

# Beee - kártyajáték



Szerző: Baltazisz Brigitta

Játékosok: 2-5

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 15-30 perc

Az nyer, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze nyájai értékéből, mire a pakli elfogy. 4 féle színű báránylap van (piros, sárga, kék, zöld).

Minden nyajat egy fekete báránnyal és minimum hármas értékű báránylappal kezdhetünk el. A hármas értékű bárány lehet egy, de három lap is, csak az érték számít.

Egy nyajat akkor kezdhetünk el 2x-es fekete báránnyal, ha azt a színt még nem rakta le senki. Ha egy olyan színű nyajat szeretnénk elkezdni amiből már valakinek van az asztalon, akkor a fekete bárány 1x-es értékének kell felül lennie.

A fekete bárány szorzója meghatározza az egész nyáj értékét. A 2x-esek dupla annyit érnek, mint az 1x-esek.

A farkasokkal egymás nyájait támadhatjuk meg. A kutyák és a juhászok védik nyájainkat a farkasoktól, együttes erejük a kutyák értékétől és a juhász tapasztaltságától függ.

## A játék tartalma

- |   |          |
|---|----------|
| 1. Fekete bárányok, 1x és 2x értékkel egy lapon:      | 15 lap.  |
| 2. Bárányok, piros, sárga, kék, zöld 1-3-ig számozva: | 5-5 lap. |
| 3. Farkasok, 1-3-ig számozva:                         | 5-5 lap. |
| 4. Kutyák, 1-3-ig számozva:                           | 5-5 lap. |
| 5. Juhászok, mínusz (-1), egyenlő (=) és plusz (+1):  | 5-5 lap. |



## Egy körben az alábbi akciók lehetségesek

- Egy lap eldobása**, ha semmi egyéb akciót nem tudunk, vagy nem akarunk kezdeményezni. A lap eldobása után húzni kell egy lapot a pakliból és a következő játékoson a sor.
- Új nyáj elkezdése** 1x-es, vagy 2x-es fekete báránnyal. Csak olyan színt kezdhetünk el, ami még nincs előttünk az asztalon. Új nyáj elkezdése mellett lehetőségünk van még a meglévő nyájainkat is bővíteni, akármennyi báránylap kijátszásával. Körünk befejeztével a húzópakliból pótoljuk a kijátszott lapokat, majd a következő játékoson a sor.
- Meglévő nyájak bővítése** akármennyi báránylap kijátszásával. Emellett új nyáj(ak) is elkezdhető(k). Körünk befejeztével a húzópakliból pótoljuk a kijátszott lapokat, majd a következő játékoson a sor.
- Farkastámadás indítása** a kezünkben lévő tetszőleges számú és értékű farkas kijátszásával. Ebben a körben más akció nem hajtható végre.

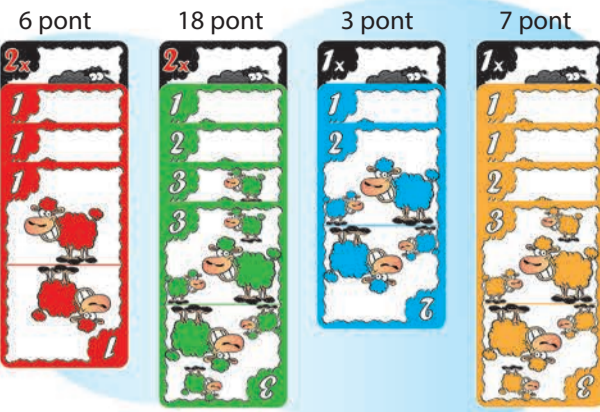
## A játék menete

- Az osztó keverje meg a paklit, minden játékosnak osszon 7 lapot, majd a paklit képpel lefelé tegye az asztalra.
- A kezdő játékos ha tud vagy szeretne, akkor tegye le első fekete bárányát és 3 értékű, azonos színű báránylapot mellé. Mivel ezt a színt még senki nem kezdte el, így fekete bárány lapjának a 2x-es szorzója legyen felül. Egy körben több nyáj is elkezdhető, bővíthető, de minden színből csak egy nyája lehet a játékosoknak.
- Köre befejeztével annyi lapot húzzon vissza, hogy kezében ismét 7 lap legyen.
- Farkastámadás indítása, támadások visszaverése:
  - A támadó játékos képpel lefelé leteszi farkasait, az egyik játékos azon nyájára, amelyikből rabolni szeretne.
  - A megtámadott játékos a kezében lévő kutya lapok közül (ha van) kiválaszt annyit amennyivel szerinte meg tudja védeni nyáját, majd juhászlapjaiból kiválaszt egyet és ezeket képpel felfelé a támadó farkasok mellé teszi, melyeket szintén felfordítanak.
  - A védelemre használt lapok együttes értéke és az ellenfél által bevetett farkasok határozzák meg, hogy mennyi bárányt veszítünk, vagy nyerünk.
  - Ha egy játékosnak nincs kutyája, vagy juhásza, akkor a farkasok pont annyi bárányt rabolnak, amennyi az együttes értékük. (Ha van a nyájban annyi bárány.)
  - Az elrabolt bárány(oka)t a támadó játékos ellenfele nyájából elveszi, majd ha tudja elhelyezi valamelyik nyájában. Ha a bárány(oka)t nem tudja nyájba rakni, akkor azokat be kell dobni.
  - Ha egy nyáj összes bárányát el tudjuk rabolni és nincs olyan színünk az asztalon, akkor a fekete báránnyal együtt magunk elé rakjuk, a fekete bárány korábbi értéke szerint. Ha már van olyan színünk, akkor a színes bárányokat berakjuk a megfelelő nyájunkba és az egyedül maradt fekete bárányt középre dobjuk. Ha ez egy dupla fekete báránnyal védett szín volt, akkor ez a szín újból lerakható 2x-es fekete báránnyal.
  - Ha a zsákmányolhatónál csak nagyobb értékű bárány lap van a nyájban, úgy a támadó nem kap semmit.
  - A kör befejeztével a támadó és a védekező játékos pótolja kijátszott lapjait. Először a támadó, majd a megtámadott játékos húzhat. Ezután a támadó játékos után következő játékoson a sor.

# 1. Az asztalon és a kezében lévő lapok

Példák

Így gyűjtsd a lapokat az asztalon:



húzópakli



dobópakli



a kezében lévő lapok



A játék végén összesen 34 pontot szereztél.

## A kezében lévő lapokkal négy dolgot tehetsz:

1. berakod a piros 3-ast a piros nyájba.
2. eldobod a feleslegessé vált fekete bárányt.
3. 1, 2, vagy 3 értékű farkassal megtámadod egyik játékos valamelyik nyáját.
4. Ha megtámadnak, akkor 1, 3, vagy 4 értékű kutyával és az egyenlő értékű juhászzal védekezel.

2. Ha csak 1-es értékű bárányt rabolhatunk, de a megtámadott nyáj legkisebb báránya 2-es értékű, akkor a támadó nem vehet el bárányt.



3. Ha 3-as értékű bárányt rabolhatunk, (ez lehet három db 1-es is), de az adott nyájban csak 2-es értékű lap van, úgy csak egy lapot vehetünk el.



4. Támadás után nem veszítünk és nem nyerünk bárányt: Ellenfelünk 3 értékű farkassal támad, amely 3 bárányt képes lopni. A kiválasztott kutyánk 2 bárányt véd, de a juhászuk profi (+1), így kutyánk értékénél eggyel több bárányt képes megóvni. Így ellenfelünk egyetlen bárányt sem tudott rabolni tőlünk.



=



5. Támadás után nyerünk bárányt: Ellenfelünk 2 értékű farkassal támad, amely 2 bárányt képes lopni. A kiválasztott kutyánk 3 bárányt véd, a juhászuk haladó (=), így kutyánk pont annyi bárányt képes megóvni, mint amennyi az értéke. Így a támadótól egy bárányt el tudunk rabolni, mivel a mi lapunk összértéke több, mint a támadásra használt farkasoké. A támadó játékos akármelyik nyájából lophatunk, de csak egy nyájból.



>



6. Támadás után veszítünk bárányt: Ellenfelünk 2 értékű farkassal támad, amely 2 bárányt képes lopni. A kiválasztott kutyánk 2 bárányt véd, a juhászuk amatőr (-1) ami rontja kutyánk képességét, így kutyánk eggyel kevesebb bárányt képes megóvni. Így ellenfelünk egy bárányt elrabolhat tőlünk.



<



A játékhoz jó szórakozást kíván a Briann Game Kft.



Kiadja a Briann Game Kft.  
Tel.: 0630 847 0378  
e-mail: info@brianngame.hu  
www.brianngame.hu

