



VARÁZSLABOR



2-5
JÁTÉKOS

7+
ÉVES

20
PERC





A varázslóiskolában bájitalórán a tanulók
elszántan gyakorolják, hogyan kell minden bajra
jó varázsfőzetet készíteni. A tanárnő feladta,
hogy ismételgessék a varázsfőzet-készítés rimes
receptjét, de a gyerekek hajlamosak belezavarodni...



Papp Gábor Zsigmond VARÁZSFŐZET

(ahogy ükanyám is készítette)

Mikor éjfélte kondít a vén toronyóra,
Mocsár mélyén rügyet bont a mandragóra.
Nedvétől kap levegőt ez a varázsfőzet,
Fűszerezze forró, örölt parázskőzet.

Langyos tengervízből párolt sellőnyálka
Úgy oldja főzetünk, mint lágy felhőpárna.
Kell még sárkánytaréj, darált ringlóféreg,
Ízlés szerint pár csepp csapolt kígyóméreg,

Ötszáz esztendősnél vénebb banya foga,
Mezőről (nem izzó) érett galagonya.
Kell bele pár levél rohadt kelkáposzta,
Ha sűrűn szeretjük, egy kis cipőpaszta.

Serkenti sósságát sánta sakál körme,
Ínyenceknek mehet bele ördögszörme.
S azt írják a régi, híres szakácskönyvek,
Jót tesz, ha van benne néhány madárkönnycsepp.



Akármilyen bajra jó e furcsa gyógyszer,
Hajat növeszt, fogyaszt, s remek altatószer.
Mellékhatásait (ami hosszú lista)
Elmondja a jósnő, vagy a drogerista.

A JÁTÉK TARTALMA

64 varázslatos hozzávaló kártya | 12 akciókártya |
5 játékosjelölő szütyő | 1 nagy üst | 1 kis üst |
1 szabályfüzet



játékosjelölő szütyők



üstök



hozzávaló kártya



akciókártya

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy elfogyjanak a lapjaid az előtted lévő pakliból, és minél több lapot gyűjts a párbajok során a kis szütyőd alá.

A JÁTÉK MENETE

(3-5 fő számára)

1. Válasszon mindenki egy szütyőt!
2. Tegyék a nagy üstöt középre, mindenkitől egyenlő távolságra!
3. Keverjék meg a kártyákat és egyenlően osszátok szét a játékosok között! Ami megmarad, azt tegyék vissza a dobozba, most nem lesz rájuk szükség!
4. Tegyék magatok elé a paklitokat képpel lefelé!
5. Válasszatok kezdő játékost! Csapja fel maga elé a legfelső lapját, és hangosan mondja ki, ami rajta van. Ezután a tőle balra ülő játékos ugyanígy tesz, és így tovább, amíg valaki nem hibázik, vagy párbajra nem kerül a sor.

FIGYELEM! A kört kezdő játékos is újra kimondja a saját kártyáján szereplő hozzávaló nevét. Minden egyes újonnan felfordított kártyánál mindenki kimondja hangosan a saját aktuális hozzávalóját.

ALAPJÁTÉK



Mi történik, ha valaki hibázik?

HA VALAKI HIBÁZIK, azaz mást mond, mint ami a kártyáján van, vagy semmit sem mond, mert elbambul vagy összezavarodik, akkor megáll a kör. A játékosnak a már felfordított lapjait a paklija aljára kell tennie. Ő kezdi az új kört.

FIGYELEM! A nem hibázó játékosok előtt ott maradnak a kártyáik, így amikor újraindul a kör, mondaniuk kell rögtön, ami előttük van. Ha ezt elfelejti valaki, az hiba, újra meg kell állni! Ha többen is hibáznak, akkor ők mind büntetést kapnak, az új kört pedig az kezd, aki hamarabb következett volna az előző körben.

Különleges eset: PÁRBAJ!

Ha két játékos előtt ugyanaz a varázsösszetevő látható, és egyszerre kimondták a nevét, akkor **rá kell csapni az üstre!** Aki hamarabb csap az üstre, az nyer.

A **NYERTES** 1 darab előtte felfordítva fekvő lapot a szütyője alá tesz, a többit a **VESZTES**nek adja, aki a paklija aljára teszi őket a saját már felfordított lapjaival együtt. Az új kört a párbaj vesztese indítja.

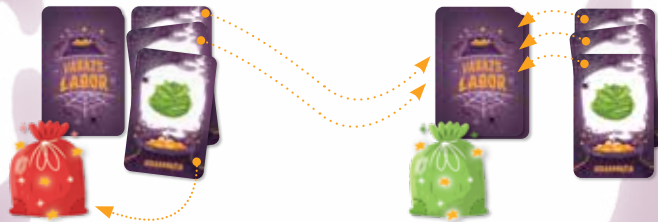
FIGYELEM! Aki nem párbajoztak, azok előtt ottmarad a lapjuk, tehát mondaniuk kell továbbra is, ami rajta van a lapon.

(Ha valaki úgy csap az üstre, hogy nincs is azonos kártyája senki-vel, az **HIBÁZÁS**. Ugyanúgy járjatok el, ahogy a fentebbi hibáknál leírtuk!)

PÁRBAJ

Anna: NYERTES

Dóri: VESZTES



Mi történik, ha akciókártyát fordítunk?

Varázsigé: Ha ezt a lapot csapod fel, akkor gyorsan mondanod kell egy varázsigét, majd azt ismételtetned! Például: abrakadabra, hókuszpókusz, vingardium leviosa... Ha két játékos is Varázsigét csap fel, csak akkor párbajoznak, ha ugyanazt mondják! Ha a kártya felcsapásánál azt mondd, hogy varázsigé, akkor az hibának számít!



Varáztárgy: Ha ezt a lapot csapod fel, akkor egy varáztárgy nevét kell mondogatnod! Például: varázspálca, üst, seprű; bármit, de végig ugyanazt. Ha két játékos is Varáztárgyat csap fel, csak akkor párbajoznak, ha ugyanazt mondják! Ha a kártya felcsapásánál azt mondd, hogy varáztárgy, akkor az hibának számít!



Huss! Ha ezt a lapot csapod fel, akkor mindenkinek úgy kell tennie, mintha suhintana a varázspálcájával, és közben mondania kell, hogy HUSS!, majd rá kell csapnia a suhintó kezével az üstre!

Az győz, akinek legalul van a keze, az veszít, akinek legfelül.

Aki győz, az egy lapot betehet a szütyője alá, aki veszít, az elviszi a nyertes többi lapját.

Ha valaki hibázik (nem suhint, és nem mondja, hogy huss), az előtte felfordított lapokat be kell tennie a paklija aljára.

Az első pár játéknál még ne használjátok az akciókártyákat: varázsigé, varáztárgy, huss. Ezekhez nem árt egy kis gyakorlat.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valakinek elfogynak a lapjai: a lefordított pakliból és az előtte felfordítottakból is. Tehát ha valaki felcsapja maga elé az utolsó lapját, még több körben is sorra kerülhet. Ilyenkor azt kell mondania, ami előtte van. Ahhoz, hogy kimenjen, meg kell nyernie egy párbajt, hogy a felfordítva lévő lapjaitól is megszabaduljon. (Nagyon ritkán a játék végén nem alakul ki párbaj, mire mindenki leteszi maga elé az összes lapját. Ilyenkor a játék szintén véget ér. Ebben az esetben csak a szütyő alatt lévő lapok száma dönt a győztes személyéről.)

PONTOZÁS

Akinek elfogytak a lapjai, az **10 pontot** kap. A többiek összeszámolják az **ÖSSZES** náluk maradt lapot (kivéve, ami a szütyő alatt van):

Akinek a legkevesebb van, az **6 pontot** kap.

Akinek a második legkevesebb, az **4 pontot** kap.

Akinek a harmadik legkevesebb, az **3 pontot** kap.

Akinek a negyedik legkevesebb, az **2 pontot** kap.

Ha holtverseny alakul ki, akkor mindannyian megkapják az adott pontot. Tehát például ha ketten is másodikok, akkor **6-6 pontot** kapnak.

Ezután mindenki megszámolja, hogy hány lap került a szütyője alá, tehát hány párbajt nyert meg, és mindegyikért kap további **2 pontot**.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén a több párbajt nyerő játékosé a győzelem.

KIS ÜST JÁTÉKVARIÁCIÓ

(2-5 fő részére)

Ha már jól megy az alapjáték, akkor csavarhattok egyet rajta! Rakjátok középre a kis üstöt is. A változat mindenben megegyezik az alapjátékkal, csak a párbaj menete más: Ha két játékos ugyanazt csapja fel és mondja, akkor az alapjátékkal megegyezően a nagy üstre csapva párbajoznak. Mindenki másnak észre kell vennie, hogy párbaj van, nekik a kis üstre kell csapniuk. A kis üst párbaját az nyeri, aki először csap rá, és az a vesztes, akinek a keze legfelül van. A párbaj nyeresége és vesztesége megegyezik a főpárbaj szabályozásával.

KÉTFŐS JÁTÉKVARIÁCIÓ

Előkészületek:

1. Tegyétek ki középre a kis és a nagy üstöt is!
2. Vegyétek ki a pakliból az akciókártyákat, majd keverjétek meg a paklit!
3. Tegyetek az üstök mellé két húzópaklit 5-5 lapból, képpel fölfelé.
4. Ha már gyakorlottak vagytok, keverjétek vissza a maradék pakliba az akciókártyákat, és osszátok a paklit kétfelé!



KÉTFŐS ELŐKÉSZÍTÉS

Máté



33 db



5 db



5 db

Jóska



33 db

A játék menete:

A játék az alapjátékkal megegyező módon halad, egyedül a párbajban van különbség:

- Ha valakinek egyezik a felcsapott lapja az egyik középén felfordított lappal, akkor a kis üstre kell mindkét játékosnak csapnia.

A párbaj értékelése után a középén lévő pakli felső lapját tegyétek alulra, hogy új lap legyen felül.

Ha valaki úgy nyeri ezt a párbajt, hogy nincs előtte kártya, akkor az ellenfél felcsapott kártyái közül tegyen egyet a szütyője alá.

- Ha a játékosok előtt felcsapott kártyák egyeznek, akkor a nagy üstre kell csapni.

A játék akkor ér véget, ha valaki felfordította az utolsó lapot a saját paklijából. (Itt tehát nem kell párbajt nyerni a játék végéhez.) Ezután az alapjátékhoz hasonlóan pontozzunk!



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2023
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a

www.pagony.hu

A játék tervezője © Lencse Máté
Grafika © Mayer Tamás
Vers © Papp Gábor Zsigmond
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek számára!
Származási hely: Kína