



NICHTLUSTIG LEMMING MAFIA



3-6 játékos részére 8 éves kortól

Hat lemming maffiózó igyekszik minél hamarabb leugrani a stégről. De vajon kinek sikerül először? Nem is lenne igazi maffia, ha az ember nem fogadhatna az eredményre. A versenyek során minden játékosnak megvan a saját favoritja és a kockadobásokot okosan kihasználva próbálja meg a verseny kimenetelét befolyásolni, valamint a konkurens felek betonkockáitól megszabadulni. Ez fontos, mivel egy lemming számára három betonkocka után véget ér a játék. Pech, hogy itt az ember minél hamarabb a vízbe akarja őket juttatni. Még az a jó, hogy a betonkockák egy légkalapács segítségével elintézhetőek. Ez így megy, míg egyszer az egyik, másszor a másik lemming halad elől. A játékban akkor lehet fogadni, mikor az ember maffia-bukmékerrel találkozik. Minél később tippeli meg az ember a győztest, annál több győzelmi pontot szerezhethet. De ha valaki túl sokáig vár és nem fogadott a győztesre, üres kézzel távozik. És egész mellékesen az embernek a maffiafőnök megbízásait is teljesítenie kell.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az, hogy a futam végén a legtöbb pontot érj el. Pontot a futamgyőztes megtippelésével és a maffiafőnök küldetésének teljesítésével szerezhethünk.

TARTALOM

1 játéktábla

1 sima dobókocka

2 Lemming dobókocka

12 betonkocka

6 maffia-lemming



36 fogadáskártya
(6 pakli, paklinként 6 kártyával)



18 küldeteskártya

ELŐKÉSZÜLETEK

- A játéktáblát az asztal közepére helyezzük.



- A 6 maffia-lemminget a saját színének megfelelő indulómezőre helyezzük. A játékosok számától függetlenül mindig mind a 6 figura játékban lesz.

- Minden játékos kap egy kártyapaklit, ami a hatféle lemming-színek-ből tartalmaz egyet-egyet. Hatnál kevesebb játékosnál a nem használt paklik a dobozban maradnak.



- A 18 küldeteskártyát megkeverjük. Végül kiosztjuk őket úgy, hogy minden játékos 3-at kapjon belőlük. Ezeket titokban megnézik, majd lefordítva maguk elé helyezik. A futam végén ezek a küldetések plusz- vagy mínusz-pontokat hozhatnak. Persze ezeket a futam közben el is lehet dobni. 6-nál kevesebb játékos esetén a kimaradt küldeteskártyák visszakerülnek a dobozba.



- A betonkockákat és a 3 kockát a játéktábla mellé készítjük.

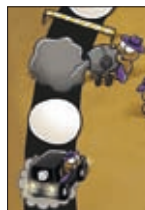
- Az lesz a kezdőjátékos, aki a legrosszabbul tud úszni. Megkapja mindkét lemming-kockát és elkezdi a játékot.

JÁTÉKMENET

- A kezdőjátékos dob a két lemming-kockával. A dobott színek határozzák meg, hogy melyik lemmingeket mozgat-hatjuk. A kockadobás után a játékos mindig két lemmingből választhatja ki, hogy melyiket mozgatja. Ezek közül kell egyet kiválasztania. Ha mindkét kockával ugyanolyan színű lemminget dobott, azt a színű lemminget kell mozgatnia.



- A játékos a lemminget pontosan egy útszakasznyit mozgatja előre. Az útszakaszokat sárga szalagok választják el egymástól. Egy szakasz kettő, illetve három mezőből állhat.



- A játékos kiválaszt egy mezőt a következő útszakaszból, ahova a lemminget mozgatni akarja. A mezőnek természetesen üresnek kell lennie. Soha nem állhat két lemming ugyanazon az egy mezőn. A mezők többsége valamilyen akciót vált ki.



Példa: A játékos a zöld lemminget szeretné a következő útszakaszra mozgatni. Ott egy mező foglalt, így csak a másik két mezőből választhat.

- Ha a következő útszakaszon nincs üres mező, a lemming az azt követő útszakaszon léphet bármelyik mezőre. Ha itt is minden mező foglalt, a lemming még egy útszakasszal előrébb fog mozogni.
- Miután a kezdőjátékos mozgatott egy lemminget, átadja mindkét kockáját az óramutató járása szerint következő játékosnak. Ő szintén mindkét kockával dob, majd kiválasztja az egyik kockát és mozgatja a hozzá tartozó lemminget a következő útszakasz egyik szabad mezőjére. A további körökben a többi játékos is ugyanígy fog tenni.

FIGYELEM: Miután egy lemming kiesett (lásd a 3. oldalon a „Betonkeverőt”), a kockadobásnál az ő színe az aktuális legutolsó helyezett lemminget fogja jelenteni. Minél több lemming esik ki, annál több szín fog kapcsolódni az utolsó helyen álló lemminghez. Amikor már csak két lemming van versenyben, a hátsó lemminghez öt szín fog tartozni. Ezekkel a szabályokkal a hátul kullogó lemmingek is gyakran előre kerülhetnek és a futam a végéig izgalmas marad.

Példa: A dobás eredménye a rózsaszín és a kék. A kék már kiesett. A játékos így csak a rózsaszín és a szürke közül választhat, mivel a szürke a legutolsó. Ha már a rózsaszín is kiesett volna, a játékosnak a szürke lemminget kellene mozgatnia.



A JÁTÉKTÁBLA MEZŐI

Az úton különböző mezőkkel találkozhatunk. A legtöbb mező **akciót** vált ki, ha egy lemming rálép.

Betonkeverő

Ha egy lemminget egy **betonkeverőt** ábrázoló mezőre mozgatunk, ez a lemming azonnal kap egy **betonkockát**. Ehhez egy kis dugót helyezünk a lemming lábához.



Fontos: Minden lemming két betonkockát tud „magával hurcolni”. Ha egy lemming kap egy harmadik betonkockát, a lemming számára véget ér a verseny és kiesik. A figurát levesszük az útvonalról. Az első kiesett lemming a „6”-os jelzésű mezőre kerül, a második az „5”-ösre, és így tovább.

Légkalapács

Amikor egy lemminget egy **légkalapácsot** ábrázoló mezőre mozgatunk, **eltávolítunk** egy betonkockát a lemmingről, ha volt már rajta egy vagy kettő.



Menekülő jármű

Amikor egy lemming egy **menekülő járművet** ábrázoló mezőre lép, azonnal dobunk a **sima dobókockával**. **Annyi mezőt** fog a lemming előrelépni, amennyit a dobás **értéke** mutat. Ezután az új mező akcióját végre kell hajtanunk. Ha az a mező, ahova a lemming lépne már **foglalt**, a lemming **nem** fog mozogni, hanem a kiinduló mezőn marad. Ez a lépése nem jön létre. Ehelyett kap egy **betonkockát**.



Bukmékert

Ha egy lemming egy **bukmékert** ábrázoló mezőre lép, **minden** játékos maga elé **fektethet lefordítva egy** fogadáskártyát. Ha a játék folyamán a játékosok további fogadáskártyákat helyeznek le, azokat mindig **lefordítva**, a **korábban** lehelyezett kártyák tetejére kell lerakniuk. Ily módon létrejön minden játékos előtt egy **lefordított fogadó pakli**, melyet külön kell tartaniuk a küldeteskártyáktól és a fel nem használt fogadáskártyáktól.



Tanács: a fogadáskártyák lehelyezése **szabadon választható**. A játékosoknak mégsem szabad a fogadással sokáig várniuk, mivel a fogadás csak a kártyák lehelyezésével vezethet sikerhez.

Maffiafőnök

Ha egy lemming egy **maffiafőnököt** ábrázoló mezőre lép, **minden** játékos **képpel lefelé eldobhatja egyik** küldeteskártyáját, melyeket a dobozba teszünk. A játékosok így nem kapnak mínuszpontot, ha nem tudják teljesíteni az adott küldetést, de plusz pontot sem, ha mégis teljesítenék.



Üres mező

Ha egy lemming egy üres mezőre lép, semmi sem történik. Ezek pihenőmezők, ahol semmilyen akció nem lép életbe.



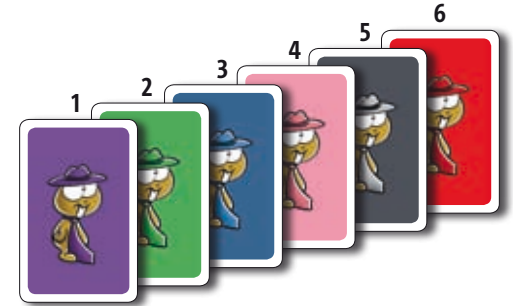
A JÁTÉK VÉGE

- A futam, és azzal együtt a játék is akkor ér véget, amikor egy lemming eléri a stég végén található vízfelületet, vagy túl is lép rajta. **A futam akkor is véget ér**, ha az úton már **csak egyetlen lemming** található, a többiek pedig mind **kiestek**. Mindkét esetben ez a lemming nyerte a játékot.



- Minden játékosnak, akinek a **futam végén** még volt fogadáskártya a kezében, használatlanul **el kell dobnia** őket. Ezek a kártyák nem kerülnek bele a fogadó pakliba, melyet a futam folyamán állítottunk össze.

- Minden játékos **felfordítja** a fogadó pakliját. Így az **először** lehelyezett kártya lesz **legfelül**.



- Minden játékos **leszámolja** a kártyákat felülről lefelé addig a **kártyáig**, amelyen a **nyertes lemming** látható. Minden leszámolt kártyáért - beleértve a győztes kártyáját is - a játékosok **egy pontot** kapnak.

- Mindebből következik, hogy egy játékos fogadás útján **legfeljebb hat pontot** szerezhet, mégpedig akkor, ha a győztes kártyáját helyezte le utoljára, és az a pakli utolsó (hatodik) helyét foglalja el. **Példa:** A játékos a fent ábrázolt módon helyezte le fogadáskártyáit. Ha a szürke lemming volt a győztes, 5 pontot kap.

- Aki a győztes kártyáját elsőnek helyezte le, mindössze egy pontot kap, mivel a felfordított pakliban az a kártya az első helyen áll. **Példa:** Ha a lila győzött volna, a játékos csak 1 pontot szerezne, mivel a lila volt az első lehelyezett kártya.

- Ha valaki egyáltalán nem helyezte le a győztes kártyáját, mivel túl sokáig várt, nem kap pontot, mivel a kártya nem található meg a pakliban. **Példa:** Ha a játékos nem helyezte volna le a szürkét, 0 pontot kapna.

Tanács: Pontot szerezni csak a győztes lemming színével lehet. Minél később fogad az ember erre a színre, annál több pontot nyerhet, mivel a felfordított pakliban hátrébbeső helyen fog szerepelni. Ezért célszerű az első három fogadáskártyát minél hamarabb lehelyezni, hogy paklit alkossunk belőle. Először azokra a színekre „fogadunk”, melyekről úgy gondoljuk, hogy nem fognak győzni. A negyedik kártyától kezdve azt próbáljuk megtippelni, hogy vajon melyik szín fog győzni.

- A fogadáskártyák után értékeliük ki a küldeteskártyákat, melyek még mindig képpel lefelé vannak a játékosok előtt az asztalon. Ezek nehézségi szintjüktől függően **1-5 pontot** hozhatnak.
- Ha egy küldeteskártyát **nem** sikerül teljesíteni, a játékos a kártya értékétől függetlenül **2 pontot veszít**. Ezért tanácsos a futam során a maffiafőnököt ábrázoló mezőkön a nehéz, illetve már teljesíthetetlen küldeteskártyáktól megszabadulni.

Magyarázat a küldeteskártyákhoz:



A játékos 1 pontot kap, ha a sűrke vagy a rózsaszín vagy akár mindkét lemming kiesik. Ha ezekből a lemmingekből egyik sem esik ki, a játékos 2 mínuszpontot kap.



A játékos 2 pontot kap, ha a játék végén a sorban a zöld előbbre lévő helyen végez, mint a piros. A játékos akkor is teljesíti a küldetést, ha a piros kiesik, amikor a zöld még játékban van. A küldetés akkor is teljesül, ha mindketten kiesnek, és a piros esik ki elsőként, majd később a zöld. Ha a piros bárhogyan megelőzné a zöldet, a játékos 2 mínuszpontot kap.



A játékos 3 pontot kap, ha a kék lemming érkezik be az első, a második, vagy a harmadik helyre. Ha a kék nem ér be minimum a harmadik helyre, a játékos 2 mínuszpontot kap.



A játékos 4 pontot kap, ha csak egy lemming esik ki, vagy egy sem. Ha a játék végén több mint egy lemming esik ki, a játékos 2 mínuszpontot kap.



A játékos 4 pontot kap, ha három vagy több lemming esik ki. Ha háromnál kevesebb lemming esik ki, a játékos 2 mínuszpontot kap.



A játékos 5 pontot kap, ha a futamgyőztes lemming betonkocka nélkül érkezik a célba. Az a lemming is lehet győztes, aki nem éri el a vizet, de utoljára marad versenyben, mivel már minden másik lemming kiesett. Ha a győztes lemmingen egy vagy két betonkocka található, a játékos 2 mínuszpontot kap.

A JÁTÉK GYŐZTESE

Az lesz a győztes, aki fogadásaival és/vagy küldeteskártyáinak teljesítésével a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki több pontot szerzett küldetéseiből. Ha továbbra is döntetlen az eredmény, akkor több győztes lesz.

Szerző: Michael Rieneck
Szerkesztési munkálatok: TM-Spiele
Illusztráció: Joscha Sauer
Figurák: Andreas Klobner
Grafika: Pohl & Rick

A szerző és a kiadó köszönetet mond a játékesztelőknek és a szabályolvasóknak.

Forgalmazza:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Ügyfélszolgálat: 0900 - 999 0000
 Klantenservice@999games.nl

© 2009 KOSMOS
 © Joscha Sauer

A Nichlustrigrl további információk a www.nichtlustig.de oldalon találhatóak.

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY



Fordította és szerkesztette a Játékmester társasjátékolt megbízásából: X-ta

