

# 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 pusztá látványuk 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 elcsennie azelőtt, hogy gazduram tetten érne titeket?

## Tartozékok

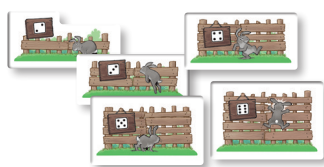


**63 zöldségkártya**

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 közéjük 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.



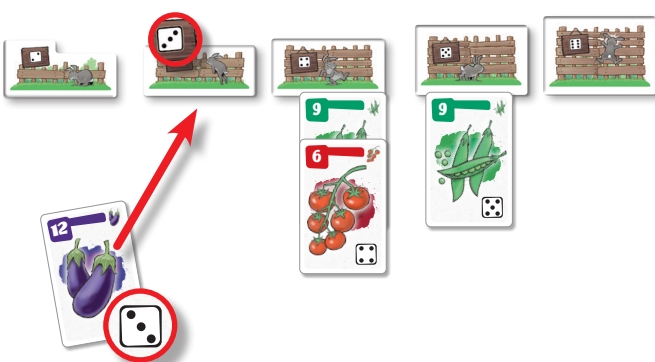
## A-játék-menete

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

- 1. 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.)
- 2. 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.



Ha a felhúzott kártyán a kockaérték felett **nap** látható, húzz fel még egy kártyát. Ez többször is megtörténhet egymás után.



Ha felhúzol a gazduramkártyát, akkor képpel felfelé tedd a húzópakli tetejére, ez jelzi a játék végét (lásd **A-játék vége** fejezetben).

### 2. HOPP VAGY STOP

Csend el gazduram zöldségeit. Átugorhatsz egy kerítésen vagy meglapulhatsz a tövében, és kivárhatsz egy megfelelőbb pillanatot, ha nem bízol eléggé a szerencsédben.

#### HOPP

Ha szeretnél zöldségeket csenni, próbálj meg átugrani az egyik kerítésen az alábbiak szerint:

#### Válassz egy kerítést

Dobás előtt válaszd ki azt a kerítést, amelyiket szeretnéd átugrani. Körönként csak egy kerítést ugorhatsz át, de minél magasabb a kerítés, annál nehezebb átugrani.

Válassz kockákat. és dobj

A színes nyuszikockáddal mindig dobssz. Ha vannak fehér nyuszikockáid, akkor bármennyit felhasználhatsz közülük a színes mellé. Ha több kockával dobssz, 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 áтуgrottad. Több kocka értékét nem adhatod össze.

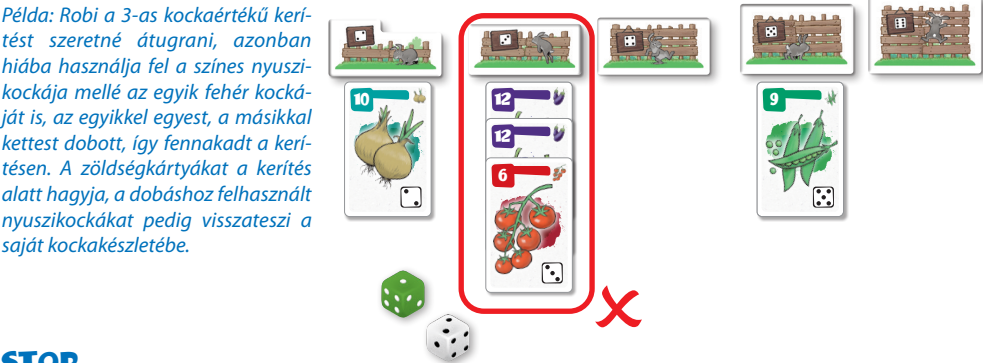
- Vedd el az összes zöldségkártyát az áтуgrott kerítés alól, és tedd őket magad elé képpel felfelé. Az azonos fajtájú zöldségkártyákat rakd egymásra eltolva úgy, hogy mindenki számára látható legyen, hogy melyik zöldségből mennyi van nálad.
- Vedd vissza a színes nyuszikockádat a saját kockakészletedbe, 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.



Hopp: Fennakadtál

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

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



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

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

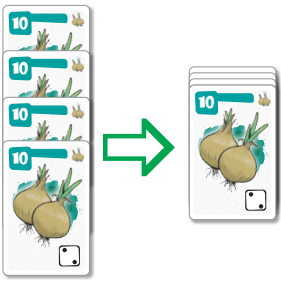
A játék vége

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.

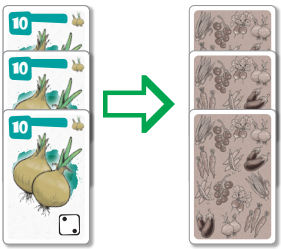
Az a játékos, aki egy adott fajtából a legtöbbet csente el, rendezze maga előtt ezeket a zöldségkártyákat egy képpel felfelé fordított kupacba. Ez a kupac annyi pontot ér, amennyi a zöldségkártyán látható pontérték. Ha egyfajta zöldségkártyából több játékos is a legtöbbet csente el, akkor mindannyian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



A többi játékos fordítsa képpel lefelé az azonos fajtájú zöldségkártyáit. Minden lefordított zöldségkártya 1 pontot ér.

Példa: 3 hagymát csentél el, egy másik játékos viszont 4-et. Fordítsd a 3 kártyát képpel lefelé, ezek darabonként 1, összesen 3 pontot érnek.



Miután minden zöldséggel végeztetek, adjátok össze a pontjaitokat. Az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.