

Lumina

a mágikus szentjánosbogarak utáni kalandos kutatás

Izgalmas memóriajáték 2, 3 vagy 4 kalandor számára
5 éves kortól

Játék hossza: nagyjából 15 perc

Messze a csillogó óceán végtelen kékségében rejtőzik egy csodálatos sziget, Lumina. Ott repkednek a varázslatos szentjánosbogarak, sűrű erdőkön keresztül, dús fűvű rétek felett. Minden nyáron ifjú kalandorok csapata kerekedik fel, hogy egy izgalmas verseny keretében elsőként gyűjtsenek össze ötöt ezekből a mesés lényekből.

De a feladat nem is olyan könnyű: a félnék szentjánosbogarak ügyesen elrejtőznek a kereső szemek elől, hol a parthoz közeli hajóroncsokon, hol a sziget belsejében álló elvarázsolt romokban. És a bűvőhelyek közötti utak néhol nagyon hosszúak. De a jó térkép-darabokkal megelőzhetitek vetélytársaitokat.



Figyeljetez tehát jól, és jegyezzétek meg, hogyan juthattok egyik helyről a másikra a legkönnyebben! Mert aki közületek elsőként gyűjt össze öt szentjánosbogarat, az nevezheti magát ezen a nyáron „Lumina legnagyobb szentjánosbogár-cserkészének”.

A játék elemei

- 1 tábla
- 4 kalandorfigura
- 15 térképdarabka
- 16 szentjánosbogár-korong
- 1 játékszabály (amit épp olvasol)

A játék előkészítése

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Mindegyik játékos válasszon magának egy kis kalandorfigurát, és tegye a táblán egy olyan mezőre (növényre, hegyre vagy épületre), amelyet nem keretez a szentjánosbogarak varázsfénye.

Keverjétek meg a térképdarabkákat úgy, hogy a térképes oldaluk legyen látható, majd helyezzétek el őket a tábla négy oldala mentén, lehetőleg egyenlő arányban (azaz oldalanként négyet).

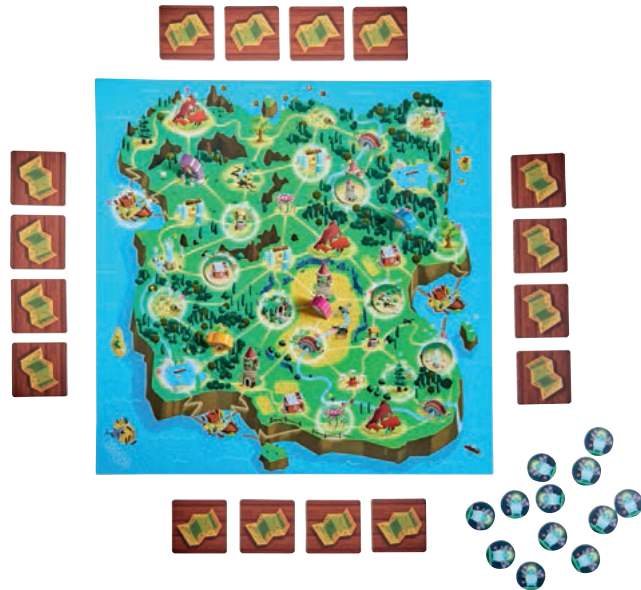


Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

A szentjánosbogár-korongokat bogaras oldalukkal felfelé keverjétek meg, és tegyék a tábla mellé. Négyet fordítsatok fel, és tegyék a táblára őket – a korong túloldalán látható mezőre, abból is a fénykörben állóra.



A játék menete

A kalandorok mozgatása

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban következnek egymás után. Az a játékos kezd, aki utoljára volt egy szigeten (vagy a legfiatalabb játékos). Ő válasszon ki egy térképdarabkát a tábla mellől, és fordítsa fel.

Melyik helyszín látható a kártyán?

Ha egy olyan térképdarabkát fordítottál fel, amin olyan helyszín látható, amit a kalandorfigurád egy lépéssel elérhet, és amelyen nem áll másik kalandor figurája, átléphet az arra a helyszínre.

A köröd ezzel nem ért véget: új térképdarabkát fordíthatsz fel, és ha tudsz, léphet is – egészen addig, amíg el nem érsz egy szentjánosbogarat, vagy egy olyan helyszínt nem fordítasz fel, amihez nem tudsz egy lépéssel odaérni.

Figyelem! A térkép egy helyszínén egyszerre csak egy kalandor állhat. Ha egylépésnyire vagy egy olyan helyszíntől, amelyen térképdarabkát felfordítottál, de ott már áll valaki, a köröd véget ér.

Ha egy olyan térképdarabkát fordítasz fel, amelynek a helyszínét a kalandorfigurád egy lépéssel nem éri el, vagyis közte és a felfedett helyszín között több más helyszín is van, sajnos a kis kalandorod nem léphet, a helyén marad, és a köröd véget ér.

A köröd végén fordítsd vissza újra az összes térképdarabot, hogy mind le legyen fordítva. Kezdődik a következő játékos köre.

Egy szentjánosbogár megtalálása

Ha a kalandorfiguráddal olyan helyszínre lépsz, amelyen egy szentjánosbogár-lapka van, vedd el a korongot, és tedd magad elé. Húzz egy új szentjánosbogár-korongot, fordítsd meg, és tedd a táblán a hátlapján jelzett helyszínre (azaz a korong hátulján lévő helyszínre, amit fénykör keretez). A köröd ezzel véget ér.

A játék vége

A játéknak akkor lesz vége, ha valamelyikőtöknek sikerül összegyűjteni ötöt ezekből a ritka, mágikus szentjánosbogarakból. Ez a játékos nyeri meg a kalandos kutatást Lumina szigetén, és ezen a nyáron mindenki „Lumina legnagyobb szentjánosbogár-cserkészének” hívhatja őt. Ha négyen játszottok, és mindannyian négy szentjánosbogarat találtatok meg, mindenki nyert, a játék eredménye döntetlen.

JÁTÉKVERZIÓ GYAKORLOTT KALANDOROK SZÁMÁRA

A játék előkészítése

Készítsétek elő a játékot úgy, ahogy már korábban leírtuk, egyetlen különbséggel: osszátok el egymás között egyenlő arányban a lefedett térképdarabkákat. Ha hárman játsszátok csak ezt a verziót, az egyik játékos eggyel több térképdarabkát kap, mint a többiek. Tegye mindenki maga elé a kapott térképdarabkákat, még mindig lefelé fordítva.

A játék menete

A játék menete megegyezik a korábban leírtakkal, de a következő dolgokat csináljátok máshogy. Bármelyik térképdarabkát elveheted és felfordíthatod, akár azokból is egyet, amelyek a társaid előtt vannak. Ha az olyan helyszínt mutat, amit egy lépéssel elérsz, lépj a figuráddal oda, majd a térképdarabkát tedd magad elé felfordítva. Ezután megfordíthatsz egy másik térképdarabkát.

Ha ez a térképdarabka olyan helyszínt jelöl meg, ahová nem tudsz közvetlenül lépni vagy egy másik kalandor van azon a helyen, hagyd a felfordított térképdarabkát az eredeti helyén.

A köröd végén forgass vissza minden térképdarabkát, amelyeket megfordítottál, de hagyd őket ott, ahol épp vannak. Az nyeri a játékot, aki elsőként gyűjt össze 5 mágikus szentjánosbogarat.