

Közölet BOER



Szomorú ez a nap a tehenek számára...

A farmer épp üzleti úton van. Mr. T-Bone, a farm nagymenője, nem mutat túl nagy érdeklődést a tehenek iránt. És persze a friss széna is elfogyott. Elég volt a felkérődzött kaján való rágódásból! Itt az idő, hogy Daisy, Lucy, Bella, Lulu és Rose a saját patájukba vegyik az irányítást: elindulnak megkeresni a legjobb farmert.

Fel tudod vidítani a tehéncsordát?

A játék célja

A játék végére gyűjts annyi boldog tehenet a farmodra, amennyit csak lehetséges.

Áttekintés

Minden játékos 3 tehén kártyával kezd, majd további tehenekkel bővíti a farmját, újabb és újabb tehén kártyákat gyűjtve. A farm kártyák kijátszásával befolyásolhatod a farmodon lévő tehenek kedvét, vagy esetenként más játékosok teheneiét is. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó kártya is elfogyott a húzópakliból. Ezután jön a pontozás: minden boldog tehén 1 ponttal növeli, minden szomorú tehén pedig 1 ponttal csökkenti a játékosok pontjait. Az a játékos, akinek a legtöbb boldog tehene (tehát a legtöbb pontja) van, megnyeri a játékot.

Összetevők

- 25 tehén kártya
- 30 farm kártya
- 1 játékszabály

Előkészületek

- Alkoss 2 paklit: egyet a tehén kártyákból, egyet a farm kártyákból.
- Keverd meg a tehén kártyákat és ossz minden játékosnak 3 kártyát (2 játékos esetén mindenki 5 tehén kártyát kap). A játékosok elhelyezik maguk előtt a lapjaikat a szomorú tehénfigurákkal felfelé, ez lesz a játékosok farmja.
- Minden játékos kap 1 Pajta kártyát.

- A megmaradt tehén és farm kártyákat keverd össze, és alkoss belőlük egy húzópaklit.
- Fordítsd fel az asztalra a húzópakli felső 3 lapját (nyílt kártyák).
- Minden játékos átfordíthatja az egyik tehén kártyáját szomorúról boldogra.

A játék menete

Meg kell határozni, hogy ki kezdje a játékot: az a játékos kezdhet, aki legutoljára, látott tehenet élve (ez a szabály nem feltétlenül fog működni, ha egy vágóhídon dolgoztok - ilyenkor alapozhattok akár arra is, hogy ki lépett legutoljára tehenlepenybe).

Az alábbi 3 cselekvés közül választhatsz:

1. cselekvés

> **Kijátszol egyet a 3 nyílt kártya közül.**

Ha egy tehén kártyát választasz, akkor azt helyezd magad elé, ezzel bővítve a csordádat. A tehének kedve nem változik.

Ha farm kártyát választasz, akkor azt ki kell játszani a rajta lévő jelzéseknek megfelelően (lásd a farm kártyák magyarázatát). A farm kártyát a húzópakli mellé kell helyezni, a dobott kártyák paklijába.

2. cselekvés

> **Eldobsz egyet a 3 nyílt kártya közül.**

A kiválasztott kártyát a dobott pakliba kell rakni, így az többé nem kerül vissza a játékba. A köröd végetért.

3. cselekvés

> **Kijátszol a húzópakli felső lapját.**

Ha nem az 1. vagy a 2. cselekvést választod, elveheted a húzópakli legfelső lapját. Ezután ki kell játszani ezt a lapot.

A tehén kártyát hozzá kell adnod a farmodhoz. Eközben nem fordíthatod meg a kártyát, úgy kell magad elé tenned, ahogy a paklin volt. A tehének kedve nem változik.

A farm kártyát a rajta lévő jelzéseknek megfelelően ki kell játszani, ezután pedig a dobott kártyák paklijába kell tenned.

Az asztalon mindig 3 kártyának kell lennie, így tehát az 1. és a 2. cselekvés végrehajtása után fel kell fordítani az asztalra a húzópakli legfelső lapját.

Bármilyen kártya is legyen az, meg kell fordítanod. Ha ez egy tehén kártya, akkor a tehén kedve meg fog változni, ha pedig akció kártya, akkor azt fogja mutatni, hogy milyen akciót lehet a segítségével végrehajtani.

Ezután a balra ülő játékos következik, a sorrend az óramutató járása szerint halad. Minden játékos a körében választ a 3 lehetséges cselekvés közül, és kijátssza a választott kártyát. Nem szabad a farm kártyákat tartalékolni és a játék során a későbbiekben kijátszani. A tehén kártyák és a pajták végig a játékosok előtt maradnak.

A tehén kártyák

25 tehén kártya van, 5 féle színben. Minden színben van 5 egymást követő kártya 1-5 tehén figurával. Minden tehén kártyának 2 oldala van: egy boldog és egy szomorú oldala. Amikor eljön a tehénszámlálás ideje, minden boldog tehénért 1 pontot kapsz, minden szomorú tehénért pedig 1 pont levonást.

Például ha egy játékos farmja az alábbi tehén kártyákból áll, akkor kap 4 pontot a boldog (kék) tehenekért és veszít 3 pontot a szomorú (lila) tehenekért.



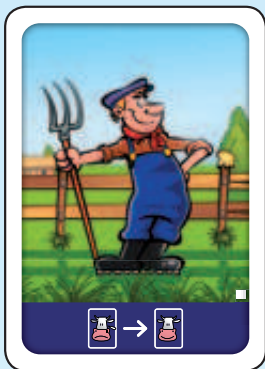
Ez egy tehén kártya
4 boldog (kék) tehénnel.



Ez egy tehén kártya
3 szomorú (lila) tehénnel.

A szín nem számít a végső értékelésnél. Csak akkor kell figyelembe venni, amikor a Farmer, a Szuper farmer és az Eső kártyák egyike kijátszásra kerül (lásd a farm kártyák magyarázatát).

A farm kártyák



Farmer (5x) > Ez ám az élet!

Ha egy farmer nem tudja boldoggá tenni a teheneket, akkor ki tudná? Amikor kijátszod a Farmer, az ugyanolyan színű tehenek mosolyogni kezdenek.

Például az összes kék tehen az összes farmon boldoggá válik. A pajtában lévő tehenekre nem hat a Farmer, az ő kedvük nem változik meg.



Pajta (7x) > Otthon, édes otthon!

Legfeljebb 3 tehen kártya található menedéket a pajtában. Ha már bekerültek, a kedvük nem változhat meg. Többé nem hat rájuk az eső, az éhség, nem csábíthatja el őket egy farmer vagy egy jóképű bika... Csak a Kellemes időjárás tud kicsalogatni egy tehenet a pajtából. Tanácsos csak a boldog teheneket beengedni a pajtába, és megpróbálni ott tartani őket.

Ha egy játékos kijátsza a Pajta kártyát, beterelheti a saját teheneit a pajtába. Vedd figyelembe, hogy legfeljebb 3 tehen kártya számára van hely, függetlenül attól, hogy mennyi tehen figura van a kártyákon, továbbá hogy a játékosoknak nem lehet egynél több pajtája. Helyezd el a tehen kártyáidat egy pakliban a Pajta kártyádon. Előfordulhat, hogy 10 tehen is összejön a pajtádban 3 kártyából: egy kártya 2 tehen figurával, egy 3 figurával és egy 5-tel.

Két játékos esetén

Amikor 2 játékos játszik, 2 pajta is lehet a farmon. Ha már van egy pajtád és kijátszod a Pajta kártyát, építhetsz egy másodikat is. Vedd figyelembe, hogy ha építettél egy második pajtát, akkor a teheneket csak ebbe terelheted be, nem pedig az elsőbe.



Eső (5x) > Remek idő kacsáknak...

Egy esernyő nem elég, amikor úgy esik az eső, mintha dézsából öntenék. A teheneknek ilyenkor egy tetőre van szükségük a fejük felett. Az Eső kártyával beviheted a kártya színével megegyező színű teheneidet a pajtádba. Továbbra is csak 3 tehen kártya lehet egy pajtában. Az összes többi játékosnak: a baj nem jár egyedül - minden az Eső kártya színével megegyező színű boldog tehen elszomorodik.



Fejőlány (2x) > Múúúú la-la!

A teheneknek fontos, hogy időnként megfejje őket. Amikor meglátják a dögös fejőlány csinos pofikáját, rögtön elkezdnek mosolyogni és vágtnak befelé a pajtába. A Fejőlány kártyával egy szomorú tehenedet átfordíthatod boldogra és berakhatod a pajtádba.



Szuper farmer (1x) > Fordítsuk visszájára!

A Szuper farmer csodákat művelhet bármelyik színű tehénnel. Amikor kijátszod a Szuper farmer kártyát, meghatározhatod egy szint, és minden ilyen színű tehen boldoggá válik, ha szomorú volt, hacsak nem a pajtában vannak (de normális esetben csak vidám teheneket terelsz be a pajtába). Előfordulhat, hogy más játékosok is profitálnak a Szuper farmer kártyából, amennyiben van olyan színű tehenük, amit a játékos meghatározott.

A színvakok számára: a színeket az alábbi szimbólumok jelölik (a fűben a jobb alsó sarokban):

kék = ■

lila = ▲

piros = ✖

narancs = ◆

zöld = ●

Tereljük össze őket...

Ha a húzópakliban nem maradt több lap, a játék véget ér. Itt az idő, összeterelni a csordát és elkezdni a tehénszámlálást! Kezdheted azzal, hogy megszámoled a patákat és elosztod négygel. De ez butaság! Ha meg akarod tudni a végső pontod, egyszerűen add össze a tehen figurákat a tehen kártyákon. Minden boldog tehen figura 1 pontot ér, minden szomorú tehen figura 1 pont levonást jelent. Például: 5 boldog tehen 5 pontot ad a végső pontszámhoz, 5 szomorú tehen 5 pontot von le belőle. Nem lesz szükséged számúúúúológépre!

A legtöbb pontot elérő játékos győz!

© 2008, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel

Szerző: Hans van Tol

Illusztrátor: Wesly Gibs

Grafika: Yvon-Cheryl Scholten

Fordította: **kokix**



www.jatekmester.com