



DUDAB BUBA



Hegedűs Csaba játéka 2-6 fő részére 8 éves kortól

Az őskorban sok dolga volt az embereknek: vadásztak, hogy legyen prémjük és élelmük, építették a közösségüket, és mindent megőrkötettek a barlangjaik falán. Beszélni még nem tudtak, de néhány szó már kialakulóban volt, amit használtak is. Ilyen volt a Dudab, ami azt jelentette: bocsánat! Ezt akkor mondták, amikor megvicceltek valakit, vagy ellentmondtak a sámánnak.

Fontos volt, hogy minél kevesebb dolgot halmozzanak fel, mivel vándorlásaik során mindenki a saját dolgait cipelte, és a sok holmi hátráltatta az embereket a haladásban. Így mindenkinek csak annyi személyes tárgya volt, amennyit feltétlenül szükségesnek tartott – vagy nem...

A játék célja

A játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy minél kevesebb lapot, és így minél kevesebb pontot szerezzenek. Ehhez ügyesen kell taktikázniuk, és jókor kell Dudabot mondaniuk. Az a játékos nyer, aki mindenkit az orránál fogva tud vezetni, és a legkevesebb pontot gyűjti össze.

A játék elemei

- 1 64 db Számkártya
Minden Számkártyának 3 tulajdonsága van:
 - szín (kék, piros, sárga, zöld)
 - szimbólum (tenyér, mamut, bunkó, prém)
 - érték (1-től 4-ig)
- 2 8 db Dudab kártya
- 3 8 db Sámán kártya
(minden színből 2-2 db: kék, piros, sárga, zöld)
- 4 8 db Dzsungel kártya
- 5 8 db Baba (Buba) kártya



Előkészületek

A játék annyi fordulóból áll, amennyi a játékosok száma. Minden forduló elején keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 3-3 lapot. Fordítsatok képpel felfelé a játékosok számától függő számú lapot: 2-4 játékos esetén 2 lapot; 5-6 játékos esetén 3 lapot. A felfordított lapokat helyezétek el az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje, és jól lássa azokat. Ezek a lapok lesznek a kártyaoszlopok kezdőlapjai. A megmaradt lapokból képezetek húzópaklit, amit helyezetek az asztalra kitett lapok mellé. A húzópakli mellett hagyjatok helyet a közös dobópaklinak, amibe képpel felfelé kell gyűjteni a dobott lapokat. Minden játékos előtt legyen hely a saját paklinak, amibe a játék végén pontot érő lapokat gyűjtik.

Az első fordulót az a játékos kezdi, akinek a haja a legbozontosabb. A következő fordulóban az előző forduló kezdőjátékosának bal oldalán ülő játékos kezd.



A játék menete

A soron következő játékos a körében a következő két lehetőség közül az egyiket hajthatja végre: lapot rak le vagy lapot húz. Ezután a tőle balra ülő játékos következik.

A játék során egy játékos kezében soha nem lehet 2 lapnál kevesebb vagy 5 lapnál több. Ha egy játékosnak 2 lapnál kevesebb lapja van a köre végén, lapot kell húznia; ha 5 lapnál több, akkor lapo(ka)t kell a kezéből a saját paklijába raknia.

Lap lerakása

A játékos a kezében lévő lapok közül elhelyez egyet az asztalon lévő kártyaoszlopok valamelyikére. Számkártyát tehet egy olyan Számkártyára, ami egyel nagyobb vagy egyel kisebb értékű, más színű és más szimbólum van rajta. Számkártyát tehet egy korábban letett Sámánkártyára, amennyiben a színe megegyezik a lent lévő sámánkártya színével.

Ezen kívül tehet még Sámán kártyát vagy Dudab kártyát, amennyiben eleget tesz a szabályoknak (lásd lejjebb!). Ha a lerakott lap egy kártyaoszlopban a 6. lap, akkor a játékos elveszi a kártyaoszlop első 5 lapját, és a saját paklijába helyezi azokat. Ezeknek a lapoknak az értéke a játék végén beleszámít majd a játékos pontjaiba. A hatodikként lerakott lap lesz az új kártyaoszlop első lapja. Ezután eldob annyi lapot a kezéből, hogy csak 2 maradjon nála. Az eldobott lapokat vagy a közös dobópakliba, vagy a saját paklijába dobhatja. A dobott lapokat csak egy helyre teheti, nem lehet megosztani azokat a saját pakli és a dobópakli között!

Laphúzás

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar lapot lerakni, akkor lapot kell húznia. Ha egy játékosnak a köre elején 5 lap van a kezében, csak akkor választhatja a laphúzást, ha nem tud lapot rakni. Ekkor meg kell mutatnia a kezében tartott lapokat a többi játékosnak, hogy ők is lássák, egyik lapját sem tudja kijátszani. Ez után egyik lapját eldobja a saját paklijába, majd húzhat újabbat a húzó pakliból, így ismét 5 lap lesz a kezében.

Forduló és a játék vége

A forduló azonnal véget ér, ha valamelyik játékos felhúzta a húzópakli utolsó lapját. Ezt követően azonnal jön az értékelés.

Értékelés

Minden játékos megmutatja a kézben tartott lapjait. A játékosok minden, a kezükben lévő Dudab kártyáért elszámolnak +5 pontot, majd eldobják ezeket a lapokat. Minden kézben lévő, nem Dudab lapot leraknak a saját paklijukba.

Minden játékos lap típusonként szétválogatja saját pakliját. Dudab, Sámán, Dzsungel, Baba, Számkártyák.

Ezután kezdődhet a pontok kiszámítása.

- Minden Dudab kártyához hozzá rendel egy Sámán kártyát. Ezeket a lappárokat eldobja, nem érnek pontot.
- A megmaradt Dudab kártyákhoz, hozzá rendelünk egy Számkártyát. Ez annyi mínusz pontot ad, amennyi a Számkártya értéke.
- Amennyiben több volt a Sámán kártya, mint a Dudab kártya, akkor minden Sámán kártyáért plusz 5 pontot számolunk el.

- Az első Dzsungel kártyához csatolni kell az összes, legkisebb értékű szabad Számkártyát, amit nem csatoltunk Dudab laphoz, majd a második Dzsungel kártyához az összes második legkisebb értékű szabad Számkártyát, és így tovább. Ez után a dzsungelkártyákat és a hozzájuk csatolt Számkártyákat el kell dobni a dobópakliba.
- A megmaradt Dzsungel kártyákat eldobjuk, nem érnek pontot.
- A Baba kártyák darabszámuk szerint adnak pontot. 1/2/3/4/5/6/7/8 db Baba kártya 1/3/6/11/19/32/51/81 mínusz pontot ér.
- Minden megmaradt Számkártya annyi plusz pontot ér, amennyi a kártya értéke (+1 és +4 között).

Megjegyzés: Amennyiben több Dzsungel kártyánk van, mint ahány féle Számkártyánk, akkor a Sámán kártyákat is ki lehet dobni, ha a Dudab lapokkal való párosítás után maradtak a paklinkban.

A játékosok felírják az ebben a fordulóban szerzett pontjaikat, és egy új forduló kezdődik. Ha ez volt az utolsó forduló, akkor összeadják az összes fordulóban szerzett pontjaikat. Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van. Egyenlőség esetén az első helyen holtverseny alakul ki.

A kártyák bemutatása

Számkártya



Minden Számkártyának 3 tulajdonsága van: szín (piros, kék, zöld, sárga), szimbólum (kéz, mamut, bunkó, prém), szám (1, 2, 3, 4).

Számkártyát tehetünk:

- olyan Számkártyára, aminek értéke egyel nagyobb vagy egyel kisebb értékű, és eltér a színe és a szimbóluma – 1-es értékű Számkártyára csak 2-es értékűt, 4-es értékűre csak 3-as értékűt lehet tenni;
- egy korábban letett, vagy a játék kezdetekor a kártyaoszlop elején lévő Sámán kártyára, amennyiben annak színe megegyezik a Sámán kártya színével;
- a játék elején a kártyaoszlop elejére felcsapott Dudab kártyára, ekkor bármilyen Számkártyát letehetünk;
- és egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben rendelkezünk a hívásnak megfelelő lappal.

Sámán kártya



Minden Sámán kártyának egyedüli tulajdonsága a színe (piros, kék, zöld, sárga). Sámán kártyát tehetünk vele azonos színű Számkártyára; vagy egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben az azt kijátszó játékos színt hívott, és a Sámán kártya a hívásnak megfelelő színű. Amikor valaki Sámán kártyát játszik ki, akkor a tőle balra ülő játékosnak reagálnia kell arra:

- vagy beletesz egy másik, bármilyen színű Sámán kártyát, és ezzel a tőle balra ülő játékosnak kell reagálni,
- vagy tehet egy Dudab kártyát – ilyenkor a Dudabot kijátszó játékos hívhat lapot,
- vagy húz egy lapot, azt képpel felfelé lehelyezi a dobópakli tetejére, és a rajta lévő számnak megfelelő számú lapot felhúzz a kezébe. Amennyiben nem Számkártyát fordított fel, addig húz, míg Számkártyára talál.

Fontos: Ha a laphúzás után a játékosnak 5 lapnál több van a kezében, akkor ki kell választania annyi lapot, hogy csak 5 lap maradjon, és a többit a saját paklijába kell raknia.

Dudab kártya



A Dudab egy speciális lap, amit bármikor ki lehet játszani, még akkor is, amikor valaki korábban egy Dudab kártyát játszott ki, és lapot hívott. Az a játékos, aki kijátssza a Dudabot, hívhat lapot, aminek meghatározza vagy a színét, vagy az értékét, vagy a szimbólumát. Addig nem lehet más lapot tenni, amíg valaki nem teljesíti a kérést. A kért lapot a kijátszott és lehelyezett Dudab kártyára kell tenni! Az is előfordulhat, hogy ugyanaz a játékos kényszerül lapkijátszásra, aki hívta azt, mivel a többiek nem tudtak tenni. Ilyenkor rá is vonatkozik a laplerakási kényszer. Amint valaki teljesíti a kérést, a játék folytatódik tovább a megszokott módon. Ha valaki nem tud tenni olyan lapot, amit a hívó játékos kért, akkor lapjai számától függetlenül meg kell mutatni azokat bizonyítva igazát, és húznia kell egy lapot. Ha a játékos kezében 5 lap van, akkor egyik lapját eldobja a saját paklijába, majd ezután húzhat újabbat, így ismét 5 lap lesz a kezében.

Amennyiben valaki egy kártyaoszlop 5. lapjaként játssza ki a Dudab lapot, akkor az a játékos, aki leteszi a kért lapot, elviszi a kártyaoszlopban lévő 5 lapot, és a kért lap lesz az új kártyaoszlop első lapja.

Dzsungel kártya

1. kiegészítő lap, akkor tegyék a játékba, ha az alapjáték már jól megy!



Ha egy játékos laphúzáskor egy Dzsungel kártyát húz fel, azt azonnal le kell tenni az egyik kártyaoszlop utolsó lapjára keresztbe fordítva, függetlenül attól, hány lap van a kártyaoszlopban. Amennyiben 5 lap van egy kártyaoszlopban, és arra kerül a Dzsungel kártya, azzal a lerakó játékos nem viszi el az oszlop lapjait, mivel a Dzsungel kártya nem váltja ki az oszlop felvételét. A Dzsungel kártya lehelyezése után annyi lapot kell még az oszlopba rakni, mint amennyi a Dzsungel kártya fölött lévő lapok száma. Ha egy ilyen kártyaoszlopba egy játékos lerak egy lapot, és ezzel több lap lesz a Dzsungel kártya alatt, mint fölötte, akkor a játékosnak fel kell vennie a kártyaoszlopban lévő lapokat (beleértve a Dzsungel kártyát is), és az utoljára lerakott lap lesz az új kártyaoszlop kezdőlapja.

Fontos: Csak olyan oszlopra lehet Dzsungel kártyát tenni, amelyekben még nincs ilyen!

Megjegyzés: Amennyiben egy játékos Dzsungel kártyát húz, és nem tudja szabályosan letenni egyik oszlop aljára sem, mert azok mindegyikében van már egy Dzsungel kártya, akkor a húzott lapot a dobópakliba kell tenni, és helyette csak akkor kell új lapot húzni, amikor már csak 1 lap van köre végén a kezében!

Ha egy oszlop aljára Dzsungel kártya kerül, akkor alá hasonló lapokat kell tenni, mint amilyenek a Dzsungel kártya fölött vannak: a Dzsungel kártya alá lerakott lap legalább egy tulajdonságának (a számnak, a színnek vagy a formának) meg kell egyeznie a Dzsungel kártya fölött, a Dzsungel kártyától azonos távolságra lévő lappal.

Példa: ha egy Dzsungel kártya fölött két lappal egy piros, prém szimbólumos, 3-as értékű lap van, akkor a Dzsungel kártya alá második lapnak csak olyan lapot lehet tenni, ami vagy piros, vagy prém szimbólum van rajta, vagy 3-as értékű.

A Dzsungel kártya alá rakott lapoknál a fenti szabályok mellett be kell tartani a laplerakás szokásos feltételeit is, azaz hogy a lerakott lapnak minden tulajdonságában el kell térnie az előző laptól, és a számértéke pontosan 1-gyel alacsonyabb vagy magasabb kell, hogy legyen.

Ha a Dzsungel kártya fölött van Sámán kártya, akkor a Dzsungel kártya alá azonos távolságra csak Sámán kártyát lehet tenni, de annak színe eltérő lehet a tükrözött Sámán kártya színétől.

Ha a Dzsungel kártya fölött van Dudab kártya, akkor a Dzsungel kártya alá azonos távolságra csak Dudab kártya tehető.

A Dzsungelkártya alá bármilyen lap helyett Dudab kártyát is lehet tenni. Ekkor kivételesen a Dudab kártyával nem lehet lapot hívni. A Dudab kártya után bármilyen lapot lehet tenni, figyelembe véve a Dzsungel kártyára vonatkozó tükrözési feltételeket.

Baba kártya

2. kiegészítő lap, haladó játékosoknak! Akkor tegyék a játékba, ha az alapjáték már nagyon jól megy!



Amikor egy játékos Baba kártyát húz fel, azt azonnal le kell tennie egy általa választott kártyaoszlop aljára. Ezt követően az ebben a kártyaoszlopban lévő kártyalapokat összetoljuk, egy halmot képezve a lapokból. Ezután a lapot kijátszó játékos húz egy lapot a húzópakliból és az így felhúzott lapot a Baba kártyára teszi úgy, hogy azt teljes egészében lefedje. Amennyiben a húzott lap Számkártya, rajta kívül mindenki annyi lapot húz a kezébe a húzópakliból, amilyen számot mutat a lap. Ha ezáltal valakinek 5-nél több lap lesz a kezében, eldob annyit a saját paklijába, hogy 5 maradjon a kézben. Ha nem Számkártya lett rátéve a Baba kártyára, akkor senki nem húz lapot és nincs rendkívüli esemény se. A Baba kártyára tett lap lesz a kártyaoszlop kezdő lapja, így az elsőnek tekintjük, függetlenül attól, hogy alatta több más lap is meglapul.

Megjegyzés: A Baba alatti lapok, mivel nem látszanak, ezért olyan mintha ott se lennének. Így nem kell velük számolni, laplerakáskor. Egy kártyaoszlopra több Baba kártya is kijátszható, és minden esetben a fenti eljárást kell követni. Amint egy kártyaoszlopba valaki leteszi a hatodik látható lapot, felveszi a lent levő halmot és az aktuálisan kijátszott lap lesz az új kártyaoszlop kezdő lapja.

Fontos: Előfordulhat, hogy a Baba kártya miatt, nem 5 lapot fog az érintett játékos felvenni, hanem sokkal többet. Ezek mind a saját paklijába kerülnek!

A Baba kártyák a játék végén az Értékelés részben leírtak alapján értékelendők.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnénak, Hegedűs Zoltánnak. A Társas Központ Egyesület tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékmenet rendbetételében. Külön köszönet Kiss Norbertnek, Gracza Balázsnak, Pávai Tamarának, Szőgyi Attilának, Farkas Tivadarnak, Iván Tímeának, Bíróné Dancsi Gabriellának.

Szerző: Hegedűs Csaba. Illusztrátor: Gracza Balázs. Grafikus: Szőgyi Attila.

Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vlsion Kft.

© 2014-18 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

Származási hely: Magyarország



www.jemmagazin.hu