HUN

GOPHERS' MAZE

Játékosok száma: 2–5
Életkor: 5+, 7+
Időtartam: 20–30 perc

Játékszabály

A hörcsögök épp most ébredtek fel hosszú téli álmukból és nagyon éhesek. Itt az ideje, hogy megkeressék az elraktározott élelmet a hosszú és kanyargós járatokban. A hosszú labirintus hat szintjét rejtett átjárók kötik össze, de a hörcsögök sajnos elfelejtették, hová raktározták el a gabonát és a többi élelmet. Csak a legagyafúrtabb hörcsög képes megtalálni a készleteket!

Bemutató videó:
www.thebrainyband.com

A doboz tartalma:

- 58 kártya.
- Játéktábla forgatható lapokkal.
- 5 bábu.
- 5 kosár korong.
- Dobókocka.
- 1 játékszabály.

Ahogy más Brainy Band játékok esetében, a Gophers' Maze-ben is a játék több nehézségi szintje gondoskodik arról, hogy különböző életkorú és képességű játékosok számára is izgalmas legyen.

RÉSZLETES JÁTÉKSZABÁLY

A játék célja

A játék során a játékosoknak a lehető legtöbb élelmet kell összegyűjteniük (makkot, bogyókat, gabonát). A legtöbb eleséget begyűjtő játékos nyer.

A játék vége

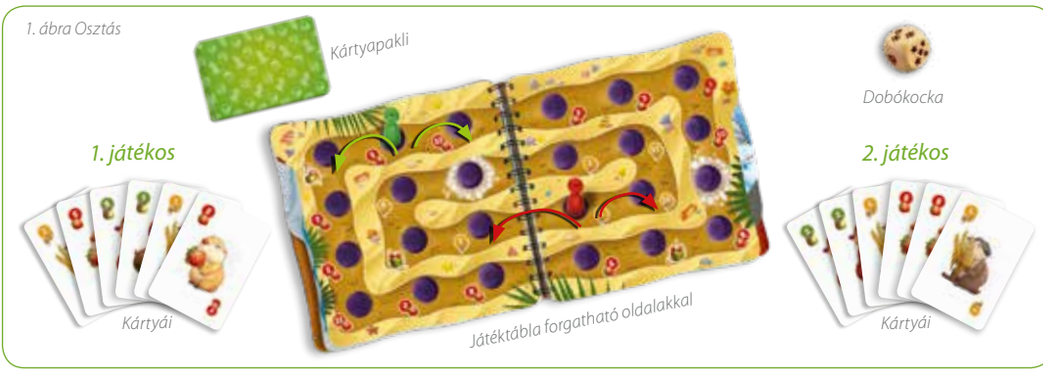
A játéknak akkor van vége, ha elfogy a kártyapakli és bármely játékosnak három vagy kevesebb kártya van a kezében.

Előkészületek

- Minden játékos hat kártyalapot kap. (1. ábra).
- Nyissátok ki a játéktáblát bármely oldalon. A legfiatalabb játékossal kezdve minden játékos helyezze el a bábuját a számára legszimpatikusabb kerek lyukba.
- Dobjatok a kockával, majd nyissátok ki a játéktáblát azon az oldalon, ami a dobókockán szerepel.

Ezután kezdődhet is a játék!

1. ábra Osztás



A játék menete

A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek, a legfiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékos dob, majd a dobásának megfelelően lép (a kerek lyukakat használva) és összegyűjti az elemózsiát.

Miután egy játékos befejezte a körét, mindenki, akinek szükséges, annyi lapot húz, hogy összesen hat kártya legyen a kezében.

A bábu mozgatása

A játékos abba az irányba léphet a bábujával, amerre szeretne. Viszont csak a járatokban mozoghat és nem mehet keresztül a falon. (2. ábra)

Ha két bábu összetalálkozik, átugorhatják egymást. Adott játékos több bábut is átugorhat, ha azok szomszédos lyukakban helyezkednek el. Egy ugrás egy lépésnek felel meg és az átugrott lyukak nem számítanak bele. (3. ábra)

2. ábra Bábuk mozgatása

3. ábra Lépések számolása átugrásnál

A játéktábla szintjei közötti mozgás

Az egyes szintek közötti mozgás három módon lehetséges:

1. Miután lépett a bábuval, a játékos egy átjáróban fejezi be a lépését. Ekkor a játékos újra dob. A dobott szám megadja azt az oldalszámot, amelyre a játéktáblát fordítani kell (amennyiben a dobás a jelenlegi oldalszámot adja, úgy minden ugyanazon a szinten marad).
2. A soron lévő játékos úgy dönt, hogy lépés helyett az ásókártyáját használja. A kezében lévő ásókártyát kijátszhatja dobás előtt és utána is (pl.: amennyiben úgy látja, hogy az adott játéktáblán való lépés nem lenne előnyös neki). Ebben az esetben a játékos lépés helyett újra dob, mellyel meghatározza az oldalszámot. Ha a játéktábla változik és a játékos egy átjáróban fejezi be a lépését, újra dob, a játéktábla szintje pedig még egy alkalommal változik. A felhasznált ásókártyát a már felhasznált kártyák paklijába kell tenni.

Az új szintre való mozgást követően minden játékosnak lehetősége van összegyűjteni az élelmet azokból a lyukakból, melyekben befejezték a körüket.

Átjáró

Ásókártya

Szintek száma

Az elraktározott elemózsia begyűjtése

Azon lyuk mellett, ahol a játékos befejezi a körét, van egy jel, mely megadja a begyűjthető élelem fajtáját és mennyiségét (4. ábra). Az eleség begyűjtéséhez a játékosnak használnia kell a kezében lévő kártyákat, mégpedig azokat, melyeknek típusa (pl. makk) és mennyisége megegyezik a játéktáblán lévővel. Ez lehet két vagy több elemózsia kártya összege vagy különbsége, vagy akár egy kártya is, melyen pontosan ugyanaz a típusú és mennyiségű eleség van.

4. ábra Az elraktározott elemózsia begyűjtése

Ha a játékosnak nincs olyan kártyája, mellyel begyűjthetné az eleséget,akkor a bábujával megfelelő számút lép anélkül, hogy begyűjtené azt, majd húz egy kártyát a pakliból. Az ilyen köröket nem tekintjük eredményesnek.

Ha az adott lyuk mellett elemózsia raktár található, akkor bármilyen típusú kártyák kombinációjával be lehet gyűjteni az élelmet, feltéve, ha azok összege vagy különbsége pontosan megegyezik az adott számmal (5. ábra)

5. ábra Elemózsia raktár

A játékos az eleség begyűjtésére felhasznált kártyákat két pakliban gyűjti maga előtt, hogy azt a játék végén összeszámolja:

- Az első pakliban **felfelé** fordítva az összeadással begyűjtött elemózsia kártyák vannak.
- A másik pakliban lefelé **fordítva** azok, amelyeket ki kellett vonni a szükséges eleség mennyiségének ~~gerge~~.

Ha a bábu egy ajándék lyukban landol (6. ábra), a játékos felveszi a legfelső három kártyát a pakliból, és kiválaszt közülük egyet, ami a jutalom paklijába kerül és a játék végén kerül beszámításra. A maradék két kártyát visszateszi a húzópakli aljára.

6. ábra Ajándék lyuk

Ha a három kártya ásókártyát is tartalmaz, és a játékos ezt választja ajándékképpen, akkor azonnal fel kell használnia a játéktáblák közti mozgásra. Tilos az ajándékba kapott ásókártyát a kézben lévő kártyákhoz tenni!

Ha a játékos egy ajándék lyukban végez, de már nincs három kártya a húzópakliban, akkor a lyuk üresnek tekintendő, amiben nincs élelem.

A pontok összeszámolása

A játék végén minden játékos összeszámolja az összegyűjtött élelmet. A két összegyűjtött kártyapakli közül a színével felfelé fordítottakon látható számokat össze kell adni, majd az így kapott összegből ki kell vonni a lefelé fordított kártyák (amelyeket a játék során kivonáshoz használtak) összegét.

EGYSZERŰSÍTETT SZABÁLYOK

A játék során csak összeadást használunk.

Az alábbi kártyák nem játszanak:

- Két ásókártya (5 darab a játékban marad).
- A 8, 9 és 10 értékű elemózsia kártyák.

ÖSSZETETT JÁTÉK (NEHEZÍTETT PÁLYA)

A játék elején minden játékos a bábujával megegyező színű kosár zsetont kap, melyet maga elé helyez. Ha a soron lévő játékos átugorja egy másik játékos bábuját, és az adott játékos köre sikeres volt (azaz gyűjtött be eleséget), akkor a soron lévő játékos egy időre megkaparintja az átugrott játékos kosarát.

Kosár zseton

Ha adott kör nem volt eredményes, akkor minden kosár a tulajdonosánál marad.

Az alábbi szabályok csak átugrások esetén és eredményes körökre érvényesek:

- Ha adott játékos megkaparintja egy másik játékos kosarát, akkor a tulajdonosa köteles azt visszavásárolni. Ezt úgy tudja megtenni, hogy a következő eredményes körében megszerzett eleséget odaadja érte. A kosarat megkaparintó játékos az eleséget a saját paklijába teszi és visszaadja a kosarat tulajdonosának.
- Ha a soron lévő játékos egyazon körben több játékos bábuját átugorja, akkor az összes átugrott játékos kosarát begyűjti.
- Ha soron lévő játékos olyan játékos bábuját ugorja át, akinél valaki más kosara található, akkor az összes kosarat megkaparintja – az átugrott játékosét és azt is, ami az átugrott játékosnál van. Így a kosár tulajdonosának már az új tulajdonostól kell majd visszavásárolnia kosarát.

SZABÁLYOK KEZDŐKNEK

A kártyákat nem osztjuk ki a játékosoknak, hanem az elemózsia típusa és értéke szerint csoportosítva az asztalra rakjuk őket.

A soron lévő játékos dob a kockával, majd annak megfelelően lép bármilyen irányba és összegyűjti az eleséget, és a megfelelő kártyákat a paklijába teszi. Az elemózsiát egy, kettő vagy akár három kártya felhasználásával is összegyűjtheti, amely kiadja a szükséges összeget, és a begyűjtött lapokból vissza is adhat.

Kis nehezítés: mindegyik típusú eleségből vegyetek ki kártyákat úgy, hogy ne lehessen egyetlen kártya felhasználásával megszerezni az eleséget. A játékosoknak több kártya kombinációját kell használniuk.

Ha a bábu az elemózsia raktárhoz érkezik, a játékos választhat, melyik eleség fajtából vesz. Ha a bábu egy ajándék lyuknál áll meg, a játékos nem kap kártyákat, viszont újra ő kerül sorra.

Minden játékos rendelkezik egy ásókártyával, amit szintek közötti mozgásra használhat fel a táblán való lépkedés helyett.

Miután a szint megváltozott, minden játékosnak lehetősége van begyűjteni az új szinten található eleséget.

A játéknak akkor van vége, ha valamely eleségfajta elfogy.

A pontok összeszámolása

A játék végén a játékosok összeadják minden egyes elemózsia típus értékét. Amelyik eleségből a legkevesebbet gyűjtötte, annak a pontértékét nyeri meg adott játékos. Ez a fajta pontszámítás arra készteti a gyerekeket, hogy menet közben is számolják az élelempontokat ill. hogy az egyes eleségtípusokból lehetőség szerint egyenlően gyűjtsenek pontokat.

Hogyan magyarázhatod ezt el a gyerekeknek? Ha a hörcsögök desszertet is akarnak, egy makkot, egy gabonát és egy epret is meg kell enniük ebédre. Ha az ebédjükből hiányzik valami, akkor bizony nem kapnak desszertet. A játék végén ezért csak az összegyűjtött teljes ebédek számát vesszük figyelembe (ami az összegyűjtött eleségekből begyűjtött legkevesebbel egyenlő).

További oktatási célú játékok:
www.thebrainyband.com