

Alex Randolph

# Ciao Ciao



DREI HASEN  
IN DER ABENDSONNE







Autor: Alex Randolph, Illustration: Johann Rüttinger, Redaktion: Kathi Kappler,  
© 2013 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, Lizenz: Alex Randolph Rechte + Lizenzen,  
Alter: ab 10 Jahre, Spieler: 2 - 4, Spieldauer: 20 - 25 min.

Author: Alex Randolph, Illustration: Johann Rüttinger, Editor: Kathi Kappler  
© 2013 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, Lizenz: Alex Randolph Rechte + Lizenzen,  
Age: from 10 years, Players: 2 - 4, Duration: 20 - 25 minutes  
English translation: Wolfgang Becker

Auteur: Alex Randolph, Illustration: Johann Rüttinger, Rédaction: Kathi Kappler  
© 2013 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, Licence: Alex Randolph Rechte + Lizenzen,  
Age: à partir de 10 ans, Joueurs: 2 - 4, Durée du jeu: 20 - 25 minutes  
Traduction française: Patricia Kerres, Belgien

Autore: Alex Randolph, Illustrazione: Johann Rüttinger, Redazione: Kathi Kappler  
© 2013 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, Licenza: Alex Randolph Rechte + Lizenzen,  
Età: de 10 anni, Giocatori: 2 - 4, Durati: 20 - 25 minuti  
Traduzione italiana: Übersetzungsbüro Möslein

Auteur: Alex Randolph, Illustraties: Johann Rüttinger, Redactie: Kathi Kappler,  
© 2013 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, Licentie: Alex Randolph Rechten + Licenties,  
Leeftijd: vanaf 10 jaar, Spelers: 2 - 4, Speelduur: 20 - 25 min  
Nederlandse vertaling: Tamara Bakker & Armand Servaes voor Stichting Spelgroep Phoenix, Leiden

Alex Randolph

Más blöffölős játékokban dönthetünk,  
hogy blöffölünk-e, vagy sem.  
De nem itt.

Alex Randolph



**Itt csak hidegvérrel nyerhetsz!**

**Tartozékok:**

- 28 fabábú, 4 színben (hősök)
- 1 rázópohár
- 1 különleges kocka
- karton híd
- játékszabály



## A játék célja

A feladatunk, hogy elsőként átjuttassunk három saját színű figurát (hóst) a hídon. Ha ez senkinek sem sikerül, az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan nyomjuk ki a karton elemeket és hajtsuk le a futónövényeket a szélén. A hidat ezután a dobozba tesszük, a szélekre támasztva. Kész a "játéktér".



Minden játékos választ egy színt, és a színhez tartozó összes hóst magához veszi. Egyet rögtön le is tesz a **híd első pallójára** (a nyílhoz).

**Innentől – ameddig a**

**játék során csak lehetséges – minden játszott színből egy hősnek a hídon kell lennie!**

Ha egy figura leesik (ciao, ciao ...) rögtön fel kell tennünk egy ugyanolyan színűt helyette. Ez a figura mindig **az első pallón** kezd.

Tegyük a **kockát a pohárba** és kezdődhet a játék!

## Játékmenet

Az kezd, akinek a leghamarabb lesz a születésnapja. Utána az óramutató járásával megegyezően jövünk felváltva. A játékos megrázza a kockát a pohárban, belenéz **úgy, hogy más ne lássa** és mond egy számot **1 és 4 között**. Amennyit mondott, annyi mezőt lép a hősével.

### Keresztek a kockán

A kocka oldalain 1-4-ig vannak számok, a másik két oldal keresztet ábrázol. Ha a játékos ilyet dob, a hőse leesne a hídról. Persze a játékos ezt megpróbálja elkerülni!

**Éppen ezért mindig (akkor is ha keresztet lát) mond egy számot 1 és 4 között és ugyanannyit lép a hősével.**

### Hiszed, nem hiszed

Most a többi játékos – egymás után, az óramutató járása szerint –, dönthet, hogy elhiszi, amit mondott, vagy kételkedik. Ha egyvalaki kételkedik, a többiek már nem tehetik abban a körben!

- **Ha mindenki elhiszi**, vége a körnek. A játékos megrázza a poharat (hogyan se tudhassa, blöffölt-e vagy sem), és átadja a következő játékosnak.

- **Ha valaki kételkedik**, a kételkedő óvatosan átveszi a poharat és belenéz.



Ciao, ciao ...

• Így tehát ha valaki kételkedik, de a játékos igazat mondott, a játékos lelékheti a kétkedő hősét a hídról. Ciao, ciao ...

• Ha viszont a kétkedőnek van igaza, és a játékos blöffölt, akkor a játékos hőse zuhan le a mocsárba.

Ciao, ciao ...

Ezen felül a kétkedő hőse annyi mezőt léphet előre, amennyit a játékos bemondott!

• Minden hős, aki a mocsárba zuhan, kiesik a játékból.

• Ne feledjük: amint egy hős leesett, egy ugyanolyan színűt kell a híd első pallójára tenni.



### A győzelem kék mezői

Ha egy hős végre le tud lépni a hídról, a kék mezőkre kerül. Ha többet lépne, mint ahány lépés ehhez kell, a maradék lépéseket elhagyjuk.

**Az első figura, amelyik a kék mezőkre lép az első helyen áll meg (1), a második a másodikon, (2) stb.**

A figurák sorrendje a játék végén döntő fontosságú lehet!

## A játék vége és a győztes

Kétféle képpen nyerhetjük meg a játékot:

• Amint egy játékos átvizsi **három saját hősét** a hídon.

• Ha senkinek sem sikerült három hőssel átjutnia a hídon - vagyis legfeljebb kettő jutott át, a többi a mocsárba esett - **az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.**

Furamód a bábúkért kapott pontok a következők szerint alakulnak:

- Az **első** kék mezőn álló figura **egy** pontot ér.
- A **második** mezőn álló **kettő** pontot, és így tovább.

**Ezek szerint:**

Ha nem tudsz átvinni három hőst a hídon, célszerűbb minél később beérned!

**Ezen felül:**

Ha egy játékosnak már nem maradt több hőse, természetesen nem dob többet, de mindaddig kételkedhet, amíg állnak hősei a kék mezőkön... de a kék mezőkről is könnyen beleeshetünk a mocsárba!

**Vagyis:**

Ha ebben az esetben kételkedsz, kockáztatod a kék mezőkön szerzett helyed, és veled a pontjaidat is.

**Jó szórakozást és "hidegvért" a játékhoz!**

