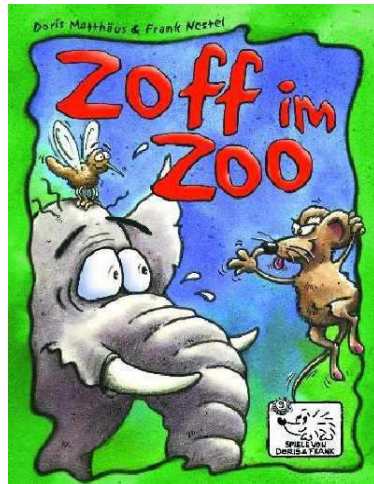


Frank's Zoo Zoff im Zoo

Egy állati kártyajáték
3-7 fő részére
Időtartam: 60 perc

Tartalom:

60 kártyalap
4 szúnyog
1 Joker
5 lap mind a 11
állatfajtaból
1 pontozó tábla
1 játékszabály



Áttekintés

Ez egy több fordulós ún. trick-taking (ütésen alapuló) kártyajáték. Minden fordulóban a játékosok elsőként próbálnak megszabadulni kártyalapjaiktól. Pontszámaik attól függenek, ki mikor szabadul meg lapjaitól. Kétféleképpen lehet játszani, vagy minden fordulóban azonos felállásban, vagy cserélődő partnerekkel.

A kártyalapok

Minden kártyalap egy állatot jelképez, mely a kártyalap alján és a felső sarkaiban található. Továbbá minden kártyalap tetején található egy buborék, amelyben azon állatok láthatók, amelyek magasabban értékelték az előbb említett állatnál. A fókáknál erősebbek a jegesmedvék és a bálnák. Az elefántok legyőzik a rókákat, a rókák a sündisznókat, de az elefántok már nem győzik le a sündisznókat. A picike egér viszont legyőzi az elefántot! Az állatok közti erőviszonyok összesített grafikonja a játékszabály végén megtalálható.

Az első forduló

A játékosok választanak egy osztót, aki megkeveri a kártyát és képpel lefele fordítva kiosztja a lapokat a játékosoknak. 3-6 játékosnál mindenki ugyanannyi lapot, míg 7 játékos esetén négy játékos 9-et, míg három 8 lapot kap. A játékosok a lapokat a kezükben tartják úgy, hogy a többi játékos ne lássa azokat. A forduló több körből áll. Minden körben a játékosok a kezükből játszanak ki lapokat.

Kör kezdése

Az osztótól balra kezdődik a játék. Ez a játékos kijátssza a kezéből egy vagy több lapot, s képpel felfelé fordítva az asztal közepére teszi. Ha ez egy egyedülálló lap, akkor ez a Joker kivételével bármilyen lap lehet. Ha egy lapnál több, akkor ezeknek azonos állatoknak kell lenniük, kivétel ez alól a Joker vagy egy szúnyog. Ez a kezdő állatsor, melyet a többi játékos megpróbál felülütni.

Szúnyogok és a Joker

A Joker bármely más kártyalappal kijátszható, ekkor azon másik állatot jelképező kártyalapként kezelendő. A Joker önmagában nem játszható ki. Egy önálló szúnyog kijátszható egy vagy több elefánttal együtt, s ekkor egy elefánttá változik. Ily módon egy elefánt és egy szúnyog két elefántnak felel meg! Több szúnyog ily módon nem játszható ki. Egy Joker és egy szúnyog két szúnyogot jelent, s így nem válik két elefánttá. Egy elefánt, egy Joker és egy szúnyog viszont már 3 elefánt.

Lapok kijátszása

A kezdő játékos után a körben az óramutató járásával megegyező irányban a játékosok egymást követik, s vagy passzolnak, vagy az előzőleg kijátszott állatsornál a rangsorban erősebb állatsort tesznek le. Ezt kétféleképpen tehetik meg: vagy ugyanannyi, de erősebbet, vagy ugyanolyan, de eggyel több állatot játszanak ki az előzőleg letett állatsornál. Egyik játékos sem tehet le több, mint egy lappal ugyanazon illetve többet az erősebb állatból. Például egy fóka után egy játékos tehet 2 fókát, de hármát már nem, illetve tehet egy jegesmedvét, azonban kettőt már nem.

Passzolás

A passzolás nem zár ki egyetlen játékost sem, hogy az adott körben később, amikor ismét rá kerül a sor, kártyalapokat játsszon ki.

Kör vége (ütés elvitele)

Amikor egy játékos van soron, s még mindig az ő előzőleg letett állatsora van felül (az utána következő játékosok mind passzoltak), elviszi az összes asztalon levő kártyalapot, azokat lefordítva maga elé helyezi és egy új kört kezd.

Kimenő Kéz

Amikor az egyik játékos sikeresen kijátssza az utolsó lapját is, befejezi a játékot. A többi játékos addig folytatja, amíg csak az egyikük kezében marad lap. A játékosok megjegyzik, milyen sorrendben mentek ki a játékból. Amennyiben az a játékos megy ki, aki kezdené az új kört, a tőle balra ülő játékos teszi ezt meg.

A forduló vége

Amennyiben csak egy játékos kezében maradnak lapok, a forduló azonnal véget ér.

Pontozás

Az első játékos, aki kimegy, minden a játékban részvevő játékos után kap 1 pontot. A második játékos eggyel kevesebbet kap és így tovább. Akinek a kezében még maradt lap, nem kap semmit. Ily módon 5 játékos esetén az első 5 pontot kap, a második 4-et, a harmadik 3-at, a negyedik 2-öt és az utolsó semennyit.

További fordulók

Az első forduló után a játék kétféleképpen folytatódhat. Ha egy egyszerű játék a cél, akkor a játékot az első fordulónak megfelelően kell továbbfolytatnunk. Az első helyen álló játékos megkeveri a paklit és kiosztja a lapokat a következő fordulóhoz. Ha az első helyen azonos pontszámmal állnak játékosok, akkor az lesz az első, aki az előző fordulóban hátrébb állt. A legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos kezdi az új fordulót. Minden forduló után összesítésre kerülnek az elért pontok. A játék véget ér, ha két játékos eléri a 19 pontot. Az a játékos a győztes, aki ekkor az első helyen áll. 4-7 játékos esetén cserélődő partnerrel még izgalmasabb és nagyobb kihívást jelentő játék játszható. Lásd alább.

Partner csere

A második fordulótól kezdődően a játékosok pontszámuk alapján az alábbi táblázat szerint párokat alkotnak

játékos szám	pár	egyedül
4	1+3 2+4	-
5	1+4 2+5	3
6	1+4 2+5 3+6	-
7	1+5 2+6 3+7	4

Például 5 játékos esetén az 1. a 4-vel, a 2. az 5-vel alkot egy párt. A középső játékos egyedül lesz. Egy párban a magasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a szenior, míg a másik a junior tag.

További fordulók

Az első helyen levő játékos megkeveri a kártyát és oszt.

Lapok cseréje

Miután mindenki megtekintette lapjait, minden pár tagja kicserél 2 lapot. Először a pár junior tagjai adnak át képpel lefele fordítva 2 lapot a pár szenior tagjainak. A szenior partnerek hozzáadják a kezükben tartott lapokhoz, majd ebből a kézből kiválasztanak szintén két lapot és képpel lefelé fordítva átadják azt partnerüknek, ők ezt a kezükbe veszik. Az egyedül levő játékos kiválaszt két lapot a kezéből és ezt mintegy ütésként lefele fordítva maga elé helyezi.

Lapok kijátszása

A lapok cseréje után az utolsó helyen levő játékos kezdi az új fordulót. Minden játékos aszerint kezeli saját ütéseit, hogy van-e partnere avagy nincs. A lapok kijátszása egy kivétellel ugyanúgy történik, mint az első fordulóban:

Segítség kérése

A junior játékos, amikor rá kerül a sor, segítséget kérhet szenior társától. Ezt úgy teheti meg, hogy egy vagy több lapot egy állatsor részeként képpel felfelé fordítva kitesz az asztalra, hogy aztán majd a teljes sor felülüsse az előző ütest. Ezután segítséget kérhet társától. Ekkor a szenior partner kiegészítheti a lapokat úgy, hogy azok teljes sorként megüssék az aktuális asztalt. Amennyiben ezt

nem teszi meg, úgy a junior társ visszaveszi kezébe a kitétt lapjait, és a következő játékosal folytatódik a játék. Amennyiben sikerül a kiegészítés, a junior partner nyeri a lapokat.

Ha az előző ütés két egér volt, a junior társ kijátszhat egy sündisznót és kérheti partnere segítségét, remélve, hogy az szintén rendelkezik egy sündisznóval. Ha egy elefánt az asztalon levő lap, a junior partner kijátszhat egy szúnyogot, remélvén, hogy társa kiegészíti egy elefánttal

A forduló vége

Amikor csak egy játékos kezében marad lap, a forduló azonnal véget ér.

Pontozás

Ebben a változatban egymástól eltérnek a pontozások. A csapat pontozás alapja, hogy a játékosok milyen sorrendben mentek ki, míg az egyéni pontozást az elvitt lapok eredményezik.

Csapat pontozás

Ez pár mindkét tagja a fordulóban elért helyezéseik alapján kapják pontjaikat. Az egyedül lévő játékos az elért helyezéseinek megfelelően kap pontot, ami kiegészül még 4 ponttal. Ily módon, ha egy pár tagjai az első illetve az 5. helyezést éri el az 5 játékosos játékban, mindketten kapnak 5 pontot. $5+0=5$. Ha a másik pár megszerzi a 2. és a 4. helyet, fejenként 6 pontot kapnak. $4+2=6$. Az egyéni játékos 3-ként $3+4 = 7$ ponthoz jut

Egyéni pontozás

Az egyéni játékosok a forduló során szerzett ütéseik után kapják pontjaikat. Ezt nem osztják meg társukkal. Ha egy játékos ütéseiben 2 vagy 3 orozslánnal rendelkezik, minden orozslán után kap 1 pontot. Az egyedüli orozslán értéktelen. Ha egy játékos kezében marad orozslán, mindegyikért kap 1 pont levonást. Azok a játékosok, akiknek az ütéseiben egyetlen egy sündisznó sincs, szintén kapnak 1 büntetőpontot.

Következő forduló

A játékosok a kapott pontjaikat hozzáadják az előzőekhez. Az új csapatok az előzőekhez hasonlóan az összesített pontok alapján kerülnek kialakításra. Döntetlen esetén az előzőleg hátrébb álló játékos kerül a jobb pozícióba. Például Bencének 1, Dorkának pedig 2 pontja van az első forduló után. Bencének és Dorkának most 7 pontja van. Bence Dorka elé kerül, mivel Bence hátrébb helyezkedett el az előbb.

Játék vége

A játék befejeződik, amennyiben két vagy három játékos eléri a 19 pontot. Az első helyen levő játékos (döntetlen esetén a fenti szabályok alkalmazásával) nyeri a játékot. A játékosok a játék végéhez természetesen választhatnak magasabb vagy alacsonyabb ponthatárt is.

Ki üt kit?

