

GOUPA! GOUPA!

Frédéric Moyersoen játék
2-6 játékos számára
8 éves kortól

Fordította: **kokix**

Egy 5 egerből álló csapatot irányítasz ebben a sajtért folytatott versenyben. Az egereid mozgásához egy speciális (zöld, piros és sárga oldalú) kockával kell dobnod. Zöld szín esetén előbbre léphetsz egy egereddal, pirosnál vissza kell lépned, sárgánál pedig nem történik semmi. Különböző speciális erőket is használhatsz, amik kisegíthetnek a bajban. Ha az egyik egered elsőként ér oda a sajthoz, az a tiéd lesz. Egyszerű, nem? Nem egészen! Az ellenfeleid sem ülnek tétlenül, mozgathatják az egereiket (és akár a tiedet is), a speciális erejükkel pedig lelassíthatnak téged.

Megjegyzés

Ezek az összefoglaló szabályok arra szolgálnak, hogy megtanítsák neked a játék alapjait az első játék során. A továbbiakban alkalmazd az opcionális szabályokat, főleg a speciális erők szabályait (lásd az opcionális szabályok első pontját). Ezek sokkal érdekesebbé teszik a játékot az idősebb játékosok számára is.

Összetevők

- 1 játéktábla
- 5 speciális dobókocka
- 6 egér jelző
- 30 egér figura (6 színből 5-5)
- 3 sajt jelző
- 30 speciális erő kártya

A játék célja

Szerezd meg a sajtot, és nyerd meg a játékot.

Előkészületek

1. Helyezzünk egy sajtot az asztalra a tábla tetejéhez. A játék a tábla alján kezdődik és a tetején ér majd véget.
2. A játékosok választanak egy színt, és elhelyezik maguk elé az annak megfelelő egér jelzőt, hogy jelezze ki melyik színnel játszik. Minden játékos elhelyezi az 5 egér figuráját a táblára, a legalsó 3 hely valamelyikére (a nagy kannára vagy a 2 doboz egyikére). A játékosok szabadon eldönthetik, hogy elosztják az egereiket a 3 hely között, vagy mindet 1 helyre teszik. Nincs megszabva, hogy mennyi egér figura állhat egy mezőn a játék során. A legfiatalabb játékos kezd. Ezután a többiek az óramutató járásával megegyezően következnek.

A játék menete

Minden játékosnak az alábbi 3 cselekvést kell végrehajtania:




1. **Választás:** A játékos kiválaszt egy helyet, amelyen legalább 1 sajt egere áll.
2. **Dobás:** A játékos annyi kockával dob, ahány egér áll a kiválasztott helyen (de legfeljebb öttel). Az ellenfelek egereit is figyelembe kell venni a kockák számának megállapításakor.

Példa:

- Kati a sárga egerekkel játszik. Amikor ő következik, egy olyan helyet választ, amin 7 egér áll: 3 sárga, 2 zöld és 2 kék. Katinak tehát 5 kockával dobnia.

- Miki a piros egerekkel játszik. Ő egy olyan helyet választ, amin 3 egér áll: 1 piros, 1 zöld és 1 sárga. Mikinek így 3 kockával kell dobnia.

3. **Mozgás:** Miután a kockadobás megtörtént, a játékosnak a dobott színeknek megfelelően mozgatnia kell az egereit az alábbi szabályok szerint:

-  Minden **zöld** dobás azt jelenti, hogy a játékosnak előbbre kell lépnie egy egerével. Ez a lépés a tábla kialakítása miatt lehet átlós is.
-  Minden **piros** dobás azt jelenti, hogy a játékosnak visszább kell lépnie egy egerével. Ha a tábla legalsó helyén (a zöld kannán) állsz, akkor már nem lehet visszább lépni, ilyenkor a piros dobásnak nincs hatása.
-  Minden **sárga** dobás azt jelenti, hogy az egerek maradnak a helyükön.

A játékos, aki dobott a kockával, eldöntheti, hogy melyik kockával melyik egeret mozgatja, akár az ellenfél egereit is. Azt is eldöntheti, hogy melyik egerek mozogjanak, ha kevesebb mozgatósi lehetősége van, mint amennyi egér az adott helyen.

Példa:

Kati 5 kockával dobott, aminek az eredménye: 1 zöld, 3 sárga és 1 piros. Úgy dönt, hogy az egyik sárga egerével előbbre lép (zöld dobás), és Miki egyik piros egerével pedig visszább (hála a piros dobásnak). A sárga dobások nem számítanak.

A játékosnak fel kell használnia az összes zöld és piros dobását az egerek mozgására.

Példa:

Miki egy olyan helyet választ, ahol egy piros egere egyedül áll. Pirost dobott, így visszább kell lépnie a saját egerével.

A játék vége

Ha bármelyik egér elér a sajtot, a játék véget ér. Döntetlen esetén több játékos is nyer!

Opcionális szabályok

1. Speciális erők használata

A játék kezdetén keverjük meg a **Speciális erő** kártyákat, és tegyük őket arccal lefelé egy pakliba a tábla közepére. Minden játékos elvesz 3 kártyát véletlenszerűen, megnézi őket, majd arccal lefelé lerakja őket maga elé. A megmaradt kártyák kikerülnek a játékból. A **Speciális erő** kártyákkal a játékosok különböző extra dolgokat vihetnek véghez a játék során. A **Speciális erő** kártyákat a játékosok felhasználhatják saját körükben, vagy az ellenfél körében is. A felhasznált kártyák kikerülnek a játékból. Nincs megszakba, hogy a játékosok a körükben hány **Speciális erő** kártyát játszhatnak ki.

6 féle erő kártya található a játékban:



Újradozás

Ezzel a kártyával a játékos:

- újradozhatja néhány vagy az összes dobott kockáját,
- újradozhatja egy másik játékoskal a dobott kockáit, hogy melyeket, azt a kártyát kijátszó játékos határozza meg.

Példa:

Kati 5 kockával dobott, az eredmény: 3 piros, 1 zöld és 1 sárga kocka. Mivel nincs megelégedve az eredménnyel, kijátsza az **Újradozás** kártyát, és a 3 piros kockájával újat dob. Ezúttal 2 zöldet és 1 sárgát dobott. Így tehát van 3 zöld és 2 sárga kockája. Miki úgy gondolja, Kati túl jókat dobott, ezért kijátsza a saját **Újradozás** kártyáját, és Kativál újradoztatja a 3 zöld kockát. Kati ezúttal 2 pirosat és 1 zöldet dobott, tehát a végső eredménye 1 zöld, 2 piros és 2 sárga.



Extra kör

Ezzel a kártyával a játékos végrehajthat egy újabb kört a rendes köre után vagy végrehajthat egy újabb kört egy ellenféllel annak rendes köre után. Ha egy játékos az egyik ellenfélnek ad extra kört, akkor a játékos határozza meg, hogy melyik helyre akarja kijátszani a kártyát (olyan helyet kell választani, ahol az ellenfélnek legalább egy egere van), de az ellenfél dönti el, hogy azon melyik egerek mozognak a kockadobás után.

Példa:

Kati 3 egerével szeretne előbbre haladni. Mivel már csak 2 helye van a sajttól, kijátszik egy **Extra kör** kártyát arra a helyre, ahol csak az ő 3 egere áll. Ekkor rögtön újra dobhat 3 kockával. Miki körében Kati látja, hogy az ő 3 egere és Miki 1 eger már csak 2 helye van a győzelemtől. Tehát miután Miki végzett, Kati kijátsza az **Extra kör** kártyát, és azt a helyet választja, ahol az ő 3 egere áll (remélhetőleg Miki sok zöldet fog dobni, amivel előbbre kell majd léptetnie Kati egereit).



Áthelyezés

A kockadobás eredményét nem az eredetileg kiválasztott helyen, hanem egy másikon kell végrehajtani. Az játékos választhat új helyet, aki kijátsza az **Áthelyezés** kártyát. Az új helyen legalább annyi egernek kell állnia, mint amennyi az eredetiben volt.

Példa:

Kati 4 kockával dobott, és egy olyan helyet választott, ahol az ő 3 egere és Miki 1 egere áll. 3 zöldet és 1 pirosat dobott. Miki kijátsza az **Áthelyezés** kártyát és egy olyan helyet választ ki, ahol neki 2, Janinak és Katinak 1-1 egere áll. Katinak a 3 zöld és 1 piros dobást ezen a helyen kell végrehajtania.



Felértékelés

A kártya kijátszásával egy vagy több kocka eredményén javítani lehet. A piros dobásból sárga lesz, a sárgából zöld (a zöld dobáson már nem lehet javítani).

Azt, hogy melyik kockák eredményén kell javítani, a kártyát kijátszó játékos határozza meg. Azt azonban, hogy melyik egerekkel kell lépni, az eredetileg dobó játékos dönti el.

Példa:

Kati 3 kockával dobott, és egy olyan helyet választott, ahol az ő 2 egere és Jani 1 egere áll. Dobott 1 zöldet, 1 sárgát és 1 pirosat. Kijátsza a **Felértékelés** kártyát, és úgy dönt, hogy a sárga kockát átfordítja zöldre. Így tehát a 2 zöld kockával előbbre lépteti a saját 2 egerét, az 1 pirossal pedig Jani 1 egerét hátrébb.

Miki 4 kockával dobott, az eredmény: 1 zöld és 3 sárga. Egy olyan helyet választott, ahol neki és Katinak is 2 egere van. Kati kijátsza a **Felértékelés** kártyát és úgy dönt, hogy a 3 sárga kockát átfordítja zöldre. Így tehát Mikinek mind a 4 egerrel előbbre kell lépnie.



Elértéktelenedés

Ez a speciális erő a **Felértékelés** ellentéte. A kártya kijátszásával egy vagy több kocka eredményén rontani lehet. A zöld dobásból sárga lesz, a sárgából piros (a piros dobáson már nem lehet rontani). Azt, hogy melyik kockák eredményén kell rontani, a kártyát kijátszó játékos határozza meg. Azt azonban, hogy melyik egerekkel kell lépni, az eredetileg dobó játékos dönti el.



Érvénytelenítés

A kártya segítségével érvénytelenné lehet tenni egy dobást. A kijelölt játékos elveszíti a dobott kockáit. Az **Érvénytelenítés** kártyát fel lehet használni egy másik **Speciális erő** kártya semlegesítésére is. A semlegesített kártyát a dobott kártyák közé kell tenni.

Példa:

Kati 4 kockával dobott, és egy olyan helyet választott, ahol az ő 3 egere és Miki 1 egere áll. Dobott 3 zöldet és 1 pirosat. Mikinek ez nem tetszik, ezért kijátsza az **Érvénytelenítés** kártyát. Erre Kati is kijátsza a nála lévő **Érvénytelenítés** kártyát, hogy semlegesítse Miki kártyáját.

2. A nagy sajtverseny

A játék kezdetén ne csak egy sajtot tegyünk a tábla tetejére, hanem mindet. Az első eger, aki elér a sajtig, megeszi az egyiket. A játékos elvesz egy sajtot, és leveszi az egerét a tábláról (az ő hasa már tele van). A játék addig folytatódik, amíg minden sajt el nem fogy. Az a játékos győz, aki a legtöbb sajtot szerezte. Döntetlen esetén az a győztes, aki elsőként eljutott a sajtig.

3. Alkoss saját szabályokat

A játékosok szabadon alkothatnak saját játékvariációkat. Például ki lehet osztani 3-nál több **Speciális erő** kártyát is a játék kezdetén, vagy minden játékos megkaphatja ugyanazt a 6 **Speciális erő** kártyát. A lehetőségeknek csak a kreativitásod szabhat határt!

Szerzői megjegyzések

A játékban több lehetőség is van a szerencse szerepének csökkentésére, különösen akkor, ha a **Speciális erő** kártyákat is használjuk. Akadályozhatjuk az ellenfeleket az egereik hátrébb mozgásával, vagy a dobásaik eredményének megváltoztatásával. Azonban az ellenfelek is meg tudják változtatni a dobások eredményeit a saját javukra, különösen amikor kiválasztják, melyik egerek juthatnak előbbre (vagy melyek kénytelenek visszalépni) a kockadobások miatt. Egy kis tárgyalás nagyon hasznos lehet. És ami a legfontosabb, győződj meg róla, hogy az egereid összetartanak, elvégre egy csapat vagytok!



CREDITS:

Authors: Frédéric Moyersoen - Illustrations: Bernard Bittler
Layout: Guillaume Rohmer/Studio NEXUS
English Game Translated by: Frank Branham
English Game Edited by: Ron Magin & Cáit Ní Dhochartaigh
Gouda! Gouda! is a game published by :Jeux Descartes
1, Rue Du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

Distributed in North America By:
Eurogames / Descartes - USA, Inc.
P.O. Box 953
Phoenixville, PA 19460

Email: egdusa@aol.com - www.descartes-editeur.com
Gouda! Gouda!, Descartes Editeur, Euro Games and all of their logos are trademarks of Jeux Descartes SARL © 2002.

