



MATRICÁS LACI-KAPJ EL!

játékszabály

3-8 játékos | 8 éves kortól | 20 perc



Matricás Laci, a híres rabló egy vasárnap nagyon szeretett volna valami finomságot enni. Ám sajnos nem tudott sütni... ezért rabolni indult! Csakhogy Laci babonás: azt hiszi, ha matricákat ragaszt mindenhova, sosem fogják elkapni. De Sárrika, a kócos-copfos kislány nem ijed meg a saját árnyékától, túljár Laci eszén, és riasztja a rendőrt! Vajon sikerül elkapni Lacit? Vagy Laci fogja jól teletömni a zsákját?

- A játék tartalma**
- **10 TITKOS SZEREPKÁRTYA:** 4 Sárrika • 4 Laci • 1 Laci király
 - 1 Cukrász
 - **81 KÁRTYA - HÚZÓPAKLI:** 26 Laci • 18 rendőr
 - 19 édesség • 18 matrica [8 akcióval]
 - **1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELŐLŐ KÁRTYA**

A játék célja

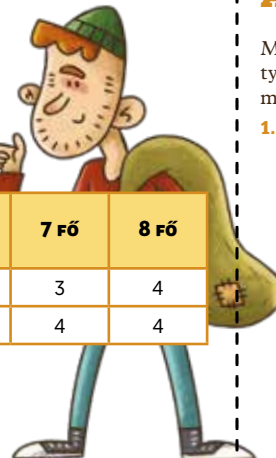
A játék során vagy Laci, vagy Sárrika bőrébe bújtok titokban. Az a feladatotok, hogy minél több édességet megszerezetek. Nem tudod, kik a csapattársaid: ki(k) Sárík és ki(k) Lacik. De az a csapat, amelyik több édességet szerez, nyer.

VIGYÁZZ! Semmiképp ne árul el, hogy kivel vagy, milyen taktikát követsz! PÓKERARC!

Előkészületek

1. Az alábbi táblázat szerint válogassátok ki a **titkos szerepkártyákat**, keverjétek meg, és osszatok mindenkinek egyet lefordítva! Ezután minden játékos nézze meg a sajátját, vigyázva, hogy a többiek meg ne lássák, ki ő! Ezután mindenki tegye le a szerepkártyáját lefordítva maga elé az asztalra. Ehhez a játék végéig nem nyúlunk.

* 3 fős játéknál 4 lap közül választunk, és a maradék lapot lefordítva félretesszük. Így nem lehet tudni, hány Laci és hány Sárrika van a játékban.



SZEREPKÁRTYÁK KIOSZTÁSA	3 FŐ*	4 FŐ	5 FŐ	6 FŐ	7 FŐ	8 FŐ
Matricás Laci	2	2	2	3	3	4
Sárrika	2	2	3	3	4	4

2. Az alábbi táblázat alapján állítsátok össze a **húzópaklit**, keverjétek meg, majd osszatok minden játékosnak 3 lapot. Ha valaki 3 ugyanolyan lapot kapott, egy újat húzhat, a sajátjai közül pedig egyet keverjen vissza a pakliba.

HÚZÓPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA	3 FŐ	4 FŐ	5 FŐ	6 FŐ	7 FŐ	8 FŐ
Matricás Laci	13	15	18	20	24	26
rendőr	4	8	10	13	15	18
édesség	7	9	11	13	15	19
matrica	6	8	11	14	16	17

Az a játékos kezd, aki legutoljára evett tortát. Adjátok neki a kezdőjátékos-jelölő kártyát. Az első néhány játéknál (és ötnél több játékosnál) dönthettek úgy, hogy a matricalapokra írt akciókat nem veszitek figyelembe. Ekkor a matrica semleges lap, a játékmenetet nem befolyásolja.

A játék menete

Minden kör elején pontosan három lap van a játékosok kezében. A kézben tartott kártyáinkról TILOS infót megosztani (pl. már megint három Lacim van, újra olyan a lapom, mint az osztáskor, két matricám van, stb...)

1. A kezdő játékos elmeséli, hogy fogja Lacit csapdába csalni, és ez alapján megnevez és lefordítva letesz egy lapot az asztalra (ami Laci, rendőr, tárgy vagy matrica). Ezután sorban a többi játékos is megnevez és lerak egy lapot.
 - Szabad hazudni a lerakott lapról, hogy félrevezesd a többieket!
 - Érdeemes figyelni arra, ki mit mond!
 - Azt viszont NE árul el, hogy mi az az édesség/matrica, amit betesz!

PÉLDA: „Én vagyok Sárrika, és most leteszek egy rendőrt. A csapatom tagjai tegyenek bele édességeket, hogy elvihessük! Ha Matricás Laci kerül a pakliba, őt a rendőröm elfogja!” – de igazából Laci vagyok, és nem rendőrt, hanem Matricás Laci kártyát tettem le. Ha ebbe Sárrika csapata beledobálja az édességeit, nagyot kaszáltam. De ha figyeltek, az eddigiek alapján sejthetik, hogy Laciék csapatát erősítem, és pont nem édességeket fognak letenni.

2. Amikor minden játékos rakott, a kezdőjátékos összekeveri a lapokat, majd egyszerre felfordítja őket:

- Dobjon el egy Matricás Laci kártyát minden rendőrkártya után (például ha 2 Matricás Laci és 1 rendőr van, akkor 1 Laci megmarad)!
- Ha maradt édesség, de nincs Laci, akkor a zsákmány Sárrikáé!
- Ha maradt édesség és Laci is, azt Matricás Laci szerezte meg! Egy Laci 2 édességet tud zsákmányolni (2 keze van), ha ennél több édesség volt, az Sárrikáéé.

3. A megszerzett édességeket (ha volt), a soron lévő játékos tegye a doboz belsejébe a megfelelő helyre (ha Laci szerezte, akkor Lacihoz, ha nem ő, akkor Sárrikához).

4. Ha a felfordított lapok között voltak olyan matricák, amelyeken akció van, akkor az akciók melletti számok sorrendjében hajtsuk végre őket! **Ezek mindenkire érvényesek!**

5. Végül mindenki húzzon egy lapot, hogy újra 3 kártya legyen a kezében.

Ezután kezdődhet a következő kör. A kezdő játékos a korábbi kezdőtől balra ülő lesz, adjátok neki a kezdőjátékos-jelölő kártyát.

TIPP: Ha szeretnétek gyorsítani a játékot, ne körbe haladjatok, hanem mindenki akkor rakja be a lapját, amikor akarja.

A játék vége



Ha elfogytak a lapok a pakliból, a kezünkben lévő lapokkal még 3 kört játszunk. Ha a kezünkben is elfogy az utolsó lap, vége a játéknak. Ekkor számoljuk meg, hogy hány édesség gyűlt össze a dobozban Sárrikáéknak, és hány Laciéknak. A játékot a több pontot gyűjtő csapat nyeri.

Kiegészítő szereplők (5-8 játékos esetén)

5+ játékosnál, ha már nagyon ügyesek vagytok, még izgalmasabbá tehetitek a játékot az alábbi kiegészítő karakterek beemelésével (egy játékba egyféle plusz karaktert tegyetek):

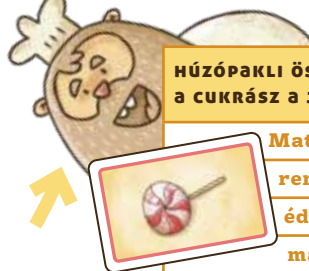
A kiegészítő szereplők leosztása:

- az egyik Laci karaktert kicserélhetjük egy „Laci király” karakterre
- 5 és 7 játékosnál azonos számú Sárrika és Laci mellé betehetünk egy cukrászt



A kiegészítő karakterek szerepe:

- Laci király – Célja, hogy kiderítse, ki melyik csapatban van valójában. Ha a játéknak vége, jelentkezik, hogy ő a Lacik királya, és megtippli, kik a Sárrikák. Ha maximum 1 tévedéssel minden Sárrikát eltalál, mégis a Lacik nyertek. Ha egyébként is a Lacik nyertek volna, akkor simán övé a dicsőség.
- Cukrász – Célja, hogy mindkét csapat ugyanannyi édességhez jusson a játék végére. Ha a Lacik erősebbek, Sárrikák csapatát támogatja, ha meg Sárrikáék, akkor a Laciknak segít be. A körönkénti pontszámítás őt nem érinti, csak a végső pontozás. Ha a cukrász a játékban van, a megszerzett édességeket ne a dobozban gyűjtsétek, hanem a doboz alatt elcsúsztatva, hogy végig jól látható legyen, épp melyik csapat vezet.



HÚZÓPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA, HA A CUKRÁSZ A JÁTÉKBAN VAN

	5 FŐ	6 FŐ	7 FŐ	8 FŐ
Matricás Laci	18	20	24	26
rendőr	10	13	15	18
édesség	12	14	16	18
matrica	10	13	15	18

A matricakártyákon az alábbi akciókkal találkozhatok:

1. Cseréljen mindenki 1 lapot a pakliból! – azaz mindenki dobja el fedetten egy lapját, majd húzzon helyette egyet, és persze még egyet ahelyett, amit a körben letett. Az eldobott lapokat keverjétek vissza a pakliba!
2. Nézd meg a tőled jobbra ülő lapjait!
3. Nézd meg a tőled balra ülő lapjait!
4. Add át egy lapod a tőled jobbra ülőnek!
5. Add át egy lapod a tőled balra ülőnek!
6. Ha van benn egy Laci, ő kettőnek számít! – Csak két rendőr tudja legyőzni az egyik lerakott Lacit.
7. Ha van benn egy rendőr, ő kettőnek számít! – azaz két Lacival is elbánik.
8. Rakd a homlokodra a lapot, amit legközelebb húzol! – ne nézd meg, hanem szorítsd a homlokodra úgy, hogy te ne lásd, de a többiek igen. A következő körben így kell kiválasztanod, hogy melyik lapot szeretnéd kijátszani. (Ha kijátszod a titkos lapot, akkor se nézd meg!) A lapok kijátszását követően, ha nem a titkos lapot játszottad ki, vedd azt is a kezedbe, és nézd meg.

Az akciók mindenkire érvényesek, minden játékosnak végre kell hajtani őket. 5 játékos felett nem muszáj használnunk őket, mert túlságosan lelassítják a játékot.

A játékot az én kócos-copfos kistestvérem, Adél inspirálta, aki nem ijed meg semmitől, csak a Gonosz Bálnától!

Kruppa Gergely

Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft. 2021
1137 Budapest, Pozsonyi út 26., www.pagony.hu

A játék tervezője © Kruppa Gergely

© Vadadi Adrienn Matricás Laci sorozata nyomán

Grafika © Mayer Tamás

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína

