



ÉPÍTS VELEM, BORIBON!



Taktikai és ügyességi társasjáték 4 éves kortól

15 perc játékidő

2-4 fő részére

A játék tartalma:

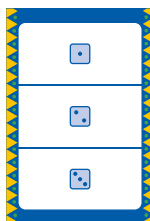
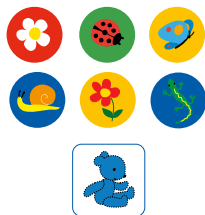
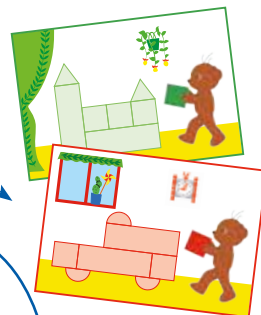
4 gyűjtőlap

33 építőelem

6 dísz + 1 kis kék mackó

8 dobókocka 1-3 értékekkel

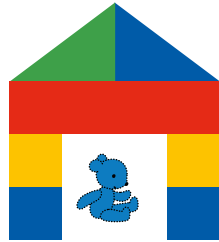
1 kockarendező lap





A JÁTÉK CÉLJA

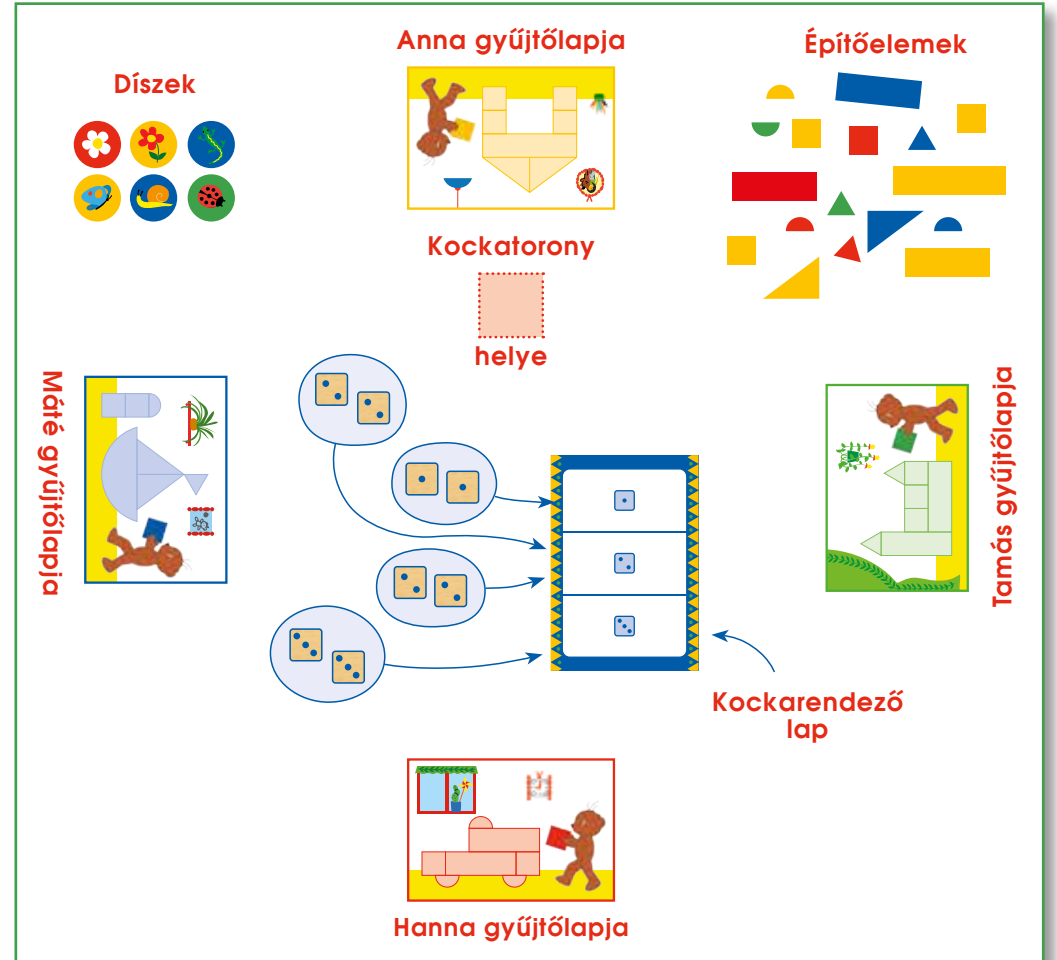
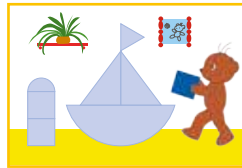
A játékban az nyer, aki leghamarabb összerakja a saját, hét elemből álló képét.
A nyolc dobókockából tornyot építünk, s közben hozzájutunk az építőelemekhez.
A játék több körből áll, újra meg újra felépítjük, aztán leromboljuk a tornyot, s kezdjük előlről, míg valakinek össze nem gyűlt a 7 építőelem a lapján.



ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon egy gyűjtőlapot magának, és készítsük ki a kockarendező lapot valamint a nyolc dobókockát középre. Kicsit arrébb halmozzuk kupacba az építőelemeket.
A gyűjtőlapoknak két oldala van: az egyikén felrajzoltuk, mit kell építeni, a másikon szabadon szárnyalhat a képzelet – de itt is csak hét elemet kell összeszednünk. A kisebbeknek könnyebb az előre meghatározott formát kitölteni, nem számolgatni, hogy hol tartanak, velük azzal játszunk!

Ezt a játékot
asztalon kell játszani!



A JÁTÉK MENETE

1. A kör elején a kezdőjátékos dobjon az összes kockával!
(Ha a kicsi kezekbe nem fér el a sok kocka, akkor több „adagban” dobjon a kisgyerekek, akár a dobozba, hogy ne guruljanak szét a kockák.)
 2. Ezután rendezze el a kockákat a kockarendező lapon: egy kupacba, amin egyes van, majd amin kettes, illetve hármas.
 3. A kezdőjátékos válassza ki a legkisebb értékű kockát, és tegye az asztal közepére.
 4. A következő játékos felrak egy kockát a toronyra, amin ugyanannyi vagy eggyel több pötty van. Majd sorban mindenki felrak egy kockát – egészen addig, míg tudunk rakni.
 5. Ha nem tud a játékos rakni, akkor **DÖNTHET: MEGÁLL** vagy **ÚJRADOB** (azaz kockáztat).
 - ha **MEGÁLL**, akkor nem rak kockát a toronyra, és elvesz **1 építőelemet**. Csak a következő körben jön újra.
 - ha **ÚJRADOB** a maradék kockákkal, akkor
 - ha lett olyan kocka, amit fel tud rakni a toronyra, akkor **FELTESZI**.
 - ha nem dobott ugyanannyit vagy eggyel többet, mint amit a legfelső kocka mutat, akkor kiesett ebből a körből, **EBBEN A KÖRBEN NEM KAP** építőelemet.Ezt így folytatjuk addig, míg vagy mindenki ki nem szállt a körből, vagy fel nem rakta valaki a 8. dobókockát!
 6. Aki a legfelső kockát felrakja az adott körben, **2 építőelemet** kap!
- !** Ha valaki ledönti a kockatornyot, nem kap építőelemet. Ilyenkor aki még benne van a körben, **1 építőelemet** kap.

Ha egy játékos sikeresen felrakja a **8. kockát** is, akkor jutalmul kap egy kis díszet is! Ezt a díszet bármelyik építőelemére ráteheti.



A JÁTÉK VÉGE

A játék abban a körben ér véget, amikor valaki megszerzi a 7. építőelemét. Ezt a kört még játsszátok végig! Az lesz a nyertes, aki a legtöbb építőelemet szerezte, hozzá költözik be a kis kék mackó. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több dísz van a váron!

TEHÁT:

2 építőelemet kap:

- aki a torony legfelső kockáját rakta fel a körben.
(Ha ez a 8. kocka, akkor egy **díszítőelemet** is kap.)

1 építőelemet kap:

- aki kiszállt a körből;
- aki még benne van a körben, amikor valaki felrakja a 8. kockát;
- aki még benne van a körben, amikor valaki ledönti a tornyot.

NEM kap építőelemet:

- aki kockáztatott, újradozott, de nem dobott egy jót sem;
- aki ledönti a kockatornyot.



EGYSZERŰBB JÁTÉK

A játékot **KÉTFÉLEKÉPPEN** is tudjátok a legkisebbek számára egyszerűsíteni:

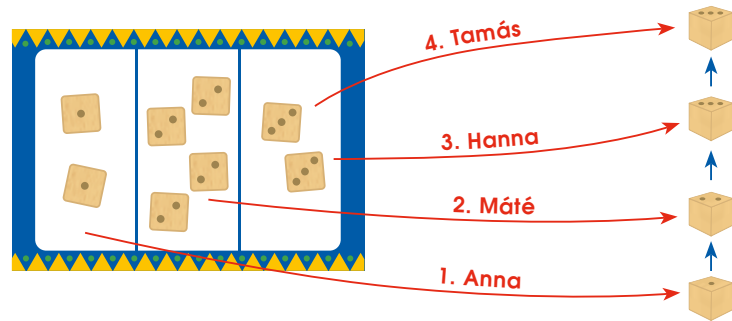
1. Játshattok úgy, hogy az ugyanolyan számra mindig ugyanolyan raktok: egy pöttyre egy pöttyös kockát, kettőre kettőt. Így nem kell a kisebb-nagyobbat érteni a piciknek, és nem tudnak azzal taktikázni a nagyobbak, hogy bizonyos kockákat „kizárjanak” a sorból!
2. Játshattok először csak hat kockával, hogy ne boruljon le (szinte) soha a torony! Ilyenkor a 6. kocka felrakásáért jár a díszítőelem.

JÓ JÁTÉKOT!

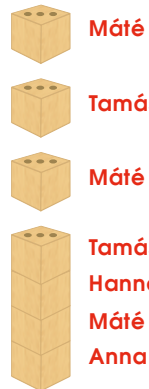
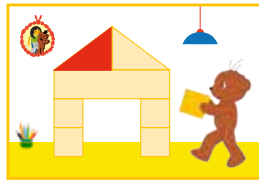


PÉLDA

Anna dobott a 8 kockával, és elrendezte a lapon őket. Kiválasztja a legkisebbet, az 1-es-t, **Máté** 2-es-t, **Hanna** 3-as-t, **Tamás** szintén 2-es-t tesz rá.



Anna nem tud már rakni, mert nincs több 1-es. Nem kockáztat, megáll, így **1 építőelemet** a gyűjtőlapjára tesz.



Máté kockáztat és dob: 1, 2, 3, 4 majd felteszi a 4-es-t.

Hanna kockáztat és dob: 1, 2, 3.

Nem tud rakni, kiesik a körből, **NEM** kap építőelemet.

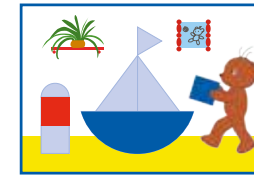
Tamás kockáztat és dob: 1, 2, 3. Felteszi a 3-as-t.

Máté felteszi a másik 4-es-t.

Egy kocka maradt: 2 **Tamás** nem dob többet, megáll, **1 építőelemet** a lapjára tehet.



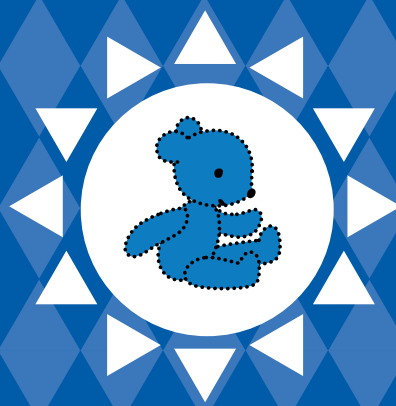
Máté sem kockáztat, megáll. Mivel ő rakta fel az utolsó kockát a toronyra a körben, **2 építőelemet** kap.



Mindenki kiszállt, vége van a körnek. Most Máté fogja kezdeni az új kört, ő dob a nyolc kockával, és kezdi el építeni az új kockatornyot.

Ezeket is próbáld ki!





Kiadja a © Pagony Kiadó Kft. 2022, Budapest, 1114, Bartók B. út 15/a – www.pagony.hu

A játékot tervezte © Lencse Máté ■ © Marék Veronika Boribon sorozata alapján ■ Grafika: Kelényi Gabi

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére! ■ Származási hely: EU