

Gyógypuszi kártyajáték

4+ | 2-4 fő | 15 perc

Brummbumm doktor ifjú tanítványai vagytok, és a tőle tanultak szerint igyekeztek mindenkit meggyógyítani. Van, akit könnyebb, van, akit nehezebb. Ki lesz a legügyesebb gyógyító?

JÁTÉKELEMEK

- 44 kártya (37 betegségkártya és 7 Brummbumm doktor kártya)
- 11 lapka (7 gyógyítólapka és 4 Brummbumm doktor lapka)
- 3 színekocka
- 4 lázmérő, azaz pontszámoló és a hozzá tartozó jelölőkorong
(a lázmérőket két részből kell összeilleszteni)
- 1 fa macibábu
- 1 „Ki hogyan gyógyul?” füzet

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



Az első játék előtt nézzétek végig a 7 Brummbumm doktoros kártyát, és beszéljétek meg, mit láttok rajtuk.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt elkezdtek játszani, mindenki vegye magához a kedvenc plüssét! Őt fogja meggyógyítani a játék során. Ezután keverjétek meg a kártyákat, és csapjatok fel belőlük 6-ot az asztal közepére, mindenki által jól látható helyre ①. Ezek között ne legyen Brummbrumm doktor kártya (ha belekerült, keverjétek vissza a pakliba). A maradék kártyákból képezzetek húzópaklit képpel lefelé ②. Helyezzétek mellé a dobókockákat ③ és a 4 Brummbrumm doktor lapkát ④ (a 7 gyógyítólapkára csak a nagyobbaknak szóló játékverzióban lesz szükség). Vegyetek magatok elé egy-egy lázmérőt a pontszámításhoz, és a hozzá tartozó jelölőt tegyétek legfelülre, a legpirosabb mezőre ⑤. A legfiatalabb játékos kezd, vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt, a fa macibábut.



JÁTÉK CÉLJA

A játék során mindig annyit lépkedhetünk a kis korongunkkal a lázmérőnkön, ahány pontos betegségkártyát szerzünk. Aki először ér a kék mezőre a lázmérőjén, az nyer.

A JÁTÉK MENETE

A játék során betegségkártyákat kell szereznünk, egy körben legfeljebb 2-t. Egy kártyát úgy tudunk megszerezni, hogyha mindegyik színmezőjére tudunk rakni 1-1 dobókockát. Ahány pontos a kártya, annyit léphetünk majd a kis korongunkkal a lázmérőnkön. Minél többet, annál jobb!

1. A soron lévő játékos dob mindhárom színkockával.
2. Megnézi, hogy a dobott színekkel milyen kártyát vagy kártyákat tud megszerezni. A kockákat rá is teszi a kiválasztott kártyára. Az a kártya, amire 1 dobókockát kell rakni, az 1 pontot ér, amire 2-t, az 2 pontot, amire 3-at, az viszont már 4 pontot.
3. Ha nem tud megszerezni kártyát, vagy esetleg másik kártyát szeretne, mint amire jók a kockái, egyszer újradozhat akárhány kockával, és elhelyezheti az új színeket a kártyákon.
4. Ezután a játékos maga elé veszi azokat a kártyákat (legfeljebb 2-t egy körben), amelyeknek az összes színmezőjére sikerült kockát raknia.
5. Végül a lázmérőjén a jelölőjével annyit lépked a kék

mező irányába, ahány pontot szerzett a körében. (Ebben a kisebbeknek elkélhet egy kis segítség!)

6. Ha egy kártyát sem sikerült szerezni, akkor vigasztalásul kap a játékos egy Brummburmm doktor lapkát, amit bármikor felhasználhat a későbbiekben (ebben a körben már nem).

A Brummburmm lapka használata:

Brummburmm doktor jön és segít! A lapkát a körötökben bármelyik kártya bármelyik színmezőjére (ikonjára) rátehetitek a 3 kockán túl, ha így fel tudjátok venni a kártyát (de a segítségével is legfeljebb 2 kártyát vehettek fel egy körben). A felhasznált lapkák visszakérülnek a készletbe.



Végül a játékos csapjon fel annyi kártyát a pakli tetejéről, hogy újra 6 legyen képpel felfelé, majd a tőle balra ülő játékoson a sor.

MI TÖRTÉNIK, HA BRUMMBURMM DOKTOR KÁRTYÁT FORDÍTOTOK?

Ekkor közös feladat következik – minden játékos a saját plüssállatát gyógyítja először a Brummburmm kártya utasításai alapján (pl. úgy tesz, mintha megmérné a lázat vagy kifújná az orrát). Ha ezt megtette, minden játékos csökkentheti 1-gyel

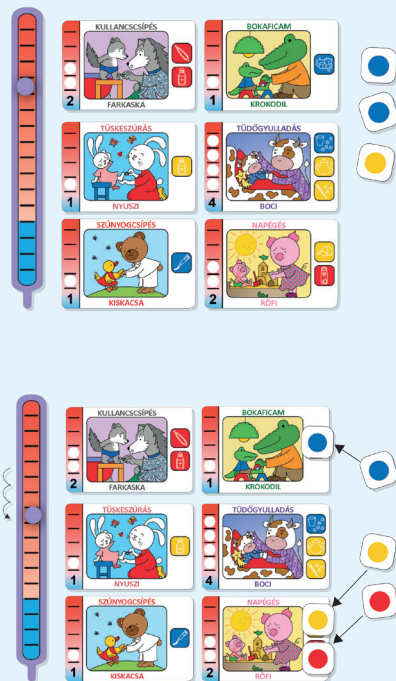
a lázat a lázmérőjén. Ezután a Brummburmm doktor kártyát tegyék vissza a dobozba, és fordítsatok fel egy újat helyette. Ha az is Brummburmm doktor kártya, játsszátok el azt a gyógyítást is.

Ha a 6 felcsapott kártyán nincs Brummburmm doktor, ez a lépés kimarad.

Példa:

Eszti két kéket és egy sárgát dobott a körében. Mivel egy körben csak 2 kártyát szerezhet meg, így Nyusztit és Krokodilt (vagy Kiskacsát) vihetné el. Eszti viszont Bocit szeretné, akit nehezebb meggyógyítani, így úgy dönt, hogy az egyik kék kockáját újradoberja, hátha sikerül sárgát gurítania.

Az újradozott kocka piros lett. Így Bocit Eszti nem tudja megszerezni, de észreveszi, hogy Röfi kártyájához pont egy piros és egy sárga kockára van szüksége. A maradék kék kockáját pedig Krokodilra teszi. Így körében



2+1=3 pontot szerzett. A lázmérőjén 3-mal lépteti a jelölőjét a kék mezők irányába.

A megszerzett kártyákat maga elé teszi, majd kiegészíti a készletet újra 6 kártyára, és a következő játékos jön.

A JÁTÉK VÉGE

Ha bárkinek a jelölője a lázmérőjén egy kék mezőre kerül (akár a saját körében, akár egy Brummbumm doktor kártya után), akkor aki még kevesebbszer került sorra, mint a kezdőjátékos, végrehajt egy-egy kört, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra, majd a játék véget ér. Akinek ezután a kék mezők közül a leglejebb (a lázmérő aljához a legközelebb) van a jelölője, nyert. Döntetlen esetén mindenki nyertes, aki ugyanazt a legjobb eredményt érte el.

KI A GYORSABB?

Játékverzió 5 éven felülieknek.

A játék előkészülete, menete és vége megegyezik a korábban leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy itt a Brummbumm kártyákat a leggyorsabb és legfigyelmesebb játékosok szerzik meg. Ezúttal használjátok a 7 gyógyítólapkát is!

A játék során, amikor kiegészítitek 6-ra a felcsapott kártyákat és Brummbumm doktor lapot fordítotok fel, azonnal rá kell csapni a kártyára azzal a felkiáltással, hogy "Brummbumm!".

Az a játékos, aki a kártyát fordította, csak a másik kezével csaphat a kártyára! Aki a leggyorsabb volt, tehát a keze legalul van, ő játszhatja el a plüssállatával, amit a kártya ábrázol (adja be neki a gyógyszert, mérje meg a lázát, itasson vele meleg teát stb.). Ha ezt teljesítette, felveheti a kártyán szereplő gyógyítólapkát. Ezután a Brummbumm doktor kártyát eldobhatjátok, már nem lesz rá szükség.

A gyógyítólapkák használata:

a Brummbumm lapkához hasonlóan a kockák mellett, plusz kockaként működnek, de csak a lapka ikonjával azonos ikont tartalmazó színmezőre helyezhetők. A Brummbumm lapkával ellentétben a gyógyítólapkát már abban a körben is használhatjátok, amikor megszereztétek! Akár többet is használhattok egyszerre (például a Brummbumm lapkával kombinálva), de a segítségükkel sem lehet 2 kártyánál többet felvenni egy körben. A felhasznált lapkák visszakérülnek a készletbe.



Köszönjük Dr. Szöllősi Anettnek, a Bethesda Kórház csecsemő- és gyermekgyógyászának a segítségét, aki a játékot orvosi-szakmai szempontból lektorálta.



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2024

1114 Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu

© Bartos Erika *Gyógypuszi* című meséje nyomán, a szerző rajzaival

Játéktervező: © Bojti Anna

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína