



Csak az nyer, aki mer. HENNING POEHL VÉRES KOCKAJÁTÉKA 2-6 JÁTEKOS SZÁMÁRA

Korosztály: 10+
Játékidő: 15-30 perc
Michael Holtschulte
illusztrációival.
Magyar fordítás:
Zólyomi "Zaba" Balázs,
2012

TARTALOM:

16 kocka

- 11 kék strandoló-kocka a következő oldalakkal:
3 x víz, 1 x 1 strandoló, 1 x 2 strandoló, 1 x 3 strandoló
- 4 piros cápa-kocka a következő oldalakkal:
3 x víz, 1 x 1 cápa, 1 x 2 cápa, 1 x 3 cápa
- 1 sárga eseménykocka a következő oldalakkal:
2 x esős idő, 2 x napos idő, 2 x cápatámadás!

6 sárga jelölő („Cápatámadás” jelzők)



Szükséged lesz még egy darab papírra és egy ceruzára.

BEVEZETÉS

Egy divatos tengerparti szálloda tulajdonosa vagy. Ha megy az üzlet, rengeteg turista úszik a vízben. Sajnos ez a tengerpart a cápák kedvenc helye is, és a cápatámadásokról szóló rossz hírek elűzik a lehetséges látogatókat. Ezért a lehető legtöbb vendéget küldd a vízbe és próbáld meg minél többet megmenteni egy esetleges cápatámadás esetén. A köröd végén, a dobott kockák alapján jegyezd fel, hány strandolód van, illetve hány menekült meg.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Válogassátok szét a kockákat színek szerint és tegyétek őket az asztal közepére a 6 jelölővel együtt.

- Válasszatok egy játékost, ő lesz a vízi-mentő. Ő kapja a ceruzát és a papírt, ő jegyzi fel a pontokat és látja, mikor lesz vége a játéknak. (100 pontig javasolt játszani.)
- A Kezdőjátékos az legyen, aki legutóbb látott cápát. Ha ez nem eldönthető, dobjatok a 4 piros kockával, és aki a legtöbb cápát dobja, az lesz a Kezdőjátékos.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos kezd, ezután az óra járásának megfelelően következnek a többiek.
Ha te jössz, fogj 7 kék kockát, kivéve, ha a strandodon sárga „Cápatámadás” jelző(k) vannak. Minden jelző eggyel csökkenti a kék kockáid számát.

1. Az úszók bemennek a vízbe.

Dobj minden kék kockáddal, ez meghatározza, hányan strandolnak épp a te partszakaszodon.

1.1. Döntés a parton

Miután dobtál a kék kockákkal az alábbi három lehetőség közül válassz egyet:

- a) Ha elégedett vagy az eredménnyel fejezd be a köröd és jegyezzétek fel a strandolód számát. Ha egy, vagy több „Cápatámadás” jelző van a strandodon, tegyél egyet vissza az asztal közepére.
- b) Ha a kockáid csak strandolókat ábrázolnak (értsd nincs rajtuk hullám ábra) tarthatsz egy tengerparti bulit, és a körödnek vége. Írjátok le az strandolód számát és duplázzátok meg az értéket, valamint dobj el két „Cápatámadás” jelzőt a partszakaszodról.
- c) Dobd újra a vizet mutató kockáidat (azokat, amiken hullám van), hogy több pontot szerezz. De mielőtt ezekkel dobnál, dobj az eseménykockával, melynek három következménye lehet:



- Napsütés. Forró nap van ma, a parton egy törölközőnyi hely sincs. Ezért végy el az asztal közepéről még egy kockát. Ezután járj el az 1.2. „Még több strandoló megy be a vízbe” fejezet alapján.



- Eső. Esik, így sok strandoló visszamegy a szállodába. Ezért tedd vissza az asztal közepére egy kockádat. Ezután járj el az 1.2. „Még több strandoló megy be a vízbe” fejezet alapján.

Figyelem: Ha ezzel az utolsó vizet ábrázoló kockádtól is megszabadulsz, tarthatsz egy tengerparti bulit, járj el az 1.1b. alapján.



- Cápatámadás. Szívás, Haver! Valaki észrevett egy hátúszót és ez teljesen megváltoztatja a játékot. Tedd vissza az összes kék kockádat az asztal közepére. Ezért, hogy a vízben lévő strandolóidat épen és egészségben kijuttasd a vízből, végy el az asztal közepéről annyi kék kockát, ahány strandolód a vízben volt. Végy el egy piros cápa-kockát is. Ezután járj el a 2.0. „Az úszók menekülnek a vízből” fejezet alapján.

1.2. Még több strandoló megy be a vízbe

Miután a kék kockák  számát az időjárás megváltoztatta, dobj velük, hogy kiderüljön, hány strandoló megy még be a vízbe. Ezután járj el az 1.1 „Döntés a parton” fejezet alapján, hogy lássuk, sikeres voltál-e, vagy folytatni akarod-e.

2.0 Az úszók menekülnek a vízből

Dobj annyi kék kockával , ahányan még a vízben vannak, és dobj a piros kockával is .

2.1 A cápatámadás okozta veszteségek

A piros kockákat a rajtuk lévő uszonyok száma szerint értékeljük ki. A 3 uszonyt ábrázolót először , aztán a két uszonyost , végül az egy uszonyost . A vizet ábrázoló piros kockák figyelmen kívül hagyhatók .

Példajátékokért, segítségért és kiegészítő anyagokért látogass el a www.sphinx-games.com-ra.

Apró alkatrészeket tartalmaz, 3 éves kor alatt nem használható.



Egy 3 uszonyos kocka cápái megesznek egy ilyen, ha van,



vagy egy ilyen kombinációt, ha van,



vagy egy ilyen kombinációt, ha van,



vagy egy ilyen kombinációt, ha van,



vagy nem esznek meg senkit.



Egy 2 uszonyos kocka cápái megesznek egy ilyen, ha van,



vagy egy ilyen kombinációt, ha van,



vagy egy ilyen, ha van,



vagy nem esznek meg senkit.



Egy 1 uszonyos kocka cápája megeszik egy ilyen, ha van,



vagy egy ilyen kombinációt, ha van,



vagy egy ilyen, ha van,



vagy nem eszik meg senkit.

Azokat a kék kockáidat, melyeket megesznek a cápák tedd vissza az asztal közepére. Minden visszatett kockáért vegyél el egy darab sárga „Cápatámadás” jelzőt az asztal közepéről és tedd magad elé (értsd a saját partszakaszodra.) Ha nincs több a készletben, végy el egyet egy általad választott játékosársadtól.



.Az összes túlélő úszódat tartsd magad mellett, hogy az értük kapható pontokat ki tudjátok számolni. Ha egy dobásban csak „víz”, (azaz hullámokat ábrázoló) kockák vannak, járj el a 2.2. pont alapján.

2.2. További úszók menekülnek a vízből

Kiértékelés után az összes olyan kockát, ami előzőleg hullámot ábrázolt , újra kell dobnod, mégpedig a piros cápa-kockával együtt . Minden olyan dobás után, melyben voltak a cápatámadásnak áldozatai, egy további cápa-kockát hozzá kell adnod a dobandó készlethez, mert a cápákat vonzza a vér (maximum 4 cápa-kockáig). Ezután újra a 2.1. alapján kell eljárnod. Újra és újra kell addig dobnod, míg minden strandolót megesznek a cápák, vagy meg nem menekül (tehát nincs több strandoló játékban). Minden olyan strandolóért, aki megmenekül, adjatok egy pontot az eredményedhez.

Példa: Michael első dobásával elégedetlen és van „víz” dobott kockái között. Ezért dob a sárga kockával, melynek eredménye „Cápatámadás!”

Eddig összesen 8 strandolója volt, ezért most 8 kék+1 piros kockával dob.

Az új dobásának eredménye: 1x3 strandoló (kék kocka), 2x2 strandoló, 2x1 strandoló+3db víz+1x2 cápa (piros kocka).

Ekkor 1x3-as kék kocka 1x2-es kék kocka, 2x1-es kék kocka megmenekül (ez 7 pontot fog érni), 1x2 strandolót pedig megesznek a cápák, ezért 1 db „Cápatámadás” jelzőt kell elvennie (lásd keretes részt).

A legközelebbi dobásnál 3 kék és 2 piros kockával dob, mert 3 „víz” volt a dobásában és ettek is a cápák.

- *Ha megint 3 vizet dob, 3 kék és 2 piros kockával dobhat újra,*
- *Ha lesz benne strandoló, de nem lesz benne cápa, a strandolók megmenekülnek. A vizet megint újra kell dobni, de még mindig csak 2 piros kockával, hisz most nem evett a cápa,*
- *Ha lesz benne strandoló és cápa is, akkor a cápák megint esznek és a harmadik szettet már 3 piros kockával kell megdobni.*

Ez folytatódik addig, míg a kék kockák el nem fogynak Michael elől, és következhet a másik játékos.

2.3. Különleges eset: „Öröm az üdőben”.

Ha az összes strandoló megmenekül, tehát egyiket sem eszik meg, akkor az eset egy veszélytelen és érdekes kalandként kerül a lapokba. Ekkor a megmenekült strandolókért kapható pontszámodat triplázni kell.

2.4. Kérdések és válaszok a megmenekülő strandolók számára

Kérdés: Hogyan menekülhet meg több strandoló, mint ahányan bementek a vízbe?

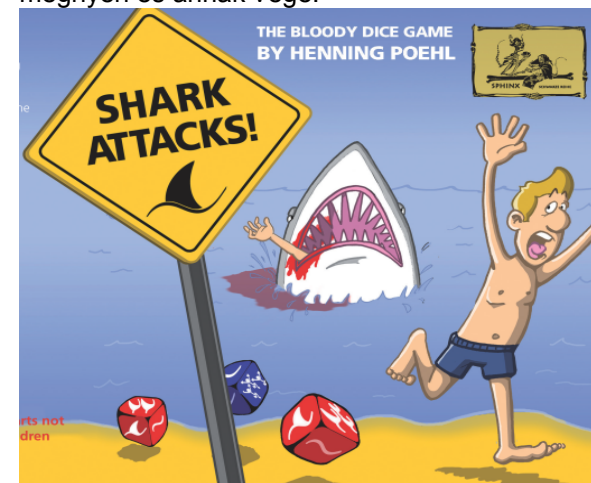
Válasz: Nem mindegyik túlélő a szállodát vendége. Pozitív nyilvánosságot kap, hogy nem csak a saját vendégeidet, hanem snorkelzőket és búvárokat is megmentettél.

Kérdés: Hogyan lehet az, hogy kevesebben menekültek meg, mint az előző estben, mikor az összes strandoló megmenekült?

Válasz: Hát, van más módja is a menekülésnek, mint hogy kiúsznak egy magánstrandra. Talán egy csónak menekített meg néhány strandolót. Csak azok a vendégek nyilatkoznak a sajtónak rólad, akik a te partszakaszodon menekültek meg.

3. A játék vége

Ha egy játékos eléri a 100 pontot, a játékot megnyeri és annak vége.



Minden jog a játék szerzőjének és kiadójának fenntartva!!!