DOG Royal®

IZGALMAS CSAPATJÁTÉK JOHANNES SCHMIDAUER-KÖNIGTŐL 2-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE.

VIGYÁZAT!

A DOG az utóbbi években egyre nagyobb népszerűségre tett szert. Ha még nem játszottál a DOG játékkal, akkor javasoljuk, hogy először az alapjátékot játsszad, mielőtt kipróbálnád a szabálykönyv végén leírt „Royal" változatot. Megismertetünk az alapjáték új változatával, és fokozatosan megtanítjuk a DOG összes alapszabályát. Ha már játszottál a DOG-gal, akkor csak olvasd át a „Royal" játékmód szabályváltoztatásait, és az új kártyák lentebb részletezett felsorolását. Az eredeti változatban lévő „7"-es és a dzsóker kivételével a DOG Royal-ban a DOG eredeti játékának kártyái is mind megtalálhatók.

A játék komponensei

- 1 játéktábla (kétoldalú)
- 110 kártya (10-10 db 11-es, 10 -es és 13-as kártya, 7-7 db 2, 3, 4, 5, 6, "1-7", 8, 9, 10, 12, "=" és "csere" kártya, 6 "mágnes" kártya)
- 24 bábu (4-4 bábu színenként: király, lovag, polgár és udvari bolond)

A játék célja

4 vagy 6 játékos esetén alakítsatok csapatokat, amik egymás ellen játszanak. Két egymással szemben lévő játékos alkot egy csapatot (lásd a szabálykönyv végén a 2, 3 és 5 fős játék különleges szabályait).

Minden egyes játékos, a mozgáshoz kártyákat használva, próbálja 4 bábuját a lehető leghamarabb hazajuttatni. De egyedül senki sem nyerheti meg a játékot. Amikor egy játékos az összes bábuját hazajuttatta, segít partnerének, hogy az ő bábui is hazajussanak. Amint egy csapatnak mind a 8 bábuja hazaért, győznek. A játék alatt a csapattársak nem beszélhetnek kártyáikról és akcióikról.

Előkészületek

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy azt minden játékos könnyen elérhesse. 1-4 játékosnál a 4 játékos oldalt használjátok. 5-6 játékosnál a 6 játékos oldalt használjátok. A játékosok bábuikat tegyék a színüknek megfelelő indulás-mezőkre (Start) úgy, hogy a bábuk jelöletlen oldala nézzen felfelé (a jelölt oldal a „Royal" játékmódnál használatos, egyébként végig rejtett marad). Az egymással szemben ülő játékosok csapatokat alkotnak, és együtt játszanak.

A játék menete

Válasszatok egy játékost, aki megkeveri a paklit, majd minden játékosnak oszt 5-5 kártyát képpel lefelé. Majd a következő fordulóra átadja a paklit a tőle balra ülő játékosnak. Az éppen most mellette ülőnek. A kártyák kiosztása után minden egyes csapat két-két játékosa egy-egy kártyát képpel lefelé fordítva kicserél. A játékosok nem nézhetik meg a kapott kártyát, mielőtt nem adnak egyet saját kártyáikból partnerüknek. A játékosok ily módon segíthetnek egymásnak. Ha például partnerednek nincs bábuja a pályán, segíthetsz neki, hogy egy induláskártyával elindulhasson.

A játék kezdetén a játékosok egy bábujukat a kezdőmezőjükre tehetik.

Az a játékos kezdi a játékot, akinél a pakli van. Egyik kártyáját képpel felfelé a tábla közepére helyezi, és a kijátszott kártyának megfelelően mozgatja egy bábuját. **Nem húz új kártyát.** A játék az óramutató járása szerint zajlik, a játékosok kártyákat fednek fel, és ennek megfelelően mozgatják bábuikat. Ha egy játékos egyik bábujával sem tud lépni, akkor meg kell mutatnia kártyáit. A továbbiakban nem használhatja kártyáit, azokat a dobott lapokhoz teszi. A játékos a forduló hátralévő részéből kimarad. Egy forduló akkor ér véget, ha az összes kártyát kijátszottátok vagy eldobtátok.

A második fordulóba az a játékos, akinél a pakli van, minden egyes játékosnak oszt 5 kártyát, majd továbbadja a paklit a tőle balra lévő játékosnak, aki elkezdi ezt a fordulót. Így a kártyaosztás és az új forduló kezdése játékosról játékosra vándorol az óramutató járása szerint. Ha az osztásnál elfogynak a kártyák, keverjétek meg a dobott lapokat, és ebből az új pakliból folytassátok az osztást.
Minden egyes fordulóban a kártyaosztás után a partnerek kicserélnek egy kártyát képpel lefelé fordítva.

A kezdőterület elhagyása

Hogy egy bábu elhagyhassa az indulásterületét, szükség van egy induláskártyára (bármilyen kártya, amin ◀ szimbólum van). Az induláskártyával a bábu saját kezdőmezőjére kerül. Amikor egy bábu színének a kezdőmezőjét más bábuk blokkolják, beleértve a saját színű bábukat is, akkor nem számít, hogy a bábu azért van ott, mert elhagyta az indulásterületét vagy azért, mert a pályán köröz.
Amíg egy bábu saját színének mezőjén van, addig védett, tehát nem lehet elvenni vagy kicserélni. Nem előzheti meg sem másik játékos bábuja, sem saját bábuja.

Mozgás és elvétel

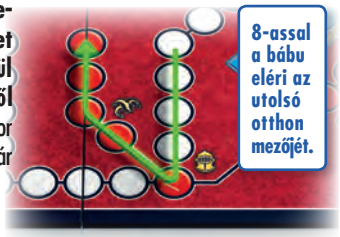
A bábuk mozgatása kártyák kijátszásával történik. Ha egy játékos, például kijátszik egy 5-öst, akkor egyik bábuját **pontosan** 5 mezőt kell léptetnie a pálya mentén az óramutató járásával azonos irányba. A bábu a mozgása során lehagyhatja a játékos saját bábuit és a többi játékos bábuit is (kivéve azokat a mezőket, amiket a mezővel azonos színű bábu blokkol).
Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha a játékos egy már foglalt mezőre ér, elveszi a bábut (még akkor is, ha az az egyik saját bábuja), és visszateszi a megfelelő színű indulásterület-re.

Kötöttségek

A játékosoknak **minden egyes kártya teljes mozgás képességét fel kell használniuk**. A játékosoknak **kötelező a kártya összes mozgáspontját felhasználniuk.** Ezért lehetséges például az, hogy egy játékos, aki otthonmezőire érne 5 mező megtételével, de csak 5-ösnél nagyobb kártya van a kezében, kénytelen áthaladni a kezdőmezőn, és a pályán új körbe kezdeni bábujával.

Otthonmezők

Az otthonmezőkön a bábuk biztonságban vannak. Itt nem lehet őket megelőzni vagy visszafelé mozgatni. A bábuknak az otthonmezőkre mindig a **kezdőmezőn keresztül kell** belépniük, és **előre** kell menniük a 4 otthonmezőjükön.
De az **otthon mezőket nem lehet elérni közvetlenül a kezdőmezőről** indulva (még akkor sem, ha a bábu már bejárta a pályát.



Kék hátterű kártyák

Amikor kék hátterű kártyát játszol ki, akkor bábuddal a kártyán látható számnak megfelelően előre lépsz.

A piros és/vagy zöld hátterű kártyák és azok különleges képességei

A játékos ezzel a kártyával **1-7 mezőt léphet előre bábujával.**

Ez egy **induláskártya,** ami arra használható, hogy egy, még az indulásterületén lévő bábu a kezdőmezőre lépjen. **Vagy** ez a kártya előreléptethet egy bábut 1 **vagy** 11 mezőt.

Ez egy **induláskártya**, ami arra használható, hogy egy, még az indulásterületén lévő bábu a kezdőmezőre lépjen. **Vagy** ez a kártya előreléptethet egy bábut 13 mezőt.

Csere: Amikor kijátszod, **ki kell cserélned egyik saját bábudat** egy ellenfeledhez vagy a partneredhez tartozó egyik bábuval - még akkor is, ha ezzel saját magad ellen dolgozol. Nem cserélhetsz védett bábukat (olyan bábukat, melyek saját színük kezdőmezőjén állnak), vagy az otthonmezőiket már elért bábukat. Ha csak saját bábuk és védett bábuk vannak a pályán, akkor ez a kártya nem játszható ki.

Mágnes: Ezzel a kártyával előreléphetsz egy bábuval a pályán **a** következő előtte álló bábu mögötti mezőre (színtől függetlenül). Ezzel jelentős előrehaladás érhető el. A bábunak közvetlenül a másik bábu mögé kell mozognia. Nem állhat meg korábban. A mágnes csak a pályán használható. A játékos nem használhatja a mágnest otthonmezőinek elérésére vagy arra, hogy egy már az otthonmezőjén lévő bábuját előreléptesse.

Másolás: Másold le a korábban kijátszott kártyát (nem feltétlenül úgy, ahogy az használva volt). A kártyát felhasználó játékos úgy tesz, mintha ő is a korábban kijátszott kártyát játszotta volna ki. Például, ha a játékos a másoláskártyát az „1-7" kártya után használja (mellyel egy bábu 3 mezőt előre lépett), akkor ez a játékos szintén 1-7 mezőt léphet előre (például előre lép 6 mezőt). **A „Másolás" nem játszható ki egy új forduló első kártyájaként** (amikor minden játékos éppen megkapta az 5 kártyáját). A különleges mezők miatt, melyeken a játékosok kártyákat húzhatnak („Royal DOG" játékmód), megtörténhet, hogy a forduló végén egy játékosnak még lesznek kártyái, amiket egymás után kijátszhat, hiszen a többi játékosnál már nem lesz több kártya. Ilyenkor a Másoláskártya lemásolhatja a játékos saját kártyáit.

Amikor egy játékos kijátssza ezt a kártyát, eldöntheti, hogy egy bábut **előre vagy hátrafelé** szeretne-e 4 mezőt mozgatni. A 4-es az egyetlen kártya, mellyel a bábuk visszafelé léphetnek. Különösen érdekes, ha egy, a kezdőmezőn álló bábu hátralép 4 mezőt. Így közvetlenül bevihető az otthonmezőkre a következő kártyával („1-7", 5, 6 vagy 8) - amíg egy másik játékos el nem veszi az adott bábut! Amikor egy bábu visszafele lép, átugorhat más bábukat.

Ezzel a kártyával 10 mezőt léphetsz. A különleges képességet csak a Royal játékmódban használjátok (lásd, a Royal-szabályok fejezetben).

Példa

A zöld játékos kezében a következő kártyák vannak: 4, 1-7 és egy mágnes. A játékos egész messzire előreléphet bábujával (A), a piros bábu mögötti fekete mezőre, vagy mozoghat az „1-7" kártyával 6 mezőt, elvéve a piros bábut. Mozoghat a (B) bábujával is az „1-7" kártyájával egy mezőt, mely így felzárkózik az otthonmezőin. Továbbá használhatja a 4-est, hogy (C) bábujával visszalépjen 4 mezőt (a piros bábu előtti mezőig), így közvetlenül az otthonmezőire léphet a következő körben az „1-7" kártyával. Ez egy veszélyes dolog lenne, azt kockáztatná vele, hogy a piros játékos elviszi a (C) bábut egy rosszul időzített 1/11 vagy „1-7" kártyával.

Partnerek

Amint egy játékos az összes bábuját bevitte az otthonmezőire, akkor segít partnerének, és amikor kijátszik egy kártyát, akkor partnere egyik bábujával lép. A játékos továbbra is kap kártyákat. Most a csapat megpróbálja az utolsó bábukat is hazajuttatni. Ebben a végső fázisban, akárcsak a játék korábbi részében, a partnerek nem beszélhetnek kártyáikról és akcióikról.
Amint az egyik csapat utolsó bábuja is beért az otthonmezőire, teljesen felhasználva egy kártya mozgásakcióját (fel kell használni a kijátszott kártya összes pontját), ez a csapat lesz a győztes. A játékosok eldobják a még kezükben lévő összes kártyát. Lehet, hogy az utolsó bábunak több kört kell végrehajtania, hogy elérjen az otthonmezőire

A játék vége

Az első csapat, aki mind a nyolc bábuját az otthonmezőire juttatja, megnyeri a játékot.

Különleges szabályok 2, 3 és 5 játékos részére

A szabályok az eddig leírtakkal azonosak, a következő változtatásokkal és kitételekkel:

- A játékosok nem csapatban játszanak, hanem mindenki egyedül van.
- Ha egy játékos egyik bábuját sem tudja kártyáival mozgatni, akkor el kell dobnia egy kártyát, és húznia kell egy újat. Ha még mindig nem tud bábut mozgatni, akkor passzolnia kell, és el kell dobnia egyet megmaradt kártyáiból (így minden játékosnak ugyanannyi kártyája lesz).
- Kártyák cseréje: minden forduló elején minden játékos ad egy általa választott kártyát a bal oldalán lévő szomszédjának.
- Az első játékos, aki mind a 4 bábuját beviszi az otthonmezőire, megnyeri a játékot.

Royal

A Royal DOG játéknál a bábukat jelölt oldalukkal felfelé használjátok (király, lovag, polgár, udvari bolond). A kiosztott kártyák száma nem változik (nem úgy, mint az eredeti DOG szabályban). A forduló elején mindig **5 kártyát** osztunk.

A játék elején, amint a partnerek (az egyes csapatok) kicserélték kártyáikat, minden egyes játékos - a kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva - leteszi egyik bábuját a kezdőmezőjére. A játékosnak el kell dönteni, hogy mit tesz le, a rangsornak (lásd lent) nincs jelentősége. Ez a különleges indítás csak a játék elején történik, és nem minden új forduló előtt.

Rangsor

A bábuk között rangsor van. A rangsor tetején a király van, őt követi a lovag, majd a polgár és végül, a rangsor legalján álló udvari bolond. Ez a rangsor látható a játéktáblán. Általában a játékos bármelyik bábut mozgathatja. De ha a játékos **le akar hagyni egy másik bábut,** akkor **figyelembe kell vennie a rangsort.** Egy bábu **csak egy vele azonos vagy egy nála alacsonyabb rangút hagyhat le.** Egy polgár csak egy másik polgárt vagy egy udvari bolondot hagyhat le. Egy magasabb rangú bábu lehagyásához szükség van egy zöld kártyára.

A zöld kártyáknál a bábuk közötti rangsor nem számít. Így egy bábu lehagyhat egy magasabb rangút. De ha egy mezőt a mezővel azonos színű bábu foglal el, akkor az továbbra is blokkol minden más bábut (kivéve a lovagot).

Bábu semmilyen körülmények között nem hagyhat le otthonmezőin lévő bábut.

kártyával vagy mágnessel elérheti. Ha egy játékos kicserél két bábut (egyik egy különleges mezőn áll), akkor ezért nem kap plusz kártyát.

Levétel

A Király őfelségét **csak másik király veheti le! Ezt leszámítva a bábuk bármelyik másik bábut levehetik (akár a magasabb rangút is).**

Különleges szabály a kezdőmezőt illetően: A saját színű kezdőmezőn a játékos leveheti bármely másik játékos bábuját az indulásterületről kilépő bábujával. Például a saját kezdőmezőn én levehetem egy másik játékos bábuját - akár a királyát is - a saját indulásterületemről induló udvari bolondommal (beleértve a teljes kört megtett udvari bolondot is). Így egy játékos kezdőmezőjét nem lehet blokkolni.

Különleges mezők

Ha egy játékos egy bábuval egy különleges mezőre lép (lásd a bal oldali ábrát), akkor **azonnal húz még egy kártyát**. A játékos ezt a mezőt bármilyen számozott

Különleges képességek

Minden bábunak van egy különleges képessége, használjátok őket bölcsen:

Király: A király lassú, de kitartó, mivel a **királyt csak egy másik király veheti le.** De a király **csak az 1-től 7-ig számozott kártyákkal mozgatható**. Azokon a kártyákon, melyekkel a király nem mozoghat egy áthúzott korona szimbólum látható. Az indulás-, csere- és mágneskártyák használhatók a királlyal, valamint érvényesek a királyra. Megjegyzés: egy másoláskártya csak akkor játszható ki egy királyra, ha a korábban kijátszott kártya használható a királyhoz.

Lovag: A lovag számára egy, a kezdőmezővel azonos színű bábuval elfoglalt kezdőmező **nem jelent akadályt.** A lovagnak nem kell itt megállnia, hanem áthaladhat rajta. de ilyenkor figyelembe kell venni a rangsort. Átmehet a király mezőjén, de ehhez zöld kártya szükséges. A mezőn lévő összes többi bábut leelőzheti a lovag egy általa választott kék vagy piros kártyával (kivéve a mágnest). A lovag az egyetlen olyan bábu, mely elérheti az otthonmezőit úgy, hogy egy saját színű mezőn álló bábut hagy le.

Polgár: Amikor a polgár egy különleges mezőre ér, **megteheti**, hogy a kártyahúzás után egyből az óramutató járása szerint **következő nem foglalt különleges mezőre** lép. Ezt a képességét használva lehagyhat bábukat, beleértve a magasabb rangúakat is, és átléphet egyébként blokkolt mezőkön.

Udvari bolond: Az udvari bolond **amikor eléri az otthonmezőit**, dönthet úgy, hogy nem használja fel a kártyán lévő összes pontot: legfeljebb 2 pontot figyelmen kívül hagyhat. De a pályán a kártyán lévő összes pontszámot fel kell használnia a pályán történő lépéshez.

Forgalmazó: Gamer Café Kft. 2030 Érd Budai út 28
web: www.compaya.hu; email: info@compaya.hu