



# DUDAB

2-6 játékosnak, 8 éves kortól, játékidő 30 perc

Az őskorban sok dolga volt az embereknek: vadásztak, hogy legyen prémjük és ételmük, építették a közösségüket, és mindent megőrkítettek a barlangjaik falán. Beszélni még nem tudtak, de néhány szó már kialakulóban volt, amit használtak. Ilyen volt a Dudab, ami azt jelentette: bocsánat! Ezt akkor mondták, amikor megvicceltek valakit, vagy ellentmondtak a sámánnak. Fontos volt, hogy minél kevesebb dolgot halmozzanak fel, mivel vándorlásaik során mindenki a saját dolgait cipelte, és a sok holmi visszatartotta a haladásban. Így mindenkinek csak annyi személyes tárgya volt, amennyit feltétlenül szükségesnek tartott- vagy nem...

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy minél kevesebb lapot, és így minél kevesebb pontot szerezzenek. Ehhez ügyesen kell taktikáznuk, és jókor kell Dudabot mondaniuk. Az a játékos nyer, aki mindenkit az orránál fogva tud vezetni, és a legkevesebb pontot gyűjti össze.

## A JÁTÉK ELEMEI



64 db számkártya

Minden számkártyának 3 tulajdonsága van

- szín: piros ●, sárga ●, zöld ●, kék ●
- szimbólum: tenyér ●, mammut ●, bunkó ●, prém ●
- érték: 1, 2, 3, 4



8 db sámánkártya

Minden színből 2-2 db  
piros ●, sárga ●,  
zöld ●, kék ●



8 db Dudab kártya



## ELŐKÉSZÜLETEK

A játék annyi fordulóból áll, amennyi a játékosok száma.

Minden forduló elején keverjétek meg a kártyákat, és osszátok minden játékosnak 3-3 lapot. Fordítsatok képpel felfelé a játékosok számától függő számú lapot:

2-4 játékos esetén 2 lapot; 5-6 játékos esetén

3 lapot. A felcsapott lapokat helyezétek el az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje, és jól lássa azokat. Ezek a lapok lesznek az oszlopok kezdőlapjai. A megmaradt lapokból képezetek húzópaklit, amit helyezetek az asztalra kített lapok mellé. A húzópakli mellett hagyjatok helyet a közös dobópaklinak, amibe képpel felfelé kell gyűjteni a dobott lapokat. Minden játékos előtt legyen hely a saját paklinak, amibe a játék végén pontot érő lapokat gyűjtik.



Az első fordulót az a játékos kezdi, akinek a haja a legbozontosabb. A későbbi fordulóknak az előző forduló kezdőjátékosának bal oldalán ülő játékos kezd.

## A JÁTÉK MENETE

A soron következő játékos a körében a következő két lehetőség közül az egyiket hajthatja végre: **lapot rak le vagy lapot húz.** Ez után a tőle balra ülő játékos következik. A játék során egy játékos kezében soha nem lehet 2 lapnál kevesebb vagy 5 lapnál több. Ha egy játékosnak 2 lapnál kevesebb lapja van a köre végén, lapot kell húznia; ha 5 lapnál több, akkor lapo(k)a)t kell a kezéből a saját paklijába raknia.

## LAP LERAKÁSA

A játékos a kezében lévő lapok közül elhelyez egyet az asztalon lévő oszlopok valamelyikére. Számkártyát tehet egy olyan számkártyára, ami eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb értékű, más színű és más szimbólum van rajta. Számkártyát tehet egy korábban letett sámánkártyára, amennyiben a színe megegyezik a lent lévő sámánkártya színével. Ezen kívül tehet még sámánkártyát vagy Dudab kártyát, amennyiben eleget tesz a szabályoknak. (lásd lejjebb!)

Ha a lerakott lap egy oszlopban a 6. lap, akkor a játékos elveszi az oszlop első 5 lapját, és a saját paklijába helyezi azokat. Ezeknek a lapoknak az értéke a játék végén beleszámít majd a játékos pontjaiba. A hatodikként lerakott lap lesz az új oszlop első lapja. Ez után eldob annyi lapot a kezéből, hogy csak 2 maradjon nála. Az eldobott lapokat vagy a közös dobópakliba, vagy a saját paklijába dobhatja. A dobott lapokat csak egy helyre teheti, nem lehet megosztani azok helyét.

## LAPHÚZÁS

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar lapot lerakni, akkor lapot kell húznia.

Ha egy játékosnak a köre elején 5 lap van a kezében, csak akkor választhatja a laphúzást, ha nem tud lapot rakni. Ekkor meg kell mutatnia a kezében tartott lapokat a többi játékosnak, hogy ők is lássák, egyik lapját sem tudja kijátszani. Ez után el kell dobnia egy tetszőleges lapot a saját paklijába, majd újat kell húznia helyette.

Fontos: Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak 5 lap maradjon, és a többi a saját paklijába kell raknia.



## A JÁTÉK VÉGE

A forduló azonnal véget ér, ha valamelyik játékos felhúzta a húzópakli utolsó lapját. Ez után következik az értékelés.

## ÉRTÉKELÉS

Minden játékos megmutatja a kezben tartott lapjait. A játékosok minden, a kezükben lévő Dudab kártyáért elszámolnak +5 pontot, majd eldobják ezeket a lapokat a közös dobópakliba. Minden kézben lévő, nem Dudab lapot leraknak a saját paklijukba.



A saját pakli értékelése előtt minden játékos megnézi, hogy a saját paklijának lapjai közül hány párt tud összeállítani, amelyek 1 sámnakártyából és 1 Dudab kártyából állnak.

Ezeket a párokat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

A saját pakliban maradt minden Dudab kártyához hozzá kell csatolni 1 számkártyát a saját pakliból. Ha több Dudab kártya maradt, mint számkártya, akkor a fennmaradó Dudab kártyákat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

- Minden Dudab kártyához csatolt számkártya annyi mínusz pontot ér, amennyi a számkártya értéke.
- Minden sámnakártya +5 pontot ér.
- Minden megmaradt számkártya annyi plusz pontot ér, amennyi a kártya értéke (+1 és +4 között).

### Példa a pontozásra



Gabi saját paklijában 2 Dudab kártya van. Ezek mellé tesz 1db sámnakártyát, és 1db 4-es értékű számkártyát, amik összesen -4 pontot érnek. A többi számkártya értéke, ami +7 pont, ehhez hozzáadódik. Így mindösszesen +3 pontot szerzett.

A játékosok felírják az ebben a fordulóban szerzett pontjaikat, és egy új forduló kezdődik.

Ha ez volt az utolsó forduló, akkor összeadják az összes fordulóban szerzett pontjaikat. Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van. Egyenlőség esetén az első helyen holtverseny alakul ki.

## KÁRTYÁK BEMUTATÁSA

### Számkártyák



Minden számkártyának 3 tulajdonsága van: szín (piros, kék, zöld, sárga), szimbólum (kéz, mamut, bunkó, prém), szám (1, 2, 3, 4). Számkártyát olyan számkártyára tehetünk, ami eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb értékű, és eltér a színe és a szimbóluma. 1-re csak 2-est, 4-re csak 3-ast lehet tenni! Tehetünk számkártyát egy korábban letett vagy a játék elején az oszlop elején lévő sámnakártyára, amennyiben annak színe megegyezik a sámnakártya színével; továbbá a játék elején az oszlop elejére felcsapott Dudab kártyára bármilyen számkártyát; és egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben rendelkezünk a hívásnak megfelelő lappal.

### Sámnakártyák



Minden sámnakártyának egyedüli tulajdonsága a színe (piros, kék, zöld, sárga). Sámnakártyát tehetünk vele azonos színű számkártyára; vagy egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben az azt kijátszó játékos színt hívott, és a sámnakártya ilyen színű. Amikor valaki sámnakártyát játszik ki, akkor a tőle balra ülő játékosnak reagálnia kell arra. Vagy beletesz egy másik, bármilyen színű sámnakártyát, és ezzel a tőle balra ülő játékosnak kell reagálni; vagy tehet egy Dudab kártyát-ilyenkor a Dudabot kijátszó játékos hívhat lapot; vagy húz egy lapot, azt felcsapja a dobópakli tetejére, és a rajta lévő számnak megfelelő számú lapot felhúzza a kezébe. Amennyiben nem számkártyát csap fel, addig húz, míg számkártyára talál. A játékos köre a laphúzással véget ér.

**Fontos:** Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak 5 lap maradjon, és a többi a saját paklijába kell raknia.

### Dudab kártya



A Dudab egy speciális lap, amit bármikor ki lehet játszani, még akkor is, amikor valaki korábban egy Dudab kártyát játszott ki, és lapot hívott. Az a játékos, aki kijátsza a Dudabot, hívhat egy lapot, aminek meghatározza vagy a színét, vagy a számát, vagy a szimbólumát. Addig nem lehet más lapot tenni, amíg valaki nem teljesíti a kérést. A kért lapot a Dudab kártya után kell tenni! Az is előfordulhat, hogy ugyanaz a játékos kényszerül lapkijátszásra, aki hívta azt, mivel a többiek nem tudtak tenni. Ilyenkor rá is vonatkozik a rakási kényszer. Amint valaki teljesíti a kérést, a játék folytatódik tovább a megszokott módon. Ha valaki nem tud tenni olyan lapot, amit a hívó játékos kért, akkor lapjai számától függetlenül meg kell mutatni azokat bizonyítva igazát, és húznia kell egy lapot. Amennyiben valaki egy oszlop 5. lapjaként játssza ki a Dudab lapot, akkor az a játékos, aki leteszi a kért lapot, elviszi az oszlopban lévő 5 lapot, és a kért lap lesz az új oszlop első lapja.

**Fontos:** Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak 5 lap maradjon, és a többi a saját paklijába kell raknia.

## FONTOSABB SZABÁLYOK

Ha az aktuális játékos sámnakártyát játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- húz annyi lapot, mint egy, a húzópakliból felcsapott számkártya értéke; vagy
- rak egy bármilyen színű sámnakártyát; vagy
- rak egy Dudab kártyát.

Ha az aktuális játékos Dudab kártyát játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- a hívásnak megfelelő lapot rak; vagy
- rak egy Dudab kártyát
- vagy húz 1 lapot

Ha egy lerakott lap egy oszlop 6. lapja, akkor a játékos az oszlop első 5 lapját a saját paklijába rakja. Ez után a kezéből eldobhat annyi lapot vagy a saját paklijába, vagy a dobópakliba, hogy 2 lap maradjon a kezében.

Ha az aktuális játékosnak 5 lap van kezében, csak akkor választhatja a laphúzást, ha nem tud semmilyen lapot rakni.

Egy játékos kezében nem lehet 5 lapnál több vagy 2 lapnál kevesebb.

- Ha 5 lapnál több van, akkor annyi lapot a saját paklijába kell helyeznie, hogy 5 maradjon a kezében.
- Ha csak 1 lap van a kezében a köre végén, húznia kell 1 lapot a húzópakliból.

### Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában. Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak, Hegedűs Zoltánnak. A Társasjátékos klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékművet rendbetételében. Külön köszönet Kiss Norbertnek, Gracza Balásznak, Pávai Tamarának, Szógyi Attilának, Farkas Tivadarnak, Iván Tímeának  
Szerző: Hegedűs Csaba. Grafika: Gracza Balázs. Doboz: Pávai Tamara, Szógyi Attila.  
Szabály: Szógyi Attila. Angol szabály: Farkas Tivadar. Német szabály: Iván Tímea.

