

UTKERESŐ



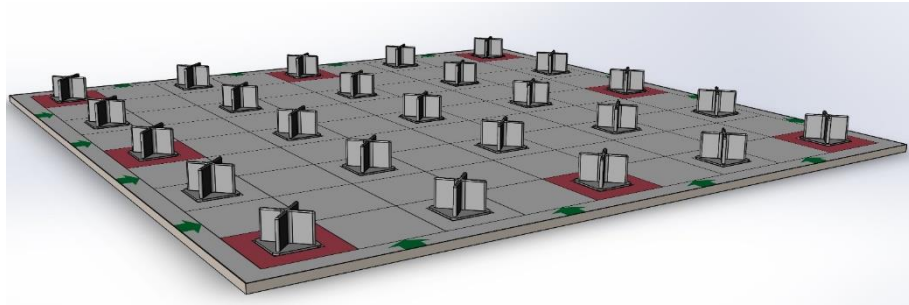
TUDÁS LOGIKA STRATÉGIA SZÓRAKOZÁS

TÁRSASJÁTÉK

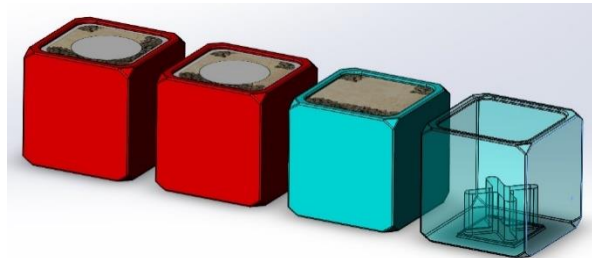
9-TŐL 99 ÉVES KORIG
2-8 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

1. A doboz tartalma

- 1 db játéktábla



- 82 db játék kocka
 - 25 db ALAP kocka
 - 8 db (piros) START kocka
 - 17 db (kék) FIX kocka



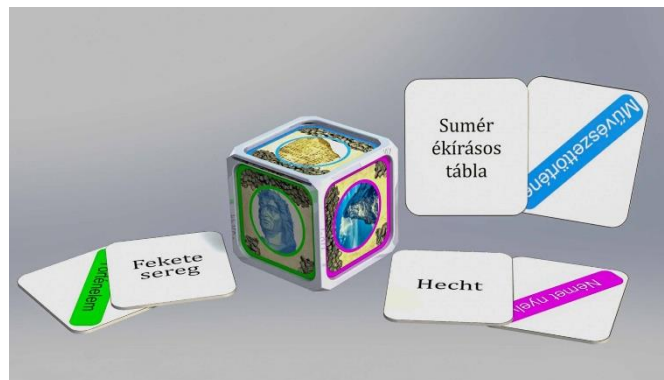
- 29 db (fehér) FIGURÁS kocka



- 28 db (sárga) ÚT kocka
- 6 x 29 db FELADAT kártya
- 8 db bábu / figura

2. A játék célja

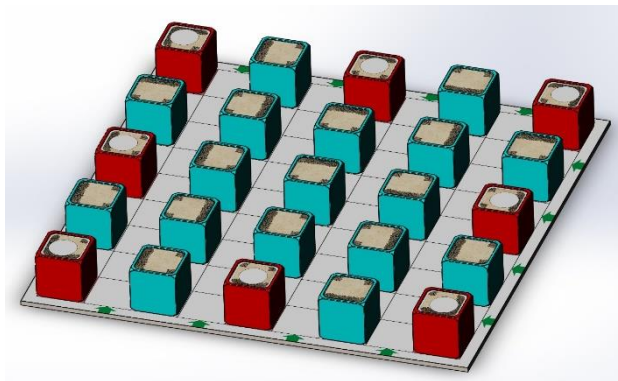
A 81 darab kockának a táblára helyezésével egy olyan útvesztőt hozhatunk létre, amely a játék során folyamatosan változik. Minden játékos arra törekszik, hogy a maradék, úgynevezett „PLUSZ” kockát az útvesztőbe betolva, azt ötletesen átalakítva eljusson a célhoz. A játékosok, az általuk kihúzott kártyán szereplő ábra, szöveg stb., kockán szereplő „párját” igyekeznek elérni a játék során.



3. Előkészületek

Elhelyezzük az ALAP-KOCKÁKAT a táblán, a következők szerint:

- A táblán piros színnel jelölt négyzetekre tesszük a 8 db piros színű START kockát
- Elhelyezzük a kék színű FIX-kockákat is.



- A maradék, FIGURÁS kockákat (azonos témakörrel felfelé fordítva), és az ÚT kockákat is véletlenszerűen helyezzük el a táblán, így kialakítva az útvesztőt.

4. Játékszabály

Kisorsoljuk, ki kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban kezdünk játszani.

Az első játékos felemeli és megnézi legfelső feladatkártyáját, anélkül, hogy a többiek azt látnák, majd lefordítva maga elé teszi. Az e kártyán lévő kép, szöveg stb. „ábrázolja” az első célt, ahová el kell jutnia.



Dublin

Vilnius

Madrid

Ljubljana

(A példában a megfelel ő országot kell „megtalálni” annak fővárosa alapján)

Ahhoz, hogy a célt elérje, a játékosnak először az útvesztőt kell átalakítania a kimaradt, „PLUSZ” kocka becsúsztatásával, és lépnie mindig csak ez után szabad a figurájával.

4.1. Az útvesztő átalakítása

A játékos a kimaradt „PLUSZ” kockát valamelyik oldalról becsúsztathatja a játéktábla területére, aminek következtében az átellenes oldalon „kiesik” egy másik kocka. Ezt addig a tábla mellett kell hagyni, amíg a sor a következő játékosra nem kerül (lásd a kivételt).

- A tábla szélén nyilak jelzik azokat a helyeket, ahol a „PLUSZ” kockát be lehet csúsztatni.
- A kimaradt „PLUSZ” kocka azután bárhol betolható.

Kivétel: a „PLUSZ” kockát nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahol az imént kilöködött. Vagyis nem szabad az előző játékos lépését rögtön „visszacsinálni”.

Az első teendő minden esetben az útvesztő egy szakaszának eltolása, még akkor is, ha célunkhoz a járatok megváltoztatása nélkül is eljutnánk.

Ha a járatok eltolása során a „kieső” kockával együtt egy figura is kitolódik – akár másé, akár a miénk -, akkor ezt a figurát az ellenkező oldalról „a most becsúsztatott” kockára kell rátenni. A figurák esetén áthelyezése nem számít lépésnek.

4.2. Haladás figurával

Az útvesztő járatainak eltolását követi a játékos lépése a figurával. Az útvesztő minden olyan pontjáig el lehet menni, amelyet a kiindulóponttal (ahol a bábuja/figurája áll) folyamatos útvonal köt össze. Az ilyen járatokban tehát olyan messzire mehetünk el, amilyen messzire csak akarunk, vagyis nem számít, hogy hány kockán lépkedünk végig. Ha valaki nem tud rögtön céljáig eljutni, akkor figurájával addig a pontig célszerű elmennie, ahol feltehetőleg jó helyzetben várhatja következő lépést.

- Nem kötelező lépni. Figuránkat akár ott is hagyhatjuk, ahol éppen van.

Egy mezőn több figura is állhat: a figurák nem üt ki egymást.

Ha valaki elérte a feladatkártya által megjelölt célt, akkor új feladatkártyát húz, és most ehhez az új célhoz igyekszik eljutni.

4.3. A játék vége

Az a győztes, aki a legtöbb kártyát összegyűjtötte és figuráját elsőként juttatta vissza a kiindulópontra.

5. Készíts saját játékot!

Egy társasjáték akkor igazán jó, ha sokszor játszanak vele, mert élvezik a játékot. A „3D Útkereső” úgy lett kialakítva, hogy bárki saját játékot készíthessen a segítségével. Ehhez nem kell más, mint egy darab papír, toll valamint ötlet, képzelő erő és egy csipetnyi kreativitás.

Minden egyes 'FIGURÁS' kockán található egy rés, amibe az általunk elkészített „cél” lapocska becsúsztatható. Már csak a hozzá való feladatkártyát kell létrehozni és készen is vagyunk.



JÓ SZÓRAKOZÁST KÍVÁNUNK!