

TÖKMAGOK A KORALLZÁTONYON

Benő, Minka, Palkó és Rézi, a négy tökmag a korallzátonyon bújárkodik. A fejük felett a kalózkodó kincsesládája beleborult a vízbe, és ők megpróbálják elkapni a kincseket. Ám a tenger áramlatai ide-oda sodorják a csábító ékszereket. A tökmagok megpróbálják kitalálni, hogy merre fog úszni a kincs, hátha sikerül elkapniuk. Segíts nekik!

2–4 fő
30 perc
7 éves kortól

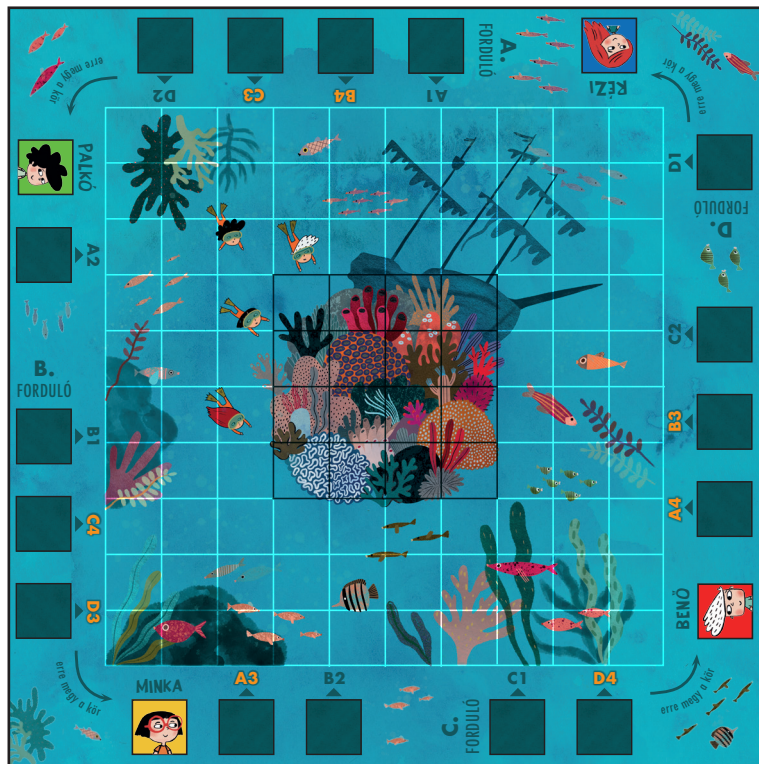
A játék tartalma

1 db játéktábla
4 db játékosjelölő
4 db dobókocka
4 kincsesláda
16 db hullámlapka
32 db kincslapka
10 db fakorong (homokbuckák)



A JÁTÉK TARTALMA

1 db játéktábla





4 db játékosjelölő



16 db hullámlapka
x 4



32 db kincslapka
x 2



4 db dobókocka

4 db kincsesláda



10 db fakorong
(homokbuckák)



A játék célja

A játékosok megpróbálják összegyűjteni a lehető legtöbb kincset a győzelemhez. A nehezebb játékváltozatban az is számít, hogy milyen fajta kincseket gyűjtenek.

A játék előkészítése

- Hajtsuk ki a játéktáblát, és tegyük az asztal közepére. A hullámlapkákat válogassuk szét négyfelé: a tábla minden oldalára 1 üres, 1 egyes, 1 kettes, 1 hármas jusson. Miután szétválogattuk, fordítsuk le és négyesével keverjük össze őket, és tegyük őket a táblán a helyükre.
- Állítsuk össze a dobozban található kis kincsesládákat, és mindenki vegyen magának egyet. Mindenki válasszon magának egy tökmagot (Benőt, Minkát, Palkót vagy Rézit). A tökmagot nyitott szemű oldalával felfelé helyezzük a helyére a táblára.
- Ezután válasszunk egy színben a tökmagunkhoz illő dobókockát. Ez lesz a bábunk. Ebben a játékban a dobókockákkal lépkedünk.
- Ha ketten vagy hárman játszunk, a négyféle kincsből válogassunk ki háromfélét, és csak ezekkel játszunk (összesen 24 darab kincs). 4 játékos esetén az összes kincslapkára szükségünk lesz (32 kincs). Keverjük meg a kincseket lefordítva, és rendezzük tetszőlegesen oszlopokba a tábla mellett. Innen fogunk húzni!

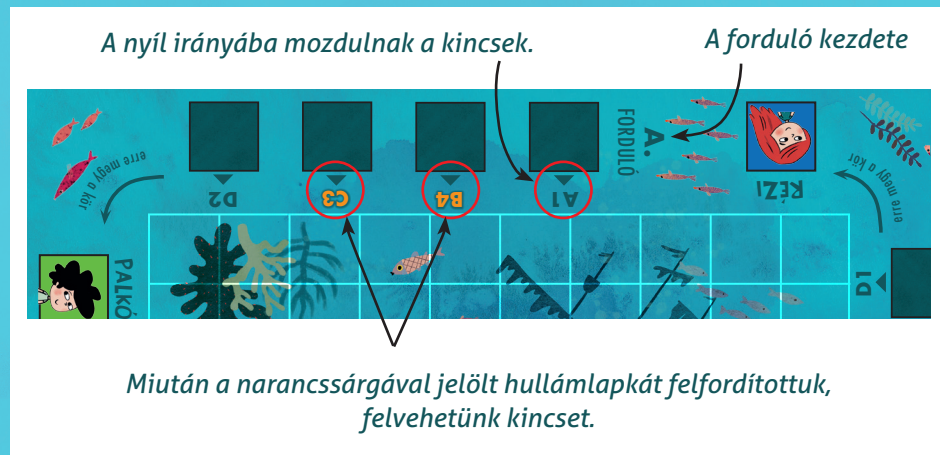


A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Forduló és kör

A játék 4 fordulóból áll. A fordulókat A, B, C, D betűvel jeleztük. Minden fordulóhoz 4 hullámlapka tartozik, amelyet a forduló betűje jelöl. Külön jeleztük a táblán (lásd a lenti ábrán), hogy egy-egy fordulót melyik hullámlapkával kezdjük, és milyen sorrendben haladva fordítjuk fel a lapokat (A1, A2, A3, A4 stb.).

Egy forduló 4 körből áll. Minden kör elején felfordítunk egy hullámlapkát, elmozdítjuk a meghatározott irányba a kincsek (ld. a táblán a nyilat), majd mindenki sorban léphet a dobókockájával. A forduló harmadik és negyedik körében meg lehet szerezni a kincseket. Ezeket a köröket a táblán narancssárga színnel jelöltük.



A JÁTÉK MENETE

A forduló menete

A kezdőjátékos az első fordulóban felrakja a dobókockáját a tábla közepén fekete négyzethálójával jelzett 4×4 -es terület bármely mezőjére 6-os értékkel felfelé. Majd sorban a többi játékos is felhelyezi a dobókockáját ugyanígy. Egy mezőn csak egy játékos állhat az egész játék során.

A kezdőjátékos húz egy kincset, és felrakja a táblára a 4×4 -es mezőn belül, majd körben a többi játékos is húz, és felrak 1-1 kincset. Ezután körben haladva mindenki felrak még egy kincset, illetve 2 játékos esetén egy harmadik kincset is. Tehát kettő és három játékos esetén 6, míg négy játékos esetén 8 kincs kerül fel. Egy mezőn csak egy kincs lehet, de olyan mezőre is helyezhetünk lapkát, ahol áll valaki a dobókockájával. Ilyenkor tegyük egyszerűen a dobókocka alá a kincset!

A forduló négy köréből az 1. és 2. körben még nincsenek elég mélyen a vízben a kincsek, még nem tudjuk megszerezni őket.



Példa a kezdőállásra 4 játékos esetén

A kör menete

Hullámlapka felfordítása

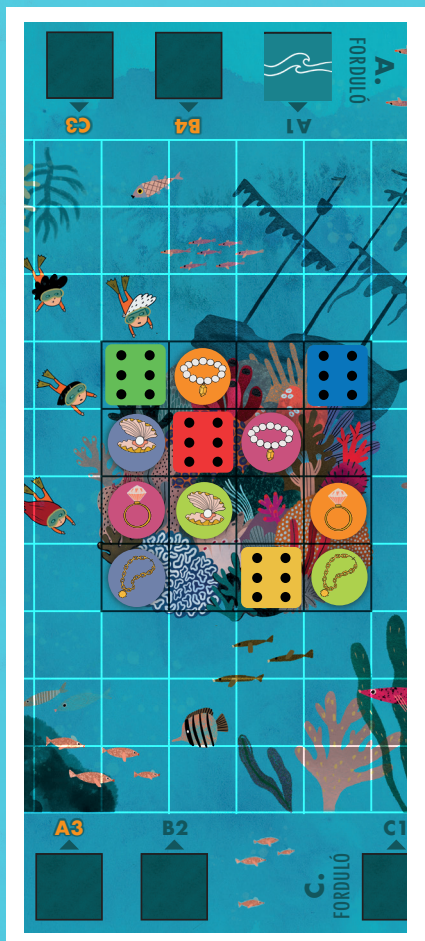
Ha felhelyeztük a kincseket, a kezdőjátékos felfordítja a forduló első hullámlapkáját (A1/B1/ C1/D1). Minden körben először hullámszás van, utána lépés (vagy lesés).

A hullámok elsodorják a kincseket: minden kincset annyi mezővel mozditunk el, ahányat mutat a hullámlapka (0, 1, 2, 3). Minden esetben a felfordított lapka irányából jön a hullám, tehát onnan mozditjuk elfele a kincseket.

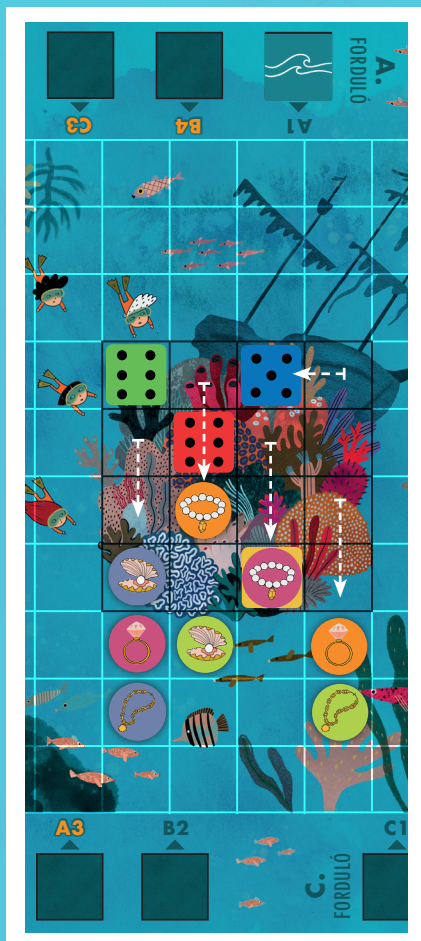
Lépés

Ha az összes kincset elmozgattuk, a kezdőjátékos lép, majd sorban a többiek.

Egyenes vonalban, oldalszomszédos mezőkre léphetünk. Lépés közben nem válthatunk irányt. Mindig legfeljebb annyit léphetünk, amennyit a dobókockánk mutat a körünk elején. A fordulók kezdetén ez mindig 6 lesz, de ha lépünk 2-t, akkor át kell fordítania a kockát 4-re, és a következő körre már csak 4 lépésünk maradt. Mivel a dobókockán nincs 1-nél kisebb szám, 1 lépésünk mindenképpen marad. Bár a fordulók első két körében még nem szedhetünk fel kincseket, sejthetjük, hogy merre fogja őket sodorni a hullám, így igyekezzünk lépésünkkel megfelelő pozícióba kerülni a 3. körre.



kincsek mozgatása

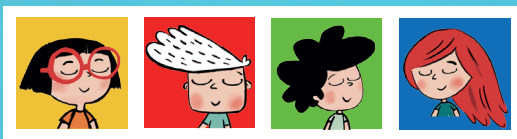


lépés a kockával

Lesés

Ha egy játékos nem akar lépni, akkor lehetősége van meglesni a még fel nem fordított hullámlapkák egyikét az adott fordulóból (tehát az A. fordulóban az A2, A3 vagy A4-es hullámlapkát és így tovább). Ügyeljünk rá, hogy a többi játékos ne lássa, hogy mi van a hullámlapkán!

Minden játékos fordulónként csak egyszer leshet. Ha lestünk, fordítsuk át a tökmagunkat úgy, hogy csukott szemmel felfelé legyen.

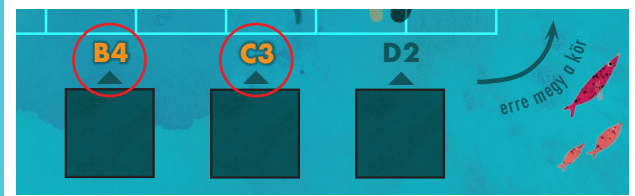


A kör vége:

Ha mindenki lépett, a kezdőjátékos felfordítja a kör következő hullámlap-káját (A2/B2/C2/D2). Ekkor újra mozgatjuk a kincseket a fent bemutatott módon, majd újra lép a kezdőjátékos, és utána a többiek is.

3. és 4. kör

Minden forduló 3. és 4. körében már lehetőségünk nyílik a kincsek megszerzésére is (vagyis miután felfordítottuk a 3. hullámlapkát egy fordulóban). A táblán a narancssárgával kiemelt hullámlapkák felfordítása után lehet kincset szerezni.



Kincsek megszerzése

A kincset úgy tudjuk megszerezni,

- ha a hullám keresztüllöki rajtunk és elkapjuk (tehát nem kell, hogy pontosan oda érkezzon, ahol állunk, elég, ha keresztülhalad a mi mezőnkön),
- vagy épp arra a mezőre sodorja, ahol állunk,
- vagy mi áthaladunk vagy rálépünk arra a mezőre arra a mezőre, ahol a kincs van.

Mindhárom esetben vegyük le a kincset a tábláról, és helyezzük magunk elé a kincsesládánkba.

Ha a kincsen állunk a kör elején, még mielőtt mozgatná a hullám, akkor viszont **nem** vehetjük fel. Akkor a hullám elsodorja tőlünk (persze ha épp üres hullámlapkát fordítunk, akkor ottmarad alattunk, felvehetjük majd).

A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor a forduló negyedik hullámlapkáját is felfordítottuk (A4/B4/C4/D4), és lépett mindenki. Ha a pályán maradt kincs, akkor arra tegyünk egy fakorongot, azaz homokbuckát, ez jelzi, hogy belesüppedt a kincs a tenger fenekén a homokba. A következő fordulók során már nem fog mozogni, nem hatnak rá a hullámok, és bármikor bárki rálép vagy keresztülhalad rajta, felveheti.

Ha lestünk, fordítsuk vissza a tökmagunkat, hogy nyitva legyen a szeme.

2–4. forduló

Az új forduló új kezdőjátékost is jelent. Most az kezd, aki eddig a második volt. Mindenki fordítsa vissza a kockáját 6-osra, de maradjon ott, ahol van.

A játékosok az első fordulóhoz hasonlóan helyezzenek fel 6 vagy 8 kincset a fekete négyzethálóra határolt területre. Amennyiben van ott homokbuckával megjelölt kincs, arra is tehetünk újabb kincset, de csak a homokbucka tetejére! Ha a hullám egy kincset rásodor egy elsüllyedt kincsre, akkor azt helyezzük a fakorong tetejére. Az elsüllyedt kincset bármikor felvehetjük, a felette lévőket csak a 3-4. körben.

A játék vége

A játék a 4. forduló 4. körében ér véget, de az is előfordulhat, hogy már a forduló 3. körében elfogynak a kincsek, és/vagy senki sem tud eljutni a megmaradt kincsekhez, ekkor fejezzük be a játékot.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb kincset gyűjtötte. Egyenlőség esetén az érintettek közül az nyer, aki többféle kincset gyűjtött! Ha ezt követően is egyenlő az állás, akkor a játéknak több győztese van.

HALADÓ VÁLTOZAT

A haladó változat mindenben megegyezik az alapjátékkal, csak a pontozás különbözik. Nem egyszerűen az nyer, aki a legtöbb kincset gyűjtötte,

hanem szetteket gyűjtünk, azaz egyforma színű lapkákat különböző kincsekkel, és/vagy egyforma kincseket különböző színben. Egy kincs több szettben is szerepelhet.

PONTOZÁS

Szettbe nem tartozó kincs – 1 pont

2 egyforma színű vagy mintájú – 3 pont

3 egyforma színű vagy mintájú – 6 pont

4 egyforma színű vagy mintájú – 10 pont *(a 4 személyes játékban)*

Példa

				= 10 pont
		= 3 pont		
	= 3 pont	 = 1 pont		
= 6 pont				

Összesen: 23 pont

KEZDŐ VÁLTOZAT

Ha úgy érzitek, hogy elsőre nehéz lenne lefordított hullámlapkákkal játszani, akkor javaslunk egy kis könnyítést, amíg megszokjátok a pályát, megtanuljátok a szabályokat. Ez a változat csupán annyiban különbözik a teljes szabálytól, hogy minden forduló elején mind a négy, a fordulóhoz tartozó hullámlapkát felfordítjuk (tehát az A fordulónál A1, A2, A3, A4 jelűeket stb). Ezzel a lehetőségek nehéz számítgatására nem kell figyel-nünk, csak a mozgás megtervezésére. Ez a változat tehát könnyebb, de kevésbé izgalmas, így ha magabiztosak vagytok már, akkor bátran vágja-tok bele a teljes játékba!

ELŐNYADÁS

Ha szeretnétek egyenlő feltételeket biztosítani akkor is, amikor különböz-ő korú, különböző tudású játékosok játszanak, akkor két apró módosítást javaslunk. Ha mindkettőt használjuk, akkor az óriási előnyt biztosít a kedvezményezettnek. Természetesen kellő gyakorlás után ezeket a sza-bálmódosításokat érdemes elhagyni.

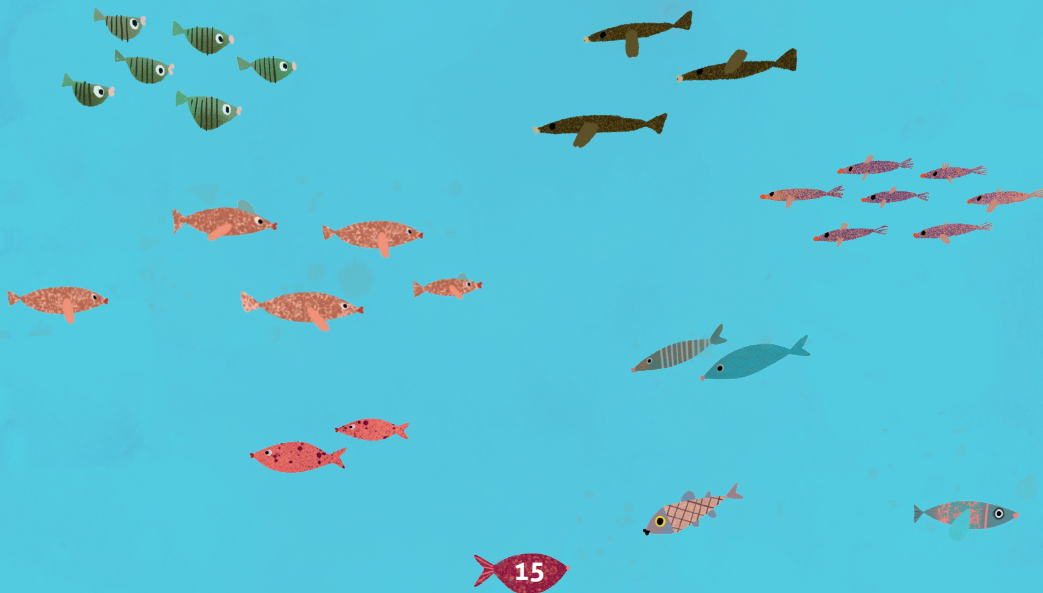
- Engedjük meg, hogy a tapasztalatlanabb játékos megnézze a lefor-dított hullámlapkákat bármikor és bármennyiszer a játék folyamán a lépésén kívül is!
- A tapasztalatlan játékos annyit léphet, amennyit akar. Ám mozgás közben neki sem szabad irányt változtatnia.

A JÁTEKÖTLETRŐL

Az eredeti verziót a szabadban kell játszani, ősszel. Álljatok be egy nagy fa alá, ahányan csak akartok, a cél pedig az, hogy egy perc alatt mindenki a lehető legtöbb éppen lehulló falevelet elkapja, mielőtt azok földet érnének. Az nyer, aki a legtöbb levelet gyűjti. Higgyétek el, hogy nem is olyan könnyű, viszont remek móka! Játszottam iskolásként az udvaron, fiatal felnőttként a Margit-szigeten, családapaként egy belvárosi ház udvarán, és mindig nagyon szerettem.

Ezt az élményt próbáltam egy társasjátékba átültetni nektek!

Lencse Máté





Gyártja és forgalmazza a ©Pozsonyi Pagony Kft.

2020, Budapest, 1137, Pozsonyi út 26.

www.pagony.hu

© Berg Judit meséje alapján

© Mészely Ilka rajzaival

Játéktervező: © Lencse Máté

Grafika: Kelényi Gabriella

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: EU

