

KOMZÁK ADRIENN

BAGOLY TANODA

A játék célja

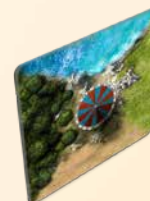
A bagolytanoncok a játék során anyanyelvi és környezetismereti kérdéseket tesznek fel egymásnak, a helyes válaszokért drágakő a jutalmuk. Ezekért a piactereken vásárolhatnak értékes kódexeket, amik a bölcsek tudását rejtik. A játékot az nyeri, aki a kaland során a legtöbb kódexet gyűjti össze.

A játék előkészítése



A drágaköveket és a kódexeket rendezzük kupacokba az asztal szélén. Vegyünk el egy gyémántot, és még annyi színes drágakövet, hogy mindenkinek jusson egy. Rejtsük el őket a markunkba, vagy egy tálkába, és minden játékos válasszon csukott szemmel egy drágakövet. Akihez a gyémánt kerül, az lesz a kezdő játékos, de a húzott drágaköveket nem tarthatjuk meg, tegyük azokat vissza a készletbe.

Keressük ki a lapkák közül a tornyot, és tegyük az asztal közepére. A többi lapkát keverjük össze, és helyezzük el őket három oszlopban, mindenki számára elérhető helyen. A kezdő játékos illesszen a toronyhoz további 2 vagy 3 lapkát a játékosok számának megfelelően, ezeket tetszőlegesen elveheti valamelyik oszlop tetejéről. Ezután helyezze el az újonnan lerakott kártyákon a megjelölt tereptípusok szerint a megfelelő drágaköveket. Az erdőre mindig rubin, a rétre zafír, a pusztára gyémánt kerül, egy lapkára akár két különböző is juthat. Vizes területre soha nem teszünk drágakövet, és a toronyra sem, itt laknak a baglyok. Helyezzük tehát a játékban részt vevő bagolyfigurákat az otthonukra.



erdei fülesbagoly



hóbagoly



kuvik



gyöngybagoly

Példák egy lehetséges kezdésre



3 játékos esetén további 2 lapka

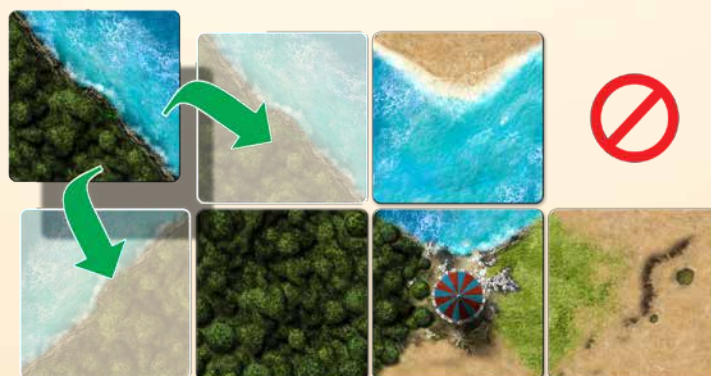


2-4 játékos esetén további 3 lapka

Kora vagy kedve szerint határozzuk meg, hogy ki melyik pakliból fog kérdéseket kapni a játék során. Kapjon mindenki két, egyenként 15 db kártyából álló paklit, az egyiket anyanyelv (piros hátlap), a másikat környezetismeret (kék hátlap) témakörből. Keverjük meg a kártyákat, majd helyezük magunk elé a saját paklijainkat a szöveget tartalmazó oldalukkal lefelé. Egy játék során csak ebből a készletből kapjuk majd a kérdéseket. Ha ezzel is megvagyunk, indulhat a játék!

A játék menete

Az aktív játékos a köre elején mindig **elvesz egy tereplapkát** valamelyik oszlop tetejéről, és a táj folytonosságát megtartva **hozzaíleszti** az addig kialakult játéktérhez. Tehát az új lapka legalább egy oldalának illeszkednie kell a már lerakott lapokhoz, valamint a laphatárhoz csak azonos táj-típus illeszthető. (Megjegyzés: a **piacterekre** ez a szabály nem vonatkozik, azok bármilyen táj-típushoz illeszkehetnek). Ha több hely is szóba jöhet, a játékos dönti el, hova szeretné illeszteni az épp kihúzott elemet.

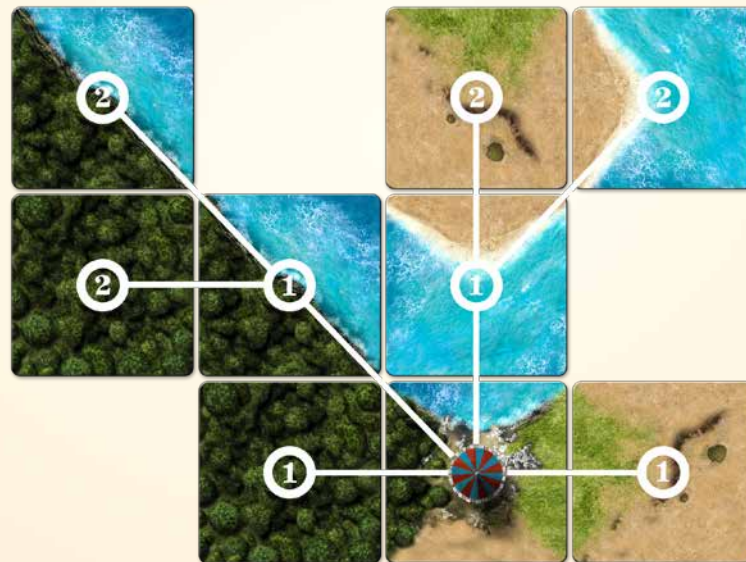


Az új lapkán látható tájnak megfelelően helyezzük el a lapkán az újonnan elérhető **drágaköveket** is. Egy lapkára legfeljebb kettő, különböző színű drágakő kerülhet, a területek arányaitól függetlenül (minden esetben egy **rubin kerül az erdős területre, egy zafír a rétre, egy gyémánt a pusztára**). Ha előfordulna az a ritka eset, amikor egy lapka nem illeszthető szabályosan a játéktérhez, tegyük azt vissza az egyik oszlop aljára, majd húzzunk helyette másikat.

A játékosoknak minden körben **öt akciópontjuk van**, amit a szabályok betartásával tetszőlegesen felhasználhatnak bagolyfiguráik mozgatására vagy drágakövek gyűjtésére. Amennyiben az éppen aktív játékosnak a köre végére maradt fel nem használt akciópontja, az elveszik, azt a következő körre átvinni már nem lehet.

Az akciópontok felhasználásának szabályai

Lépés (1 akciópont): az aktív játékos a saját bagoly figurájával mozoghat, tetszőleges irányba, egyenesen vagy átlósan. **Egyik mezőről a másikra lépni egy akciópontba kerül**, egy körben akár mennyit léphetünk, és a tereptípusok közül bármelyikben megállhatunk. Egy mezőn több bagoly is tartózkodhat.



Drágakő gyűjtése (2 akciópont): egy **drágakövet két akciópont felhasználásával szerezhetünk**, ha vele azonos mezőn állunk, és helyesen válaszolunk a megfelelő színű paklink legfelső kártyáján feltüntetett kérdésre. A kérdést a tőlünk jobbra ülő játékos olvassa fel (vagy egy segítő felnőtt, aki koordinálja a játékot). Helyes válasz esetén elvehetjük a drágakövet, ilyenkor a megválaszolt kártya kikerül a játékból. Ha maradt még elegendő akciópontunk, hogy megszerezzünk egy másik drágakövet is, megtehetjük, **egy körben akár két drágakő is gyűjthető**. Ha a válasz helytelen volt, a kérdező ne árulja el a helyes választ, elegendő annyit mondani, hogy a válasz sajnós

nem jó. Ezt követően keverje vissza a játékos a kártyát a paklijába, ha az a játékon belül megint sorra kerül, újra próbálkozhat a helyes válasz megadásával. Helytelen válasz után, ha maradt még elegendő akciópontunk, a szabályoknak megfelelően folytathatjuk a játékot, megpróbálhatjuk újra megszerezni ugyanazt a drágakövet, vagy akár egy másikat is. A gyémánt szabadon megszerzhető, két akciópontért felvehetjük anélkül, hogy bármilyen kérdésre válaszolnunk kellene.

Speciális mezők

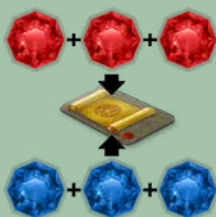
A torony: A baglyok lakhelyeül szolgáló toronyban könyvtár is található, így amennyiben egy játékos köre a toronyban ér véget, megnézheti bármelyik paklija legfelső kártyáját, amit ezután visszahelyez a pakli tetejére.

A piacterek: A tereplapkák között véletlenszerűen bukkannak fel a színes tetejű sátrakat ábrázoló lapok is. A piactereken vásárolhatunk drágakövekért értékes kódexeket, amik a bölcsek tudását rejtik. Ha egy játékos köre rubinpiacon vagy zafirpiacon ér véget, végrehajthat egy tetszőleges akciót az alábbiak közül.

1. Tudást szerez: megnézi a megfelelő színű kártyái közül a legfelsőt, amit ezután visszahelyez a pakli tetejére. **Rubinpiacon csak piros, zafirpiacon csak kék színű kártyát szabad megnézni.**

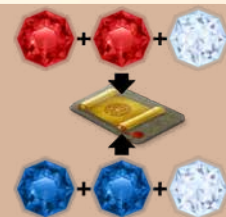
2. Kódexet vásárol: a bagolytanoncok a piactereken **3 drágakőért vásárolhatnak egy kódexet.**

A csere szabályai a következők:



A piactér színével megegyező drágakőből hármat visszateszünk a készletbe, cserébe elvehetünk egy kódexet.

A gyémánt helyettesíthet egy tetszőleges színű drágakövet. Rubinpiacon és zafirpiacon is vásárolhatunk kódexet, az előbbinél két piros, az utóbbinál két kék drágakő, és egy gyémánt befizetésével.



FIGYELEM! Egyszerre csak egy kódexet vásárolhatunk, ha több beváltható drágakövünk is van, azokat csak a következő kör végén használhatjuk fel.

A játék vége

Ha az utolsó lapkát is felhúzza valamelyik játékos, az akciópontjai felhasználása után a játék véget ér. A játékot az a bagolytanonc nyeri, aki a legtöbb kódexet szerezte a játék során. Döntetlen esetén az nyer, akinek több felhasználatlan színes drágaköve maradt – a gyémántokat ilyenkor nem vesszük figyelembe. Ha a végeredmény még így is döntetlen, akkor több bajnokot hirdetünk, ők mind együtt nyerik meg a Bagolytanoda tudáspróbáját.

A játékhoz jó szórakozást kíván a szerző, Komzák Adrienn, és a Lenge Gerle csapata.

Hálásan köszönöm a biztatást és a támogatást mindazoknak, akik segítettek a Bagolytanoda megalkotásában, a tesztelőknek a visszajelzésekért, ami nagymértékben hozzájárult a játék végső formájának kialakításában, de mindenekelett a XVII. kerületi Gregor József Általános iskola három kiváló pedagógusának, Balassa Zsuzsannának, Braunné Varga Ildikónak és Kutasiné Kulcsár Krisztinának a kérdések összállításában nyújtott segítségükért, és Koosné Sinkó Juditnak, az ELTE Tanító- és Övöképző kar mestertanárának a kérdések lektorálásáért.