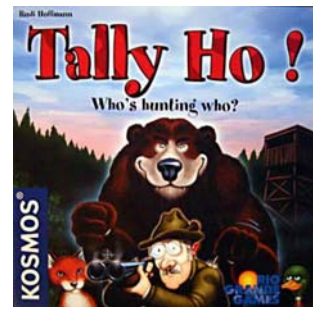


Játékszabály (Tally Ho!, Halali!)



A játék kellékei:

- 7*7 (49) mezőre osztott játéktábla
- 48 lapocska
 - ❖ 8 kék háttérű lap az egyik játékosé (2 medve + 6 róka)
 - ❖ 10 barna háttérű lap a másik játékosé (2 favágó + 8 vadász)
 - ❖ 30 zöld háttérű semleges lap (8 fácán + 7 kacsa + 15 fa)
- 1 játékszabály

Előkészület

Az összekevert lapocskákat képpel lefelé fordítva felrakjuk a táblára, úgy hogy a középső mező üresen maradjon. A játékosok eldöntik melyikük lesz a kék, s melyikük a barna alapszínű figurákkal. A kék játékos fogja kezdeni a játékot.

A játék folyamata

Ezután a játékosok felváltva egy-egy akciót hajthatnak végre, mely akció a következők valamelyike lehet:

1. Lap felfordítás: a soron következő játékos felfordít a táblán - a helyén - egy még lefordított lapocskát. A játékosok közös megegyezés alapján meghatározott irányban fordítsák meg a lapokat, azok helyükön már nem elforgathatóak. Ez a vadásznál lényeges.
2. Mozgás: A játékos egy már felfordított lapocskával mozog.

A mozgás szabályai:

- barna lapot csak a barna játékos mozgathat
- kék lapot csak a kék játékos mozgathat
- fácánt és vadkacsát mindkét játékos mozgathat
- fa természetesen nem mozoghat
- a lapokat csak egyenes vonalon lehet mozgatni, átlósan viszont nem
- csak üres helyeken mozoghatnak át (ahonnan a lapok már el lettek távolítva), bizonyos esetekben több mezőn is
- a medve és a favágó csak egy mezőnyit mehet arrébb, a többiek akármennyit
- az egyik játékos által mozgatott zöld lapot, közvetlenül utána a másik játékos nem mozgathatja.



Vadászat és pontok

A játék célja pontok gyűjtése azáltal, hogy leütjük az ellenfél lapjait, és a semleges lapokat. Ehhez a karakterek eltérő képességeit használhatjuk fel:

- a favágó kivághat fákat,
- a vadász lelőheti bármelyik állatot abban az irányban, amerre a fegyvere mutat (felfordítás után már nem forgatható el a lap)
- a medve leütheti a vadászt és favágót
- a róka leütheti a kacsát és a fácánt.



A leütést végző lap a leütött helyére kerül a táblán, a leütött lapokat a játékosok láthatóan maguk előtt tartják az asztalon.

Darab	Pont	Mozgatás	Képességek
 2x	10	1-et léphet	leütheti az embereket  
 6x	5	többet léphet	leütheti a madarakat  
 2x	5	1-et léphet	kivághatja a fákat  
 8x	5	többet léphet	lelőheti az állatokat    
 8x	3	többet léphet	
 7x	2	többet léphet	
 15x	2	nem léphet	

A játék vége

Miután az egyik játékos a legutolsó lefordított lapot is felfordította, még mindkét játékos felváltva 5-5 mozgást hajthat végre.

Ezen utolsó fázisban egy további pontgyűjtő művelet is végrehajtható. A játékosok saját lapjaikat a tábla oldalainak - narancssárga színnel - jelzett közepén kimenekíthetik, s ezeket a végén maguknál elszámolhatják.

A lapok értékei:

- medve 10 pont
- róka, vadász, favágó 5 pont
- fácán 3 pont
- kacsa, fa 2 pont.

A több pontot gyűjtő játékos a győztes.

összeállította: wellagent



© 2000 KOSMOS Verlag, Stuttgart
 Autor: Rudi Hoffmann
 Illustrace: Franz Vohwinkel

