

MACSKAFOGÓ Társasjáték (Novoplast) szabályok

Játékosok száma:

A játékot alapvetően két személy játszhatja. Ekkor az egyik játékos mozgatja Grabowskit, a másik az üldöző macskacsapat öt figuráját. Ha úgy alakul, játszhatják többen is a játékot. Ebben az esetben Grabowskival a játékban továbbra is egy csapat áll szemben, egy személy mozgatja Grabowskit, a többiek kiosztják maguk között az üldözőket. Grabowski és az üldöző csapat valamely tagja felváltva lépnek.

Kezdődik a játék:

A játék kezdetekor Grabowskit középre, az Intermouse központba tesszük, a macskacsapat tagjait pedig a tereplap szélén lévő Nishiazabu 1314 táblával ellátott hat háztömb közül bármelyik ötre. Egy háztömbön csak egy figura állhat.

A játék célja:

Grabowski kezdi a játékot. Célja, hogy eljusson a fent említett hat háztömb bármelyikébe, hiszen ezek rejtik a Macskafogó terveit. A négy patkány, és vezérük, Fritz Teufel ezt igyekszik megakadályozni, közrefogni Grabowskit úgy, hogy lehetetlenné tegyék számára a továbblépést.

Hogyan lehet lépni:

Lépni az utak által összekötött szomszédos helyszínek körrel jelöl pontjaira lehet. Szomszédosnak számít bármelyik helyszínpár, amelyet út (országút, víziút, légi út) köt össze, függetlenül azok távolságától.

Grabowski is, üldözői is minden irányban mozoghatnak. Egyetlen megkötés van, Grabowski nem léphet vissza az Intermouse központba. A macskacsapat tagjai ezt a pontot is igénybe vehetik.

Lépéssorrend:

Grabowski és az ellenfél felváltva lépnek. Grabowski lépése után a macskacsapat egy tagja következhet, ahogy a játéksituáció megkívánja. Több játékos esetén itt van nagy jelentősége a csapatmunkának. A macskacsapat valamely tagjának lépése után újra Grabowski lép. A játékban a figurák nem üthetik ki és nem ugorhatják át egymást.

Ha Grabowskinak sikerül leráznia üldözőit, és eljut a tervet rejtő Nishiazabu 1314 hat háztömbjének egyikébe, akkor részgyőzelmet aratott, és húzhat egyet az előzőleg összekevert, vörös hátoldalú Macskafogó bulldog-puzzle-ból. Ha viszont az üldözők közrefogják Grabowskit, azaz megakadályozzák, hogy lépjen, úgy ők arattak részgyőzelmet, és húzhatnak egyet a kék hátoldalú, Giovanni Gatto macskaelnököt ábrázoló puzzle-ből.

A következő részjátékban Grabowski újra útnak indul az Intermouse központjából, a macskacsapat tagjai pedig a Nishiazabu 1314 háztömbjeiről.

Mindkét kirakókép 12 részes. A végső győzelmet az szerzi meg, aki előbb tudja összerakni a sajátját, azaz 12 részgyőzelmet aratott.

Az újabb játékhoz összekeverjük a kirakókép darabjait, és indulhat újra a többmenetes üldözés.

Kellemes szórakozást, jó macskafogócskát kíván a Novoplast!