



PÓKHÁLÓ

Játékszabály



A Pókháló egyszerű és szórakoztató családi, gyerek- és partijáték. A játék célja, hogy az általunk választott kis légygel a leggyorsabban ki tudjunk szabadulni a pókháló fogságából. Célunk eléréséhez vannak segítő és hátráltató mezők a táblán elhelyezve, miközben a pók is bármikor lecsaphat ránk, hogy visszafelé, a háló belsejébe húzzon. Rendíthetetlen bátorságra és jó adag szerencsére van szüksége annak a legyecskének, aki először akar a célba érni!


Játékunkkal több korosztályt is megcéloztunk, mert mindenki számára felhőtlen szórakoztatást tud nyújtani. Ennek érdekében kétféle

játéktáblával lehet játszani: a kisebb gyerekek akár 3-4 éves kortól játszhatnak az alap változattal (Legyező), amelyen 40 mező szerepel, míg a 7-8 évesektől felfelé a haladó változatot (Cselszövő) ajánljuk, ahol már 65 mezőn kell végighaladni, és ebben szerencsekártyák segítenek vagy pont ellenkezőleg, löknek vissza.

A játékot legjobb négyen vagy öten játszani, ketten csak kényyszerhelyzetben, és az elszántabbak megpróbálkozhatnak a 6 személyes verzióval is, de akkor hosszúra is nyúlhat egy-egy viadal!

Előkészületek

Minden játékos választ egy színt, kisorsolják a kezdőjátékost, és utána az óra járásának megfelelően kerülnek sorra a többiek.

A pók mutatóját állítsuk a Start mező feletti  jelre.

A játék menete

A dobott értéknek megfelelő számú mezőt lépünk le a táblán, és ha akciómezőre lépünk, azt azonnal végre kell hajtani! Az akciómezők és a Cselszövő variáns kártyáinak hatásáról lentebb olvashattok.

A pók mozgása

A játékhoz egy különleges dobókockát adunk, amelyen az 1-es szám helyén egy pók látható. Amikor ilyet dob valaki, akkor tetszőleges irányban el kell mozgatnia a pók mutatóját egy nyolcadnyit (zónányit). A pók mindig a szomszédos fekete fő fonalakon mozog.



Még egy esetben mozog a pók: Ha egy légy olyan mezőre merészkedik, amin már áll egy másik légy, a pók megérzi a háló rezdülését, és azonnal a „légyott” felé siet. Ilyenkor abba az irányba lép egy zónányit, amerre kevesebb lépésből éri el a legyecskét.

Ha mozgása közben áthalad egy vagy több legyecskén, megcsípi őket, ezért leesnek egy szintet a spirális játéktábla közepe felé.

Például: a 36-os mezőről a 20-asra:



Ha nem tud lejjebb esni, a légy rögtön a Start mezőre kerül vissza.

Ha a légy akciómezőre esik vissza, a mező akcióját soron kívül végre kell hajtani, és utána folytatódhat tovább a játék.

Nincs dominóhatás: ha a két légy együtt esik vissza egy szintet, akkor nem lép át megint felettük a pók!

Célba érés

2-3 személyes játék esetében a Célba csak pontos lépéssel lehet bejutni, ellenkező esetben visszapattan a legyecske a dobott számnak megfelelően, és folytatódnak az izgalmak. 4-6 résztvevő esetén ezt nem javasoljuk, mert nagyon meg tudja növelni a játék időtartamát. Az nyer, aki hamarabb ér a Célba.

A mezők/kártyák jelentése:



Plusz lépés: az érték szerinti mezőt kell előrelépünk!



Vissza lépés: az érték szerinti mezőt kell visszalépünk!



Újradobhatsz: még egyszer dobhatunk, de természetesen a pók is mozoghat ilyenkor.



Kimaradsz: Egy körből kimaradunk. A kártya a következő körig képpel felfelé előttünk marad. Közben nem tudunk pókelhárító lapot kijátszani, mert össze vagyunk kötözve!



Védelem a póktól: az ilyen mezőn álló vagy ilyen kártyát kijátszó legyet a pók nem tudja bántani, védelmet élvez. Sőt, a letelején a 2-5. mező között, ha találkoznak is, akkor sem mozdul feljűk a pók.

Csak a Legyező változatban szereplő mező:



Lépj a 20/31. mezőre!



Csak a Cselszövő változatban szereplő mező:



Szerencsekártya: azonnal húzz fel egy szerencsekártyát!

A Cselszövő változat kártyái:



Tetszőleges lépés: 1-6 között tetszőleges számú mezőt lehet vele lépni.



Kimaradsz: csak 6-os dobással léphetünk tovább, azt azonban rögtön le is léphetjük! A "Tetszőleges lépés" kártyával tudjuk semlegesíteni ezt a lapot. Megszűnik akkor is a hatása, ha a pókcspés következtében visszaesik a legyecske egy szintet, de addig kell a játékos előtt felcsapva tartani. Ha egymás után ötször sem sikerült megdobni, akkor hatodjára már automatikusan szabadulhat a játékos!



Mozgasd a pókot! mozgasd a pókot 1 vagy 2 zónával tetszőleges irányba! Ha pont feletted haladna át a pók, vissza lehet lökni a kiinduló vonalára, de ha másik légy is van a szektorban, őt nem védi meg, csak ha kijátszik valamilyen védőlapot a pókcspés ellen! A +2-es kártyával nem csupán visszalökheted oda ahonnan jött, de egy zónával még tovább. A többi légy piszkálására is kijátszhatjuk a piros kártyákat, hogy egy riválisunkat látogassa meg a pók.

Interakciós kártyák: ezeket játékosársainknak is kijátszhatjuk, ilyen esetben ők azonnal végre kell hajtsák az utasítást.



Húzz két lapot! Mert bizony majdnem 50% esély van rá, hogy rossz lapot húzunk.



Átadás: egy másik lapot adj át bármelyik játékosnak! Ez jó eséllyel kimaradás vagy visszalépős lap lesz.



Kém: Nézd meg valamelyik játékos lapjait és húzz el belőle egyet!



A Cselszövő változat szabályai:

2-3 játékos esetén minden résztvevő kezdésként 3 lapot, 4-6 játékos esetén 2 lapot kap. Egyszerre nem lehet ötnél több lapot kézben tartani! Ezeket a kártyákat felhúzáskor nem kötelező azonnal kijátszani, lehet dobás előtt vagy dobás után is, de maximum kettőt a saját körünkben.

A zöld és a piros kártyák speciális tulajdonsága, mint pókelhárító lapoknak, hogy ezeket a saját körünkön kívül is kijátszhatjuk, sőt a pirosokkal egy másik legyecske számára is kellemetlen meglepetést tudunk okozni. Nem léphetünk a Cél mezőbe, lila vagy barna kártyákkal a kezünkben, ha valaki figyelmetlenségéből mégis megteszi, akkor a 30-as mezőről kell újrainduljon!

Lehetőség van a kártyák kombinációjára, például egy "Kimaradsz" és egy "Újradohatsz" kártyát egyszerre kijátszva semlegesítik egymást.

Taktikázhatunk is velük: ha például szeretnék egy számomra kedvezőtlen hatású mezőt elkerülni, akkor a dobás összegét növelhetem vagy csökkenthetem +/- értékű kártyával. Ebben az esetben nem érvényesül annak az akciómezőnek a hatása, amire eredetileg lépni kellett volna.

Például: 3-at dobtam, és az pont egy Kimarad mező, akkor egy +2-es kártya kijátszásával tovább tudok lépni róla megállás nélkül, így nem kell kimaradjak.



Játékvariánsok

A Pókháló készítése közben több alternatív szabályt is kitaláltak tesztelőink a játékhoz, most a legjobbakat ismertetjük.

Játék két kockával: Még egy sima dobókockára lesz szükség hozzá. A Cselszövők változat szabályai szerint játszunk, azzal a különbséggel, hogy most két dobókockával dobunk. A soron lévő játékos választhat az egyik vagy a másik kocka értéke közül, a számára kedvezőbbet lépve. Mikor valaki duplát dobott, húzhat egy szerencsekártyát! Dupla dobásnak számít, ha pókot és 1-t dob valaki egyszerre (ebben az esetben a pók számít az egyes párájának). A játékos a pók mozgatása után lépheti le a másik kocka értékét.

Hálózat: Ezt a variánsot gamereknek ajánljuk. A Cselszövők annyiban változik, hogy a kártyákat a piros-sárga-zöld színek kivételével, csak az ellenfeleknek adhatjuk át. A saját körünkben egy kártyát tehetünk le egy játékos elé, amit ha rá kerül a sor, végre kell hajtsa, akár dobás előtt akár utána. A zöld pókelhárítót magunk elé csaphatjuk fel, és addig ott marad, amíg fel nem használjuk, vagy a sárga átadás, ebben a változatban átvevős kártyával el nem veszik előlünk. A piros lapokkal a normál szabály szerint mozgatjuk a pókot. Körönként csak egy lap játszható ki, de a Célba kártyával a kézben nem lehet belépni. A játékosok úgy is dönthetnek, hogy a játék a húzópakli elfogyásával ér véget, ilyenkor a legjobban álló nyert.

Tervezte: Lenhardtne Kwaysser Fatime és Lenhardt Balázs
Grafika: Gracza Balázs - grabanc@gmail.com
Kiadó: Kard és Korona Kft. - pokhalo15@gmail.com
Nyomta: Keskeny nyomda - www.keskeny nyomda.hu

