

Lascaux

3-5 játékos részére
8 éves kortól

A Lascaux játékban barlangrajzokat kell gyűjtened. Minden kártya egy állatot és két színt tartalmaz. Titkosan választasz színt és reménykedsz, hogy megszerzed ezeket a színű lapokat úgy, hogy az ellenfeleid kiesnek a licitálásból. A játék végén pontokat kapsz azok után az állatok után, amelyekből megszerezted a többséget. Aki a legtöbb pontot gyűjti, az nyeri a játékot.

Tartalma:

54 kártya az állatokkal
50 licitkő
30 színkorong (a hatféle színű korongból öt készlet)
1 játékszabály

A kártyák

A Lascaux 54 kártyát tartalmaz. Minden kártyán látható egy állat rajza a lehetséges hatból, (bivaly, szarvas, ló, kos, mamut, orrszarvú) és két különböző szín. Próbáld meg megszerezni, annyi lapot, amennyit csak lehetséges.

A színkorongok

A játék 5 készlet színkorongot tartalmaz, minden játékos számára egy készletet mind a hat lehetséges színből. Az egyik oldaluk speciális szimbólumot tartalmaz, ami a játékost jelöli majd a játékban, a másik oldaluk a játékban lehetséges hat színt mutatja. A színek a kártyalapoknak megfelelő színeket jelentik.

A licitkövek

A kövek szimbolizálják a pénzt a játékban. A játék folyamán köveket fogsz betenni középre egymás után, ezzel licitálva és mutatva, hogy mennyire érdekelnek az adott kártyák.

Kezdjünk játszani.

Keverd meg a kártyákat és tedd le a paklit képpel lefelé az asztal közepére. Ez lesz a húzópakli.

Adj minden játékosnak egy készlet színkorongot (azonos szimbólummal a hátán).

Adj minden játékosnak 12 licitkövet (5 játékos esetén csak 10-et).

A maradék korongokat és köveket tedd vissza a dobozba, ezeket nem használjuk.

A legfiatalabb játékos legyen a kezdőjátékos az első körben.

A játék menete.

A Lascaux körökre osztott játék. A kezdőjátékos az első a körben, a többi játékos az óramutató járásának megfelelően követik őt. A színkorong kiválasztása egyszerre történik. Lásd később.

Kártyák húzása és lerakása.

Először a kezdő játékos felhúzza a pakli legfelső lapját és az asztalra teszi képpel felfelé. Ezután felhúzza a következő lapot és ezt leteszi az előző mellé szintén képpel felfelé. Addig folytatja a lapok húzását, amíg be nem következik valamelyik a két alábbi eset közül:

- Hat különböző szín látható a lapokon. Minden lap számít.
Vagy
- Letett hét lapot.

A színkorong kiválasztása

Most minden játékos titokban válassza ki egy korongját és tegye le képpel lefelé maga elé. Ez a szín mutatja azokat a színű lapokat, amiket szeretnél megszerezni azok közül, amiket az asztal közepére a kezdő játékos felcspott. A maradék korongjaidat tedd félre képpel lefelé, ezek nem játszanak ebben a körben.

Licitkövek kirakása, megszerzése, kártyák megszerzése.

A kezdő játékos nyithatja a licitet úgy, hogy egy licitkövet beteszi az asztalra. Az óramutató járásának megfelelően a többi játékos is beteheti egy licitkövet az asztalra. Amikor újra a kezdő játékosra kerül a sor ismét tehet egy követ az asztalra, amit a többi játékos is megethet.

Javaslat: Ahelyett, hogy az asztalra tennétek a licitköveket, tehetitek azokat a doboz tetejébe, vagy a doboz aljában kialakított mélyedésbe is. Így kisebb az esély arra, hogy elvesznek.

Fontos: A még meglévő köveid kupaca mindig látható kell, hogy legyen, azt bármelyik játékos bármikor megszámolhatja.

Ha nem akarsz több licitkövet betenni, vagy elfogytak a köveid, akkor passzolhatsz. Bármikor passzolhatsz, amikor rád kerül a sor, akár az első körben is. Ha passzoltál, akkor az összes játékos eddig betett követ vedd magadhoz és tedd magad elé a licitköveid kupacába. Ezután a korábban kiválasztott színkorongodat tedd képpel lefelé a felcspott lapok mellé.

Példa: *Dani a kezdő játékos és betesz egy követ középre. Juli a következő és szintén betesz egy követ középre. Jani és Misi is ugyanígy tesz. Most újra Dani következik. Úgy dönt, hogy passzol és mind a négy eddig betett*

követ kiveszi és maga elé teszi a licitkövei kupacába. Ezután a korongját beteszi a lapok mellé.

A többi játékos ugyanúgy folytatja a kört mint eddig. Ha másik játékos is úgy dönt, hogy passzol és viszi a betett köveket, akkor ő a korongját ráteszi ez eddig betett korongra.

Példa: Két körrel később Misi is úgy dönt, hogy passzol, kiveszi a bent levő köveket, a korongját rátesz Dani korongjára. Jani és Juli folytatják a licitálást.

Ha te maradtál az utolsó játékos, aki előtt korong van, akkor fordítsd fel a korongodat és vedd el az összes kártyát, amelyiken az a szín látszik, mint a te korongodon. Ezeket a lapokat tedd magad elé képpel felfelé. Most az a játékos fordítja fel a korongját, akinek a lapok melletti kupac tetején van a korongja, és magához veszi a maradékból az összes lapot amelyiken a korongja által mutatott szín látszik. A többi korongot is fordítsátok fel fentről lefelé és mindenki vegye magához a megfelelő lapokat, ha még vannak. Azok a kártyák, amelyek nem felelnek meg egyik korong színének sem, ott maradnak az asztalon. A következő körben az újabb kártyákat ezek mellé kell helyezni. Ezek a kártyák is beleszámítanak a 7 kártyás vagy a hat színes limitbe a következő körben. Végül minden korongot adj vissza a tulajdonosának, és kezdődhet az újabb kör.

Az újabb kör.

Az a játékos lesz az új körben a kezdő játékos, akinek a korongja az előző körben a kupac alján volt.

Húzd fel a következő lapot a pakliból, ahogyan azt korábban leírtuk, mindaddig, amíg el nem éred a hét lapot, vagy a hat színt. Ezután tedd be az első licitkövet.

A játék vége és a győzelem.

A játéknak akkor van vége, ha mind az 54 lap elkelt. Ezután ki kell osztani a pontokat a megszerzett állatok szerint. Minden állatot külön kell értékelni szépen sorban. Aki az adott állatból a legtöbbet gyűjtötte, az annyi pontot kap, amennyit gyűjtött, a többi játékos ezért az állatért nem kap pontot. Ha két vagy több játékos az adott állatból ugyanannyit gyűjtött, akkor minden játékos megkapja a pontot.

Példa: Dani gyűjtötte a legtöbb Bivalyt, öt kártyát. Ezért ő 5 pontot kap.

Minden állatot ugyanúgy kell értékelni.

Ezen felül, minden játékos kap 1 pontot minden 6 licitkőért, ami a játék végén előtte van. Lefelé kell kerekíteni.

Példa: Julinak van 8 köve, 1 pontot kap. Janinak 14 köve maradt és 2 pontot kap.

Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, megnyerte a játékot.

Különleges szabályok.

- Ha a kör végén nem maradt köved, és az asztal közepére sem tett be még senki licitkövet, amikor te jössz, akkor köteles vagy passzszolni, a korongodat betenni középre és nem kapsz követ.
- A játék vége felé előfordulhat, hogy nem tudsz kitenni annyi lapot, hogy meglegyen a hat szín vagy a hét lap. Ebben az esetben egyszerűen fordítsd fel az összes lapot és kezdjétek a licitet.
- Dönthettek úgy is, hogy több játékot játszatok és a pontokat összesítitek. Például annyi játékot játszatok, ahány játékos van. Ebben az esetben azt javasoljuk, hogy körönként fordítsátok meg a játékirányt. Az egyik körben az óra járásának megfelelően, a másik körben az óra járásával ellentétesen következzenek a játékosok. És minden körben legyen más játékos a kezdő játékos.

Változat: A játék elején elhatározhatjátok azt is, hogy a licitkövek száma legyen titkos. Minden játékos próbálja meg fejben követni, hogy kinek mennyi köve lehet.

A játékszabályt lejegyezte: Szellemlovas