

# BAUSACK



## EGY KLASSZIKUS A ZOCHTÓL

### KLAUS ZOCH JÁTÉKA

A BAUSACK/SACK NOIR egész sor játékot kínál. A megszámlálhatatlan variációs lehetőség garantálja, hogy minden egyes építkezés egyedi lesz, az építőelemek kiválasztásában pedig nincs semmi, ami korlátozná a képzeleted.

Ebben a szabályban négy játék variáció található:

- ◆ Kiütés
- ◆ Minél magasabbra
- ◆ Láncepítés
- ◆ Bábel tornya

A Bábel tornya és a Láncepítés kifejezetten alkalmas kisebb gyerekeknek is, míg a Kiütés és a Minél magasabbra licitálós változat felnőtteknek kiváló szórakozás.

### TARTOZÉKOK

66 fa építő elem

1 zacskó „gyémánt” (játékpénz)

### ELŐKÉSZÜLETEK

Önts ki a zsák tartalmát az asztal közepére, hogy mindenki láthassa az építőelemeket. A legjobb sima felületen játszani, például egy stabil asztalon, terítő nélkül.

### AZ ELEMEEK

Az első szabály, hogy ne csalj. Ne löködd az asztalt!  
Az első felhasznált építőelem az alap. Ez azt jelenti, hogy minden további elemet erre kell építeni (1. ábra).

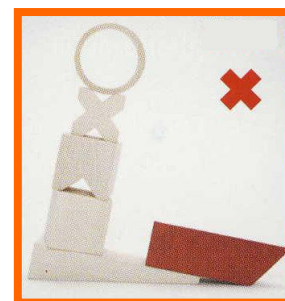
Nem érintkezhetnek az asztallal (2. ábra).

Nem érintheted a megépített tornyot. Ez azt jelenti, hogy nem foghatod meg a tornyot, hogy stabilabb legyen és az egyes elemeit sem mozgathatod. A már beépített elemeket csak azzal az eggyel érintheted, amivel éppen építesz.

A játékosoknak arra figyelniük kell, hogy ne építsék a tornyaikat túl közel egymáshoz, mert ha az egyik ledől, elsodorhatja a többit is!



1. ábra



2. ábra

## KIÜTÉS

(12 év felett, 2-6 játékos részére  
játékidő: 30-45 perc)

Ez a Bausack rajongók kedvenc játéka. Csak biztos kezűeknek!

**A játék célja:** Minden játékos saját tornyot épít. Az a fő, hogy minél stabilabb tornyot építs a licitálásban megnyert darabokból. Az győz, akinek utoljára dől le a tornya.

**Gyémánt alaptőke:** A játék elején mindenki kap 10 gyémántot költőpénznek. Ebből kell gazdálkodnod és elemeket vásárolnod a saját tornyodhoz.

**A játék:** A legfiatalabb játékos kezd. Választ egy elemet és aukcióra bocsátja. Az első elem, amit megszerzel, lesz majd az alapja a tornyodnak, erre kell az összes többi elemet ráépítened. Amint egy elem elkelt, be kell építeni rögtön, majd az aukcióvezetőtől balra ülő játékos következik a nyitással.

Az aukcióvezető két fajta licit közül választhat:

**1. legnagyobb licit:** az aukcióvezető „legnagyobb licit!”-et kiált. Ezzel a kiválasztott elem azé lesz, aki a legtöbbet ígéri érte. A kikiáltási árat maga az aukcióvezető szabja meg. A licitálás ezután órajárás szerint megy körbe a játékosok között, akik vagy emelik a tétet, vagy kiszállnak a licitálásból. Csak annak a játékosnak kell fizetnie, aki a legmagasabb tétet ajánlotta, a gyémántok visszakerülnek a zsákba. Ha senki nem szállt be a licitálásba, akkor az aukcióvezető megkapja az elemet ingyen.

**2. visszautasítás szerint:** az aukció második fajtája kicsit szokatlan: ekkor az aukcióvezető választ egy „veszélyes elemet” az asztról, a többieknek pedig azért kell ajánlatot tenni, hogy nehogy ők kapják meg. Az aukcióvezető kihirdeti, hogy visszautasítás szerint megy a licit. Ő maga nem fizet semmit, majd a baloldali szomszédjának adja a darabot, aki vagy elveszi és beépíti a tornyába, vagy fizet egy gyémántot, hogy ő is továbbadhassa a baloldali szomszédjának. Immáron két gyémánt befizetésével lehet továbbadni a következőnek, és így tovább... aki elfogadja a veszélyes elemet nem fizet semmit, viszont mindenki másnak be kell adnia a licitált gyémántokat a zsákba. A játékosok maguk elé teszik a kifizetett pénzt egészen addig, míg a kör véget nem ér. Csak ekkor kell elszámolni. Ha az elem esetleg visszakerül az aukcióvezetőhöz, akkor neki is be kell szállnia a licitálásba, ha el akarja kerülni a beépítést.

**Figyelmeztetés:** ha éppen hozzád kerül egy elem és nincs elég gyémántod, hogy fizess, akkor el kell vened és be kell építened! Mindenki játszhat tovább, annak ellenére, hogy kifutott a pénzből. Természetesen a csóró játékosnak minden visszautasítás szerinti elemet el kell fogadnia. Ha ő az aukcióvezető, továbbra is választhat a két licittípus közül. Ha a legnagyobb licitet választja, akkor nem tud kezdeni semmivel, csak reménykedhet, hogy senki másnak nem kell a kiválasztott darab és megszerzi ingyen.

Minden játékos szabadon dönthet, hogy hogyan rakja le az alapelemére a továbbiakat, egymás tetejére vagy esetleg egymás mellé.

**A játék vége és a győztes:** ha ledől egy torony, a gazdája kiesett a játékból. A ledőlt torony minden építőeleme visszakerül az asztal közepére és újból aukcióra bocsátható. Az a győztes, akinek legtovább marad állva a tornya.



**Tipp:** minél gyakrabban választod a visszautasítás szerinti licitet, annál előbb nyersz. Ne feledd, hogy minden egyes újabb elemmel egyre bizonytalanabb lesz a tornyod. Hagyd meg a többieknek az építkezést!

**1. példa:** Róbert egy tojást ajánl Jakabnak, fizessen ha nem akarja. Jakab kifizeti az 1 gyémántot és Beának adja tovább a tojást. Ő kifizeti a 2 gyémántot és Mancinak adja tovább, aki 3 gyémántot fizet, hogy ne kelljen beépíteni ezt a nehezen kezelhető darabot. A tojás visszaér Róberthez, aki boldogan beépíti, hiszen van tojástartója. Jakab, Bea és Mancsi pedig fizetnek (mint a köles)...

**2. példa:** tegyük fel, hogy Róbertnek az 1. példában nem volt tojástartója a tornyában, ezért szintén nem akarja megtartani a tojást. Miután Jakab, Bea és Mancsi is továbbadta a tojást, Róbert is visszautasítja 4 gyémánt kifizetésével. Ekkor Jakabnak, aki még mindig nem akarja megtartani, hiszen az előbb is fizetett, most már 5 gyémántjába kerül a továbbadás. Tehát hozzárak még 4 gyémántot az előzőleg kifizetett egyhez, majd lepasszolja. Ez már túl sok lenne Beának, fogja a tojást és ráteszi a tornyára. Róbertnek, Jakabnak és Mancinak pedig fizetnie kell...

### VÁLTOZAT: BIZTOS KIÜTÉS

Ebben a változatban minden játékosnak van egy eleme, amivel megvédheti magát ellenfelei kedves ajándékától. Az előbbi játékszabályok érvényesek, de

- A játék elején mindenki kap egy Zoch elemet.
- Ez az elem NEM használható alapként.
- Ha hozzákerül egy elem visszautasítási alapon, de semmiképp nem akarnád beépíteni (például kevés a pénzed), akkor add tovább a baloldali szomszédodnak, a tornyába pedig építsd be a Zoch téglát. Ezzel kivontad magad ebből a licitkörből, és még fizetned sem kell.



**MINÉL MAGASABBRA**  
(8 éves kortól, 2-6 játékos számára  
játékidő: 30 perc)

Nézd, milyen gyönyörűen dől össze!

**A játék célja:** Minden játékos a saját tornyát építgeti. A cél, hogy az minél magasabbra törjön. Minden egyes lépéssel a torony magasságának emelkednie kell.

**Alaptőke:** ebben a játékban is 10 gyémántot kap mindenki, és mint ahogy a Kiütésben, itt is ki kell jönni ennyi pénzből.

**A játék:** mint ahogy a Kiütésben, itt is kétféle licit van. A legnagyobb licit ugyanúgy működik, mint a Kiütésben. A másik viszont az „adj túl rajta”, melyben ugyanúgy kell licitálni, mint a legmagasabb licitben, viszont aki megnyeri az elemet eldöntheti, hogy kinek kell beépítenie a tornyába. Ha rákényszeríted az ellenfeled, hogy alkalmatlan elemet építsen a tornyába, azzal simán tönkretetheted minden további építkezési tervét.

Ha egy játékos sikeresen megnyert egy építőelemet az „adj túl rajta” licittel, és azt az ellenfélnek ajánlja fel, akkor ismét két lehetséges választás következik:

1. a játékos elfogadja az elemet és saját felelősségére beépíti, vagy



**2.** nem meri beépíteni. Ekkor mondhatja az adományozónak, hogy „mutasd meg, hogy is gondoltad, légy szíves”. Természetesen a licitet megnyerő játékos erre majd a lehető legképtelenebb módon próbálja beépíteni ellenfelének a megszerzett darabot... de! Ha közben esetleg ledől az ellenséges torony, akkor az adományozó játékos esik ki! Vagyis végignézheti, ahogy a többiek szépen elhagyják magasságban, mivel ő már nem építhet tovább. Az ellenfél viszont újrarakhatja a szétszóródott elemekből az összedőlt tornyot.

**Csak óvatosan:** ha egyértelműen lehetetlen elemet adsz ellenfelednek, akkor azzal a saját nyeresi esélyeidet is kockára teszed.

Ha egy torony ledől, a tulajdonosa kiszáll a játékból. A játék végén csak a még álló tornyok számítanak. Ha egy játékos nem meri tovább építeni a tornyát, megállhat, és reménykedhet abban, hogy a többieké úgyszint ledől és a végelszámolásnál még akár labdába is rúghat. Ettől függetlenül továbbra is részt vehet az aukciókban, játszhat a túladásra.

**A játék vége:** akkor jön el, ha már senki sem meri tovább építeni a tornyát, vagy egy kivétellel minden torony összedőlt már. A legmagasabbra törő a győztes.

**3. példa:** Liza két gyémántért megveszi a fenyőfát. Odaadja Timinek, hogy ő építse be a tornyába. Timinek reszket a lába, ezért visszaadja Lizának, hogy ő építse be neki. Lizának sikerül is. Ha Liza összerombolta volna a fenyőfa beépítésével Timi tornyát, akkor számára véget ért volna a kör, míg Timinek újra kellett volna építeni a régít.

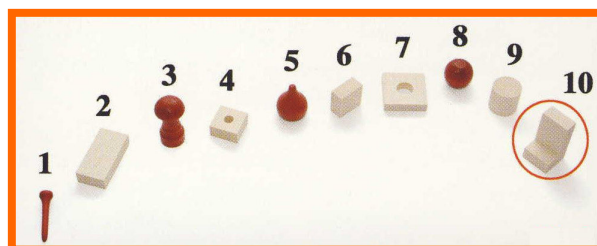
## LÁNCÉPÍTÉS

(6 éves kortól, 2-6 játékos számára  
játékidő: 30 perc)

**A játék célja:** minden játékos a saját tornyát építi, de a lehető legtöbb építőelemet felhasználva. Minden játékos a „Zoch” téglát használja alapelemként.

**Az elemek kiválasztása a láncépítéshez:** a legfiatalabb játékosal kezdve mindenki választ egy építőelemet középről és maga elé teszi. A körök ilyenformán folytatódnak, amíg el nem fogy középről minden (kivéve ha ketten játszanak, akkor mindenki 20 elemet vehet). A kiválasztott elemeket pontosan húzási sorrendben kell magunk elé tenni, mondjuk balról jobbra, egy láncban. A megmaradt elemek visszakerülnek a zsákba.

**A játék:** ismét a legfiatalabb játékos kezd. Elveheti a saját, vagy bármelyik ellenfelének a lánc elejéről az első elemet, hogy ráépítse az alapjára. A többi játékos is hasonlóképpen választhat. Minden játékos ugyanannyi darabból választhat építőelemet, hiszen mindegyik láncsorban van. Ha egy láncot teljesen felhasználtak építkezésre, akkor a továbbiakban már csak a többiekéből lehet választani.





Ha egy torony ledől, akkor a bumszlikezű játékos kiesik, és már csak tanácsokat osztogathat. Az összedőlt torony darabjai kiesnek a játékból, de a maradék elemek a láncban továbbra is felhasználhatók a többi játékos részére.

**A játék vége:** az a játékos győz, akinek a legtovább áll a tornya. Ha már minden elemet beépítettetek és még több torony vetelkedik, akkor a magasabb nyer.

**Tipp:** ajánlatos több kört is játszani. Az igazi győzelemhez meg kell nyerni két kört. Aki először kiesik az első körben az kezheti a másodikat, majd a második kör első vesztese a harmadikat, stb...

**BÁBEL TORNYA**  
(8 éves kortól, 2-6 játékos részére  
játékidő: 20-30 perc)

**A játék célja:** mindenki közösen épít egy hatalmas tornyot. A legfiatalabb játékos kezd, ő rakja le az alapot, majd a többiek követik sorban egészen addig, míg le nem dől a torony. Az a játékos, aki az utolsó elemet építette be mielőtt még ledőlt a torony, kap egy gyémántot, majd épülhet a következő torony.

Bábel tornyát több körön keresztül kell játszani. Az a győztes, akinek először összegyűlik 5 gyémántja.

**Változat:** az elemeket nem az asztalról kell választani, hanem „vakon” a zsákból húzni.

© 1987, Zoch Verlags-GmbH © 2007, Zoch GmbH



fordította: szoffi  
<http://www.jateklap.hu>  
Játéklap – Társasjáték és Kártyajáték Portál

