



DUDAB

2-6 játékosnak, 8 éves kortól, játékidő 30 perc

Az őskorban sok dolga volt az embereknek: vadásztak, hogy legyen prémjük és élelmük, építették a közösségüket, és mindent megőrkítettek a barlangjaik falán. Beszélni még nem tudtak, de néhány szó már kialakulóban volt, amit használtak. 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 visszatartotta 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



64 db számkártya

Minden számkártyának 3 tulajdonsága van

- szín: piros ●, sárga ●, zöld ●, kék ●
- szimbólum: tenyér ●, mammut ●, bunkó ●, prém ●
- érték: 1, 2, 3, 4



8 db sámánkártya

Minden színből 2-2 db piros ●, sárga ●, zöld ●, kék ●



8 db Dudab 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 felcsapott lapokat helyezzétek el az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje, és jól lássa azokat. Ezek a lapok lesznek az oszlopok kezdőlapjai. A megmaradt lapokból képezzetek húzópaklit, amit helyeztetek 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 későbbi fordulókban az előző forduló kezdőjátékosának bal oldalán ülő játékos kezd.

A JÁTÉK MENETE

A soron következő játékos a körben a következő két lehetőség közül az egyiket hajthatja végre: **lapot rak le** vagy **lapot húz**. Ez után 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(k)a)t kell a kezéből a saját paklijába raknia.

LAP LERAKÁSA

A játékos a kezében lévő lapok közül elhelyez egyet az asztalon lévő **oszlopok valamelyikére**. Számkártyát tehet egy olyan számkártyára, ami eggyel nagyobb vagy eggyel 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 sámánkártyát vagy Dudab kártyát, amennyiben eleget tesz a szabályoknak. (lásd lejjebb!)

Ha a lerakott lap egy oszlopban a **6. lap**, akkor a játékos elveszi az oszlop 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 oszlop első lapja. Ez után eldob annyit 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 azok helyét.

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 el kell dobnia egy tetszőleges lapot a saját paklijába, majd újat kell húznia helyette.

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 többi a saját paklijába kell raknia.

A JÁTÉK VÉGE

A forduló azonnal véget ér, ha valamelyik játékos felhúzza a húzópakli utolsó lapját. Ez után következik az értékelés.



ÉRTÉKELÉS

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



A saját pakli értékelése előtt minden játékos megnézi, hogy a saját paklijának lapjai közül hány párt tud összeállítani, amelyek 1 sámnakártyából és 1 Dudab kártyából állnak. Ezeket a párokat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

A saját pakliban maradt minden Dudab kártyához hozzá kell csatolni 1 számkártyát a saját pakliból. Ha több Dudab kártya maradt, mint számkártya, akkor a fennmaradó Dudab kártyákat el kell dobni a dobópakliba, ezekért nem jár pont.

- Minden Dudab kártyához csatolt számkártya annyi mínusz pontot ér, amennyi a számkártya értéke.
- Minden sámnakártya +5 pontot ér.
- Minden megmaradt számkártya annyi plusz pontot ér, amennyi a kártya értéke (+1 és +4 között).

Példa a pontozásra



Gabi saját paklijában 2 Dudab kártya van. Ezek mellé tesz 1db sámnakártyát, és 1db 4-es értékű számkártyát, amik összesen -4 pontot érnek. A többi számkártya értéke, ami +7 pont, ehhez hozzáadódik. Így mindösszesen +3 pontot szerzett.

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.

KÁRTYÁK BEMUTATÁSA

Számkártyák



Minden számkártyának 3 tulajdonsága van: szín (piros, kék, zöld, sárga), szimbólum (kéz, mamut, bunkó, prém), szám (1, 2, 3, 4). Számkártyát olyan számkártyára tehetünk, ami eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb értékű, és eltér a színe és a szimbóluma. 1-re csak 2-est, 4-re csak 3-ast lehet tenni! Tehetünk számkártyát egy korábban letejt vagy a játék elején az oszlop elején lévő sámnakártyára, amennyiben annak színe megegyezik a sámnakártya színével; továbbá a játék elején az oszlop elejére felcsapott Dudab kártyára bármilyen számkártyát; és egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben rendelkezünk a hívásnak megfelelő lappal.

Sámnakártyák



Minden sámnakártyának egyedüli tulajdonsága a színe (piros, kék, zöld, sárga). Sámnakártyát tehetünk vele azonos színű számkártyára; vagy egy játékos által kijátszott Dudab kártyára, amennyiben az azt kijátszó játékos színt hívott, és a sámnakártya ilyen színű. Amikor valaki sámnakártyát játszik ki, akkor a tőle balra ülő játékosnak reagálnia kell arra. Vagy beletesz egy másik, bármilyen színű sámnakártyát, 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 felcsapja a dobópakli tetejére, és a rajta lévő számnak megfelelő számú lapot felhúzza a kezébe. Amennyiben nem számkártyát csap fel, addig húz, míg számkártyára talál. A játékos köre a laphúzással véget ér.

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 kijátsza a Dudabot, hívhat egy lapot, aminek meghatározza vagy a színét, vagy a számát, vagy a szimbólumát. Addig nem lehet más lapot tenni, amíg valaki nem teljesíti a kérést. A kért lapot a Dudab kártya után 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 rakási 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. Amennyiben valaki egy oszlop 5. lapjaként játssza ki a Dudab lapot, akkor az a játékos, aki leteszi a kért lapot, elviszi az oszlopban lévő 5 lapot, és a kért lap lesz az új oszlop első lapja.

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.

FONTOSABB SZABÁLYOK

Ha az aktuális játékos sámnakártyát játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- húz annyi lapot, mint egy, a húzópakliból felcsapott számkártya értéke; vagy
- rak egy bármilyen színű sámnakártyát; vagy
- rak egy Dudab kártyát.

Ha az aktuális játékos Dudab kártyát játszik ki, akkor a következő játékos vagy

- a hívásnak megfelelő lapot rak; vagy
- rak egy Dudab kártyát
- vagy húz 1 lapot

Ha egy lerakott lap egy oszlop 6. lapja, akkor a játékos az oszlop első 5 lapját a saját paklijába rakja. Ez után a kezéből eldobhat annyi lapot vagy a saját paklijába, vagy a dobópakliba, hogy 2 lap maradjon a kezében.

Ha az aktuális játékosnak 5 lap van kezében, csak akkor választhatja a laphúzást, ha nem tud semmilyen lapot rakni.

Egy játékos kezében nem lehet 5 lapnál több vagy 2 lapnál kevesebb.

- Ha 5 lapnál több van, akkor annyi lapot a saját paklijába kell helyeznie, hogy 5 maradjon a kezében.
- Ha csak 1 lap van a kezében a köre végén, húznia kell 1 lapot a húzópakliból.

Köszönetnyilvánítás

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

Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak, Hegedűs Zoltánnak. A Társasjátékos klub 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 Balásznak, Pávai Tamarának, Szógyi Attilának, Farkas Tivadarnak, Iván Tímeának

Szerző: Hegedűs Csaba. Grafika: Gracza Balázs. Doboz: Pávai Tamara, Szógyi Attila.

Szabály: Szógyi Attila. Angol szabály: Farkas Tivadar. Német szabály: Iván Tímea.

