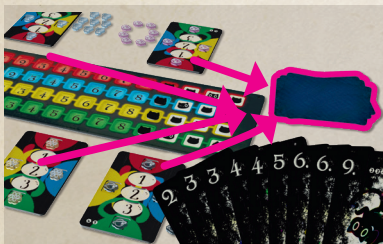
Miután megnéztétek a lapjaitokat, mindenki egyszerre válasszon ki egy lapot a kezéből, és képpel lefelé tegye azt a kutatástábla mellé.

A képpel lefelé fordított kártyákat ne használjátok ebben a fordulóban.

[2] Körsorrendben tippeljétek meg az ütéseiteket

Minden játékos nézze meg a kezét, és tippelje meg, hány ütést fog elvinni ebben a fordulóban. A játékosláblatokon látható számok mutatják az ütések számát, amelyek közül választhatok a tippelés során. A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos tegyen egy játékosjelölőt a megtippelt ütések számára a játékoslábláján. Miután minden játékos megtette tippjeit, lépjete tovább az Ütés fázisra.

Ha 3-an játszottok, csak 1, 3 és 4 elvitt ütésre tippelhetek. Ez azt jelenti, hogy nem tippelhetek „2 ütést”.



3.1. Ábra. Kártyák eltávolítása

Válasszatok egy kártyát a kezetekből, és tegyete képpel lefelé a kutatástábla mellé. Ha 4-en játszottok, összesen 4 kártyát tesztek félre, és ezeket a kártyákat nem használjátok ebben a fordulóban.



3.2. Ábra. Ütések megtippelése

Anna megnézi a kezét, és a többi játékos tippjét. Azt tippeli, hogy 6 két ütést fog elvinni, ezért a jelölőjét a „2”-esre teszi a játékoslábláján.

2. Ütés

Ebben a fázisban a játékosok egymás után több laboratóriumi kísérletet kisebb játszmat fognak lejátszani; ezeket hívjuk ütéseknek. Miután lezajlott a meghatározott számú ütés, vagy paradoxon történt, az Ütés fázis véget ér, és a játékosok továbblépnek a **pontozásra**.

Ütések

A kezdőjátékos kijátszik egy **macskakártyát** a kezéből, majd az óramutató járása szerint haladva a többi játékos ugyanígy tesz. Amikor egy játékos kijátszik egy macskakártyát, **be kell jelentenie a megfigyelt színt**. Néhány szabályt be kell tartanotok a megfigyelt szín bejelentésével kapcsolatban.

A megfigyelt szín bejelentése

A kezetekben lévő macskakártyák színe nincs meghatározva. Amikor valaki kijátszik egy macskakártyát a kezéből, a játékos megfigyeli és bejelenti a macska színét, amely lehet piros, kék, sárga vagy zöld, ahogyan a kutatástáblán is látható.

A macskakártyát kijátszó játékos bejelenti, milyen színű a kártya, és **leteszi a játékos táblája ezen színű oldalára, majd lehelyez egy játékosjelölőt a megfelelő mezőre a kutatástáblán**.

Ne felejtsetek el figyelmesen elolvasni a szabályokat a következő oldalon, mielőtt bejelentitek a megfigyelt színt.

Hívószín

Egy ütés során az **első megfigyelt és bejelentett szín a hívószín**.



3.3. Ábra. A megfigyelt szín bejelentése I.

Peti kijátszik egy 5-ös értékű kártyát, és bejelenti, hogy ez „kék”. Peti leteszi a kijátszott kártyát a játékos táblája kék oldala mellé, és leteszi az egyik játékosjelölőjét a kék 5-ösre a kutatástáblán. Mivel Peti az első játékos, aki kártyát játszott ki ebben az ütésben, a Peti által bejelentett „kék” lesz a hívószín ebben az ütésben.

A megfigyelt szín bejelentésének szabályai

Ahhoz, hogy érvényes legyen, a megfigyelt színnek meg kell felelnie a következő szabályoknak:

1. szabály: A kutatástáblán annak a színnek a sorában, amelyet be szeretnél jelenteni, üres legyen a kijátszandó macskakártya száma.
2. szabály: A játékoslábládon annál a színnél, amelyet be szeretnél jelenteni, kell lennie az X-en egy játékosjelölőnek.

A játékosoknak az imént leírt szabályoknak megfelelően kell macskakártyát kijátszaniuk. Ezen kívül, helyzettől függően, az alábbi szabályokat is figyelembe kell venni:

Kártya kijátszása kezdőjátékosként:

A kezdőjátékos csak kék, sárga vagy zöld színt jelenthet be. Ez azt jelenti, hogy a kezdőjátékos nem jelenthet be pirosat. Azonban, ha bármely játékosnak már van játékosjelölője a piros sorban a kutatástáblán, ezt a szabályt nem kell figyelembe venni, és a kezdőjátékos bejelentheti a pirosat hívószínek. Akkor is bejelenthetitek a pirosat, ha nem tudtok más színt bejelenteni a kezetekben lévő kártyákkal.

Ha szeretnétek elvinni egy ütést, a hívószínnel megegyező színt játszhatok ki (ez a színkövetés szabálya)

Kártya kijátszása az első kártya után:

A kezdőjátékos után kártyát kijátszó játékosok bármilyen színt (piros, kék, sárga vagy zöld) bejelenthetnek, amíg az az 1. és 2. szabálynak is megfelel. Ha egy játékos olyan színt jelent be, ami nem a hívószín, eltávolítja a hívószín X-en lévő játékosjelölőt a játékosláblájáról (ha még ott van).

Ha a játékoslábládon egy színnél X látható, az azt jelenti, hogy többé nem játszhatjátok ki ezt a színt. Ez a korlátozás elég kellemetlen lehet a későbbiekben.



3.4. Ábra. A megfigyelt szín bejelentése II.

Az előző ütésben egy macskakártyát „pirosként” figyeltek meg, tehát egy játékosjelölőt tettek a kutatástábla piros sorába. Ezért a kezdőjátékos kijátszhatja a 8-as macskakártyát az ütés első kártyájaként, és bejelentheti azt „pirosnak”.



3.5. Ábra. A megfigyelt szín bejelentése III.

A kezdőjátékos „kék” jelent be hívószíneként. Anna szintén tudja „kék” macskakártyát bejelenteni, de úgy dönt, hogy inkább egy „piros” kártyát jelent be, ezért eltávolítja a jelölőjét a játékoslábláján található „kék” X-ről. Mivel már nincs jelölője a „kék” X-en, a forduló további részében nem jelenthet be „kék” színt.

Az ütés győztese

Miután minden játékos kijátszott egy kártyát, és bejelentett egy színt, nézzétek meg, ki viszi el az ütést.

A legerősebb kártyát kijátszó játékos az ütés győztese.

Egy kártya erőssége elsősorban a bejelentett színtől függ, és ezt követi a kártya száma.

Szín erőssége

Ha minden játékos a hívószínen játszott ki kártyát, ugorjátok át a szín erősségének vizsgálatát.

Ha bármely játékos játszott ki a hívószíntől eltérő színt, vizsgáljátok meg a szín erősségét.

A piros (adu) a legerősebb,
ezt követi a hívószín,
a többi szín pedig a leggyengébb.

• Ha a hívószín mellett pirosat is jelentettek be:

A piros (adu) erősebb, mint a hívószín. Csak a pirosnak bejelentett kártyákat tartásotok meg, az összes többit távolítsátok el a legerősebb szín meghatározásakor.

• Ha a hívószín mellett, kék, sárga vagy zöld színt is jelentettek be:

A hívószín erősebb, mint az összes többi. Csak a hívószínként bejelentett kártyákat tartásotok meg, az összes többit távolítsátok el a legerősebb szín meghatározásakor.

Számok erőssége

Hasonlítsátok össze a megmaradt kártyákat. A **legmagasabb számú kártya** viszi el az ütést.

Egy ütés elvitele

Az ütés győztese elviszi az ütést: összegyűjti a kijátszott kártyákat egy kupacba, és azt leteszi maga elé képpel lefelé.

A játékosok előtt lévő kupacok számából megtudjátok számolni, hogy hány ütést vittek már el ebben a fordulóban. Ügyeljetek rá, hogy az ütések kupacai jól elkülönüljenek egymástól, és ne keveredjenek össze.

Az ütés győztese a következő ütés kezdőjátékosa, így ő játssza ki az első kártyát.

Miután megvizsgáltátok a színek erősségét, csak hasonlítsátok össze a megmaradt kártyák számát!



3.6. Ábra. Az ütés győztese

Anna a „sárgát” jelenti be hívószínenek. Amikor megvizsgálják a színek erősségét, Dani veszít, mivel „zöldet” jelentett be, és Anna is veszít, mivel Peti és Lali „pirosat” (adu) jelentettek be. Peti és Lali összehasonlítják a piros kártyáik számát. Peti győz, mivel övé a magasabb értékű piros kártya.

Figyelem!
A forduló kezdőjátékosa kártya
ilyenkor nem kerül át mászhoz!

Az Ütés fázis vége és a paradoxon

Addig ismételjétek az ütéseket, amíg csak **egy kártya marad a kezetekben**. Ezt követően fejezzétek be ezt a fázist, és lépjétek tovább a **Pontozás fázisra**. **Ha paradoxon történik az Ütés fázis során**, azonnal fejezzétek be a kísérletet fázist, és lépjétek tovább a pontozásra.

Paradoxon előfordulása

Az Ütés fázis során, ha egy játékos nem tud szabályosan bejelenteni és megfigyelni egy kártyát a kezéből, vagyis nem tudja teljesíteni a megfigyelés követelményeit és nem tud játékosjelölőt helyezni a kutatástáblára, paradoxon történik.

Paradoxont nem lehet szándékosan létrehozni. Ha van olyan kártya, amit ki tudtok játszani és be tudjátok jelenteni a megfigyelt színét, akkor azt ki kell játszaniotok.

Ha egy játékos megmutatja a kezét, és észreveszitek, hogy mégis ki tud játszani egy kártyát, játssza ki azt, és folytassátok az ütést!

Ha paradoxon történik, az Ütés fázis azonnal véget ér.

A játékos, aki a paradoxont okozta, megmutatja a kezét, és bejelenti, hogy paradoxon történt.

Egyik játékos sem viszi el azt az ütést, amelyik a paradoxont okozta, de azokat a jelölőket, amiket ebben az ütésben tettetek a kutatástáblára, hagyjátok ott.



3.7. Ábra. Paradoxon történik

Peti a játékos táblája kék és sárga **X**-én lévő jelölőt már eltávolította. Ezért Peti a kártyáit csak pirosnak vagy zöldnek jelentheti be. Peti kezében egy 4-es és egy 6-os macskakártya van, azonban már betelt mind a négy hely a kutatástábla piros és zöld sorának 4-esén és 6-osán, ami azt jelenti, hogy Peti nem tud érvényes szint bejelenteni. Ebben az esetben paradoxon történik.



3.8. Ábra. Ütés fázis megszakítása

Peti megmutatja a kezét, és bejelenti, hogy paradoxon történt. Az éppen zajló ütés megszakad, és a Peti után következő játékosok már nem játszhatnak ki kártyát. Azokat a kártyákat, amelyeket Peti előtt kijátszottak ebben az ütésben, fél kell tenni. A kutatástáblát a paradoxon történésekor úgy hagyják, ahogy volt.

3. Pontozás

Jegyezzék fel a játékosok által elért pontszámokat a kísérleti eredmények lapra.

Kétféle pontszámot kaptok: az **ütésekért járó pontok** és az **ütések megtipeléséért járó bónuszpontok**.

Pontok az ütésekért

Minden játékos **1 pontot** kap **minden elvitt ütésért**. Számoljátok meg a kupacokat magatok előtt, hogy lássátok, hány ütést vittetek el.

Az a játékos, aki **paradoxont** okozott, **1 pontot veszít** minden elvitt ütése után.

Bónuszpontok az ütések megtipeléséért

Ha az elvitt ütések száma megegyezik a tippelt értékkel, a játékos **bónuszpontot** kap.

Ha bármelyik játékos **paradoxont** okozott a forduló során, a paradoxont okozó játékos **nem kap bónuszpontot**.

A kutatástáblán keressétek meg a legnagyobb csoportot, amelyben a saját jelölőitek szomszédosak egymással, és 1 pontot kaptok minden jelölőért ebben a csoportban.

A „szomszédos” azt jelenti, amikor a jelölőitek függőlegesen vagy vízszintesen kapcsolódnak egymással. Az átlós kapcsolat nem számít szomszédosnak.



3.9. Ábra. Ütések pontszáma

Anna előtt 2 kupac van.
Ezért Anna 2 pontot szerez.



3.10. Ábra. A paradoxont okozó játékos pontszáma

Lali paradoxont okozott.

3 ütés van előtte, ezekért 3 pontot veszít. Lali az ütések megtipelése során azt tippelte, hogy „3 ütést” fog elvinni, és valóban 3 ütést vitt el, de nem kap bónuszpontot, mert paradoxont okozott.



3.11. Ábra.

Bónuszpont az ütések megtipeléséből

Anna az ütések megtipelése során azt tippelte, hogy „2 ütést” fog elvinni, és valóban 2 ütést vitt el. Anna megnézi a kutatástáblát, és megkeresi a legnagyobb szomszédos csoportját. Ez 5 jelölőből áll, így Anna 5 bónuszpontot szerez.

1.2. Felkészülés fázis a következő forduló előtt

Miután befejezték a pontozást, elkezdődik a következő forduló. Az első forduló után minden Felkészülés fázis a következőkkel egészül ki:

- Minden játékos gyűjtse be a játékosjelölőit a kutatástábláról és a saját játékosablájáról.
- Helyezzetek egy játékosjelölőt minden **X**-re a játékosablátokon.
- Adjátok tovább a forduló kezdőjátékosa kártyát a jelenlegi forduló kezdőjátékosától balra ülő játékosnak.
- Takarítsátok fel az elhasznált macská(ka)t.

4. A játék vége

Miután minden játékosnál volt már egyszer a forduló kezdőjátékosa kártya, a játék véget ér. A legmagasabb összpontszámmal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az győz, aki az utolsó fordulóban magasabb pontszámot ért el. Ha ebben is döntetlenre állnak, osztoznak a győzelmen.

Egy 2 fős játékban, még ha nem is történt paradoxon a forduló végéig, egy mező üresen marad a kutatástáblán. Ez az eredmény egy várható és valós jelenség.

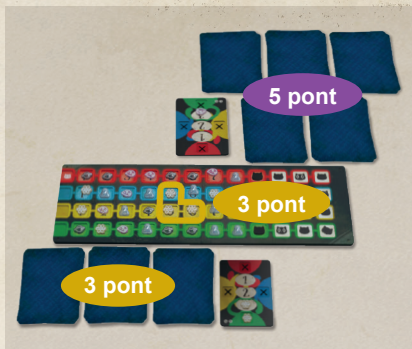
5. További szabályok 2 játékos esetén

Ha 2-en játszottok, kövessétek az alábbi szabályokat:

1. Felkészülés

- Osszátok 10 macská(kártyát mindkét játékosnak, és a megmaradt 5 kártyát tegyétek az asztal közepére. Ezután fordítsatok fel 3 kártyát ezek közül és helyeztetek egy-egy játékosjelölőt egy nem használt színből a kutatástábla zöld sorának azon számaira, amelyeket felfordítottatok. Ha két kártyán ugyanaz a szám szerepel, helyeztetek egy jelölőt a zöld és a sárga sorban is erre a számra. Ha mind a három kártyán ugyanaz a szám szerepel, a harmadik jelölőt a kék sorba tegyétek.
- 2 fős játékban ne tippeljétek meg az ütések számát. Miután egy forduló véget ér, ha az egyik játékos 4 vagy kevesebb ütést vitt el, bónuszpontot kap (kivéve, ha paradoxont okozott).

A többi szabály változatlan.



Lali előtt 5 ütés van, Anna előtt 3. Lali 5 pontot kap az elvitt ütésekért, de nem kap bónuszpontot. Anna 3 pontot kap az ütésekért és 3 bónuszpontot a kutatástábláról, vagyis Anna összesen 6 pontot szerez ebben a fordulóban.

Készítők

Játéktervező:	Muneyuki Yokouchi (Ayatsurare Ningyoukan)
Illusztráció:	Osamu Inoue
Doboztervező:	Tomoyuki Uchikoga, Mizuki Nakajima (CHProduction)
Szerkesztő:	Osamu Inoue
Gyártásvezető:	Tohco Neijima
Fordító:	Dankó Daniella
Lektor:	Nagy Levente, Horváth Lajos

Gyártó: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Németország, Hobby Japan Co., Ltd. engedélyével. Eredeti jogtulajdonos: © 2023 Hobby Japan Co., Ltd.

Minden jog fenntartva! A szabály, a játékelemek, illetve az illusztrációk és a grafikai tervek sokszorosítása vagy közzététele csak a kiadó előzetes engedélyével engedélyezett.



Játékosok száma	Macskakártyák	Ikon	Kutatáskártyák	Megfigyelésjelölők
5 játékos	45 kártya (1-9)	5	lila	-
4 játékos	40 kártya (1-8)	4	fehér vagy lila	Minden 9 -es mezőre
3 játékos	30 kártya (1-6)	3	fehér vagy lila	-
2 játékos	25 kártya (1-5)	2	fehér	Minden 6 -os mezőre

2-3. o.

Felkészülés

4. o.

Osszátok szét **egyenlően** a macskakártyákat.
Tegyetek félre 1 kártyát képpel lefelé a **kezetekből**.

Körsorrendben tippeljétek meg az ütéseiteket.

Folytassátok az ütéseket, amíg 1 kártya marad a kezetekben.

Ütések

A kezdőjátékoskal kezdve játsszatok le egy kört.

Játékos köre

Játsz ki egy kártyát, és **jelentsd**

be a megfigyelt szint.

Tegyél egy játékosjelölőt az ennek megfelelő mezőre a kutatástáblán.

Miután minden játékos játszott ki kártyát, **nézzétek meg, ki viszi el az ütést**

Az ütés győztese**Szín erőssége**

Ha van olyan kártya, ami nem a hívószín:

- Ha piros: Minden más szint hagyjatok figyelmen kívül.

5. o.

- Ha nem piros: Hagyjatok figyelmen kívül mindent, ami nem hívószín.

Számok erőssége

A legmagasabb számú kártya győz.

A győztes kártyát kijátszó játékos:

- Begyűjti az összes kijátszott kártyát, és leteszi maga elé képpel lefelé egy kupacba.
- Ő lesz a következő ütés kezdőjátékosa

Ütések pontozása

1 pont minden elvitt ütésért (1 pont minden kupacért)

Bónuszpontok az ütések megtippeléséért

Ha az ütések megtippelése sikeres volt, bónuszpontot kaptok:

1 pont minden jelölőért a legnagyobb csoportban, amelyben a jelölőitek élszomszédosan kapcsolódnak a kutatástáblán.

Pontozás

9. o.

A megfigyelt szín bejelentése**Szabályok**

1. szabály: A kutatástáblán a bejelentett szín sorában a kijátszott kártya számának üresnek kell lennie.

2. szabály: A játékos táblán a bejelentett szín **X**-e nem látszódhat.

Az alábbi szabályok a körsorrendben elfoglalt pozíciótól függenek.

Kezdőjátékos

Csak kéket, sárgát vagy zöldet jelenthet be.
* Kivétel: Ha már van jelölő a kutatástábla piros sorában. Ebben az esetben pirosat is bejelenthet.

Többi játékos

Bármilyen szint bejelenthet.

Ha nem a hívószint jelenti be, eltávolítja a játékosjelölőjét a hívószínról a játékos tábláján, felfedve az **X**-et.

Paradoxon

Paradoxon történik, amikor nem lehet a szabályoknak megfelelően bejelenteni megfigyelt szint.

- A játékos jelentse be a paradoxont, és mutassa meg a kezét.

→ Azonnal lépjétek a Pontozás fázisra

Pontozás paradoxon okozása esetén

Ütésekért járó pontok: -1 pont minden ütésért
Bónuszpontok: nem járnak

Kiegészítés 2 játékos esetén**Felkészülés fázis**

- Tegyetek félre 5 macskakártyát képpel lefelé, és fordítsatok fel közülük 3-at, majd helyeztek nem használt játékosjelölőket a kutatástáblára.
- Ne tippeljétek meg az ütések számát.

Bónuszpontok az ütésekért

Ha az egyik játékos 4 vagy kevesebb ütést vitt el, az „sikeres tippelésnek” számít.

Ismételd meg a játékos táblán!