



**OLDCHAP**  
GAMES™

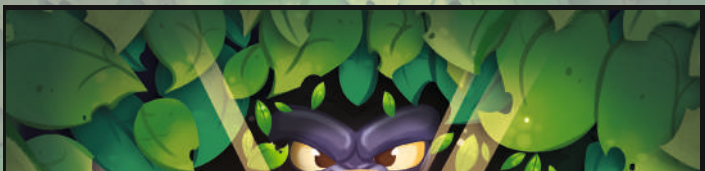
# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

## A GOBBIT TÁPLÁLÉKLÁNCA



### Légy üdvözölve a Gabbit-szigeten!

A Gabbit-szigeten kígyók, kameleonok és szúnyogok ádáz küzdelme folyik. Egyszer préda, másszor ragadozó – hozzá kell szoknod a dzsungel törvényeihez! Legyél gyors, és őrizd meg a hidegvéred, különben könnyen vacsora lehet belőled!



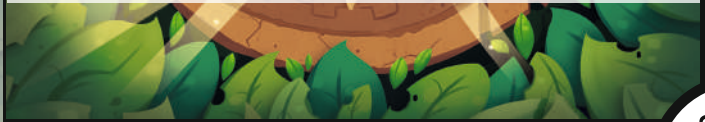
## A játék célja

Védd meg a saját lapjaidat, és támadd meg az ellenfeleidet, hogy ellopod az összes lapjukat, és megnyerd a játékot. A játék győztese az lesz, akinek egyedülként maradnak lapjai.



## Hogyan játszunk?

Használd a **kezeidet** támadásra és védekezésre. **Támadd meg** ellenfeled állapotát, és csapj le gyorsan a kártyára. **Védd meg** a saját állatodat úgy, hogy a többiek előtt csapsz le rá.



# ALAPSZABÁLYOK

## A támadás és a védekezés alapjai

Amikor sikeres támadást vagy sikeres védekezést hajtasz végre, **megszerzed a kártyát**, amelyre lecsaptál, és az alatta lévő lapokat: tedd őket a húzópaklid aljára.

## Színek

Csak az **azonos színű** állatok támadhatják meg egymást, különböző színűek nem.  
Ez alapszabály a Gobbitban.



## A tápláléklánc

### Kígyók

A kígyók megtámadják a kaméleonokat, de sosem támadnak szúnyogokra, még az azonos színűekre sem.



### Kaméleonok

A kaméleonoknak meg kell védeniük magukat a kígyóktól, és megtámadják a szúnyogokat.



### A szúnyogok

A szúnyogoknak meg kell védeniük magukat a kaméleonoktól, és nem támadnak rá senkire. Figyelem! A szúnyogok néha párban járnak.



# ELŐKÉSZÜLETEK

## Az első játék

Ha először játszottok, csak a 0–7 pontban ismertett szabályokat olvassátok el, és vegyétek ki a játékból a 3 gorillakártyát.

0



7

## Normál játékmód

Ha már ismeritek a játékot, a 0–9 pontban leírt szabályok szerint játszatok, és tartsátok a pakliban a gorillakártyákat.

0



9

## Haladó játékmód

Ha már nagyon jók vagytok a játékban, és nagyobb kihívásra vágytok, használjátok az összes szabályt a 0–10 pontig.

0



10

A játék vége

Amint *csak egyetlen játékosnak maradt kártyája*, a játék ennek a játékosnak a győzelmével azonnal véget ér.

## 0 Előkészületek és a játék egy köre

### Tilos megnéznetek a kapott lapjaitokat!

Osszátok ki a lapokat egyenlően a játékosok között, és válasszatok egy kezdőjátékost. A lapjadat mindig tartsd képpel lefordítva: ez lesz a húzópakli.

### A kör menete

A játékosok az óramutató járásának irányában haladva egymás után kerülnek sorra. A soron lévő játékos felfordítja a húzópaklija legfelső lapját – **anélkül, hogy előtte megnézné** –, és **képpel felfelé** a húzópaklija mellé teszi az asztalra. A játék során az így kijátszott lapokat egymásra kell majd tenni egy képpel felfelé fordított paklira: ez lesz a játékos saját kijátszott paklija.

### Mindig csak az utoljára kijátszott lap számít.

Csak a játékosok által utoljára kijátszott lapok hatása érvényesül, amelyek a kijátszott lapok paklijának tetején vannak – ezek a lapok az aktív lapok. Mindig légy résen, és készülj a támadásra!

**Megjegyzés:** ha a játék elkezdődött, onnan kezdve nincs megállás. Ha nem vagytok biztosak abban, ki következik, ne felejtétek, hogy mindig az utoljára sorra kerülő játékos bal oldali szomszédja következik.

1

Kezdődhet a játék!



P1 és P2 **egymás után** kijátszották az első lapjukat. Egyelőre semmi sem történik. P3 van soron, és felüti húzópaklija felső lapját, ami egy kék kaméleon.



2

## Konfliktus



A kék kígyó **megeheti** a kék kaméleont, mivel azonos színűek. P2 **megtámadhatja** P3 kaméleonját, ha a tenyerével rácsap a kártyára. P3 úgy **védheti meg** a kaméleonját, hogy gyorsabban teszi rá a tenyerét a lapra. P1 nem vesz részt ebben a konfliktusban – ő most nem tehet semmit.


3

## Támadás

P1

P3

P2



Ha P2 **előbb** csap le a kártyára, a kígyója **megeszi** a kaméleont: P2 megkapja a kaméleonkártyát az összes alatta lévő, kijátszott lappal együtt, és a megszerzett lapokat a saját húzópaklija aljára teszi.

4

## Védekezés



Ha P3 csap le **gyorsabban** a kártyára, sikerült **megvédenie** a kaméleonját: P3 a kaméleonkártyáját az összes alatta lévő, kijátszott lappal együtt a saját húzópaklija aljára teszi.

5

## Hiba



Újra P1 kerül sorra: egy piros kaméleont csap fel (és a kijátszott paklijára teszi). P2 rátámad P1-re. Rosszul teszi, hiszen állataik **színe nem egyezik** meg. Mivel hibázott, P2 elveszíti a kígyóját az alatta lévő, kijátszott lapokkal együtt.

Fontos! Az **indokolatlan védekezés** szintén **hibának számít**. Ha P1 csapott volna le előbb a saját piros kaméleonjára, hogy megvédje, ő vétett volna hibát.

6

## Az állattemető



Amikor egy játékos **hibázik**, minden felfordított kártyáját képpel lefordítva az asztal közepére, az állattemetőbe kell tennie. A példánkban P2 a kék kígyóját képpel lefordítva az állattemetőbe teszi. Az állattemetőből **soha** senki sem vehet el kártyát.

7

## A kopogó szellem



Akinek az **összes lapja elfogyott** (tehát a húzópaklija elfogyott, és nincs előtte képpel felfelé lévő, kijátszott lap sem), kopogó szellemmé változik. A kopogó szellemek **megtámadhatnak kártyapárokat**. A példánkban P1 most megtámadhatja P2-t és/vagy P3-at. Ha a megtámadott játékos nem tudja megvédeni a lapját, ki kell dobnia a teljes kijátszott paklijával együtt az állatemetőbe.

Fontos! Minden játékos, aki elveszítette az összes lapját, kopogó szellemmé változik, így a játék előrehaladtával többen is kopogó szellemek lesznek.

8

## A Gabbit-szabály



Akkor és csak akkor, ha az **állatmetőben** már van legalább egy lap, és ha **mindhárom színű szúnyog** egyszerre látható az asztalon, a játékosok Gabbitot mondhatnak, és **lecsaphatnak az állatmetőre** (példánk egy ilyen helyzetet illusztrál: a sárga, a kék és a piros szúnyog is látható).

Aki először csap le az állatmetőben lévő kártyákra, **kiválasztja egyik ellenfelét**, elveszi a kijátszott pakliját, és a saját kijátszott paklijával egyetemben a húzópaklija aljára teszi. A többiek saját kijátszott paklijukat szintén a húzópaklijuk aljára teszik. A játékot az a játékos folytatja, aki az állatmetőre csapott.

9

## A gorilla

Aki gorillakártyát csap fel, gorillaként **azonnal** megtámadhatja **bármelyik játékos** aktív lapját, az állat fajtól, illetve színétől függetlenül. A többi játékos megvédheti magát, ha rácsap a saját kijátszott paklijára, mielőtt a gorilla tenné. A gorilla sikeres támadásának áldozatai (a lap, amire lecsapott, a teljes kijátszott paklival együtt) az **állattemetőbe** kerülnek. Ezután a gorillát felcsapó játékos folytatja a játékot: **felcsapja a következő lapját**, és a gorillára teszi.



**Figyelem!** Ha csak gorillakártya van a húzópaklidban, elveszítetted a játékot!





10

## Haladó játékmód

### Hoppá! A kártyák hátoldala nem egyforma!

A haladó játékmódban figyelembe kell venni az **állattemető legfelső lapjának** hátoldalán lévő illusztrációt. A kártyán egy extra szabály van, aminek meg kell felelni egészen addig, amíg a lap az állattemető paklijának tetején van (az extra szabályokat lásd a következő oldalon).

Az extra szabály **megváltozik** minden alkalommal, amikor az állattemetőbe új lapok kerülnek. Éberem kövessétek az itt lévő lapok változását, mert az aktuális extra szabály **figyelmen kívül hagyása hibának számít**.

10

## Haladó játékmód



A kígyók ugyanúgy megtámadják a szúnyogokat, mint a kaméleonok.



A konfliktusok nem az azonos, hanem a különböző színű állatok között jönnek létre.



A szúnyogok felrobbannak. Semmiképp ne csapjatok le rájuk!



A tápláléklánc hierarchiája megfordul. A szúnyogok támadják meg a kameleonokat, és a kameleonok a kígyókat (persze csak az azonos színűeket).



A kígyók csak kígyókra támadnak, a kameleonok csak kameleonokra, a szúnyogok pedig szúnyogokra.

A színszabályok a következők: a kék támadhatja a pirost, a piros a sárgát, a sárga pedig a kéket.



Minden játékos **kopogó szellemek** módjára azonos állatpárokat támadhat. A sikeresen megtámadott lapokat a teljes kijátszott paklival az állatemetőre kell dobni.

## GYAKORI KÉRDÉSEK ÉS SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK

### Kijátszott lapok és a játékosok köre

- 1) Amikor sorra kerülök, muszáj felcsapnom egy lapot, akkor is, ha már van előttem képpel felfordított kártya? **Igen, amikor sorra kerülsz, csapj fel egy lapot, és tedd a kijátszott paklidra.**
- 2) Mi történik azokkal a lapokkal, amelyek a most felcsapott lapjaim alatt vannak? **Ezek a lapok már nem aktívak (nem számít, mi van rajtuk), de részei a kijátszott paklidnak, és elveszítheted őket, ha megtámadnak, vagy ha hibázol.**
- 3) Mi történik, ha valaki felcsapás előtt megnézi a lapját? **Ez csalásnak minősül. A lapot úgy csapd fel, hogy a többiek felé nézzen, és te magad láthatod meg utolsóként (így kénytelen leszel majd gyors mozdulattal felcsapni a kártyát, hogy ne kerülj nagy hátrányba).**
- 4) Mi történik, ha olyankor csapom fel a lapomat, amikor nem én következnek? **Tedd az így felcsapott lapot az állattemetőbe (kivéve, ha valaki megtámadta azt – ebben az esetben a teljes kijátszott paklidat megkapja a támadó).**
- 5) Mi történik, ha én kerülök sorra, de a húzópaklim elfogyott? **Ekkor te kimaradsz, a felső lapod marad a helyén, és az utánad következő játékos kerül sorra. Figyeld a többiek lapjait, és állj készen arra, hogy szükség esetén akcióba léphess.**
- 6) Lecsaphatok egyszerre több lapra is? **Természetesen. Sőt, előfordulhat, hogy egyszerre kell támadnod és védekezned is. A játék során mindkét kezdet használható.**
- 7) Ki kell várnom a sorom, mielőtt megtámadnék egy lapot? **Nem kell várnod senkire, ez egy gyorsasági játék. Akkor is támadhatsz, ha van olyan játékos, aki előtt nincs lap vagy még sorra sem kerül.**

## Támadás, védekezés és hibák

- 8) Mi történik a kártyáimmal, amikor támadok? Akár sikeres volt a támadásod, akár sikertelen, a saját kijátszott paklid a helyén marad.
- 9) Mi történik, ha hibázok, de utána egy sikeres támadást hajtok végre? Ha hibáztál, azonnal elveszítéd a kijátszott paklidat, így nincs is mivel támadnod.
- 10) Mi történik, ha hibázok, de ezzel egy időben valaki egy sikeres támadást hajt végre ellenem? Ha az ellenfeled sikeres támadást hajt végre ellened, megszerzi a kijátszott paklidat, ahelyett, hogy az állatemetőbe kellene dobnod azt. Ha viszont meg tudod védeni az állatodat, miután hibát követsz el, ki kell dobnod a kijátszott paklidat az állatemetőbe.
- 11) Mi történik, ha engem sikeresen megtámad valaki, és utána én támadok meg valakit szintén sikerrel? A téged megtámadó játékos megkapja a kijátszott paklidat, te viszont megkapod annak a kijátszott pakliját, akit te támadtál meg.
- 12) Mi történik, ha indokolatlanul csapok le az állatemetőre? Ez hiba, amiért a kijátszott paklidat az állatemetőbe kell tenned.
- 13) Mi történik, ha akkor követek el hibát, amikor üres a kijátszott paklim? Ilyenkor dobd a húzópaklid felső lapját az állatemetőbe.
- 14) Mi történik, ha a kopogó szellem vét hibát? A hibásan megtámadott játékos a kijátszott pakliját a húzópaklija aljára teheti.

## A Gobbít-szabályal kapcsolatos kérdések

- 15) Amikor a Gobbít-szabály érvényesül, ki csaphat le az állatmetetőre? **Mindenki, kivéve a kopogó szellemeket.**
- 16) Amikor a Gobbít-szabály érvényesül, megtámadhatok más játékosokat? **Nem. Ekkor sem támadni, sem védekezni nem lehet, mert a Gobbít-szabály mindent felülír: a lehető leggyorsabban le kell csapni az állatmetetőre.**
- 17) Amikor a Gobbít-szabály érvényesül, mi történik, ha hibát vétek? **Semmi. Illyenkor nem jár büntetés a hibáért.**
- 18) Miután lejátszottuk a Gobbít-szabály által előírtakat, ki kerül sorra? **A győztes folytatja a játékot, miután mindenki a húzópaklija alá tette a lapjait.**

## A játék vége

- 19) Mi történik, ha már csak egyedül én tudok kártyát felcsapni, mert mindenki másnak elfogyott a húzópaklija? **Ebben az esetben egyedül te fogsz lapokat felcsapni, és ha a te húzópaklid is elfogy, a játék véget ér. Ha egy ellenfeled sikeresen megtámad, mielőtt elfogy a húzópaklid, a játék folytatódik. Ha viszont egyetlen egyszer is sikerül megvédened magad, a játék azonnal véget ér.**
- 20) Mi történik, amikor a játék véget ér? **Ha te vagy az egyetlen, akinek van még kártyája, megnyerted a játékot. Ha több játékosnak is van kártyája, az nyer, akinek a legtöbb kártyája van (döntetlen esetén több győztes van).**

## KI LESZ A DZSUNGEL KIRÁLYA?

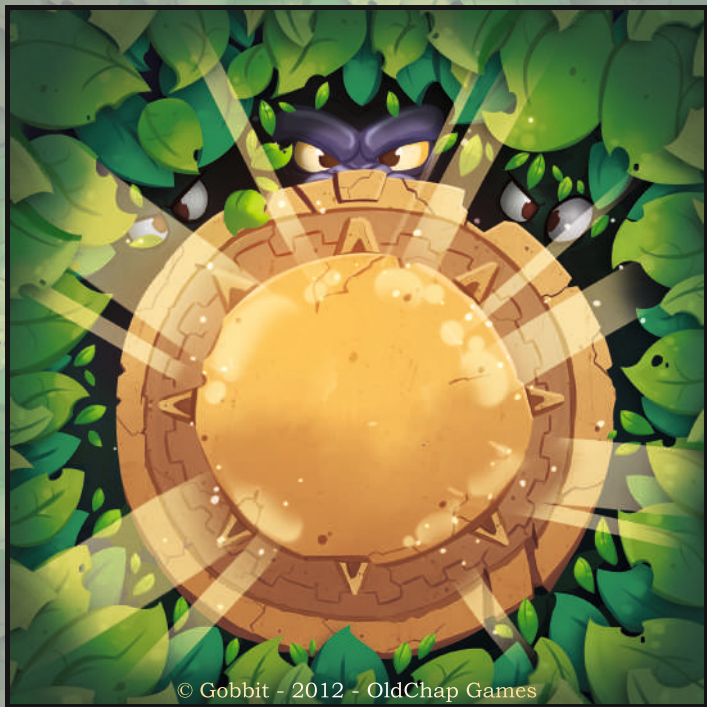


Játéktervező: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier

Művészeti vezető: Paul-Adiren Tournier

Illusztráció: Michel Verdu

Fejlesztés: Antonin Boccara



© Gobbit - 2012 - OldChap Games