



SZABÁLYFÜZET

Hegedűs Csaba játéka Berg Judit meséje alapján

Szia! Emlékszel még rám? A nevem Triko. Triceratopsz vagyok a zsírkréta korból.

Ez itt Nyamm. Tírex. Ha nem vigyázol, megharap. Én vigyázok, de néha még így is megharap. Persze csak viccből. Nyamm a barátom. Nyamm nagyon kicsi. Akkora, mint egy mobiltelefon. Az anyukája a nagy tírextojások mellé egy picit is tojt. Akkorát, mint egy tyúktojás. Ebből bújt ki Nyamm.

Én szép nagynak születtem, de véletlenül megettem egy bogyót, amitől... picit összementem. Vagyis nagyon. Akkora lettem, mint Nyamm. Ha kinevetsz, megszúrlak! A zsírkréta korban egy szítakötő elárulta nekünk, hogy a vulkán teljesíteni tudja egy kívánságunkat. Csak bele kell nézni a kráterbe, és hangosan kimondani, mit szeretnénk. Gondolhatod: mi nagyok akartunk lenni.

Felmásztunk a kráterhez, és már pont mondani akartuk, hogy „LEGYÜNK NAGYOK!”, mikor a vulkán kitört. Nyamm pedig ijedtében azt kiáltotta: „TŰNJÜNK INNEN!”

Eltűntünk. Azóta bolyongunk a világban, és egy csomó kalandunk volt már! Tarts velünk!

Berg Judit: Két kis dinó Budapesten



20–40 perc



5–10 év



2–6 játékos

Hatéves kortól

A JÁTÉK CÉLJA

Vezessétek a két kis dinót korról-korra, hogy kalandos útjuk végén megpihenhessenek. De vigyázzatok, mert sok veszély leselkedik rájuk! Ha ügyesen taktikáztok, és leelőzitek ellenségeiket, megnyeritek a játékot.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- tábla
- 52 db mezőlapka (narancssárga, sárga, rózsaszín, zöld)
- 5 db fafigura
- 5 db hatoldalú kocka
- 6 db vulkánlapka
- matricalap a kockák és a bábuk felmatricázásához

ELEMEK BEMUTATÁSA

TÁBLA

A tábla 4 koron át vezeti a két kis dinót: a zsírkréta koron, a mai Budapesten, a középkoron és az ókori Krétán keresztül. Minden kor végén egy nagy vulkán fogadja őket, amelyen át a következő korba repülhetnek, illetve a végén célba érhetnek.

MEZŐLAPKÁK

Lehetnek pozitív (zöld keretes) vagy negatív tartalmúak (piros keretes). Pozitívak a zsírkréta korban a szitakötő és a rágózó dinó, a mai korban a vattacukor és a csoki, a középkorban a sipka és a nápolyi, az ókorban a szőlő és a fonal. Negatívak a raptor, a macska, a lovag és a bikafejű ember.

BÁBUK

Az első játék előtt matricázzátok fel a bábukat!

A dinóval vannak a játékosok: egy közös bábuval lépünk mindannyian.

A raptor, a macska, a lovag és a Minotaurusz az ellenségeink, őket kell legyőzni.



DOBÓKOCKÁK

A dobozban 5 db dobókockát találtok. Ezeket matricázzátok fel az alábbiak szerint.

3 darab kockát így:

1 raptorkarom

1 cukorka

1 gyík

2 tappancs

és 1 oldal üresen marad



2 darab kockát pedig így:

2 raptorkarom

1 cukorka

1 gyík

1 tappancs

és 1 oldal üresen marad



KEZDŐDHET A JÁTÉK!

A JÁTÉK MENETE

Először is tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, hogy mindenki kényelmesen elérje, és jól lássa. Képpel lefelé keverjétek meg a mezőlapkákat, és szintén képpel lefelé helyezétek azokat a táblára a kijelölt helyekre: a megfelelő színű lapkákat a meg-

felelő színű lábnyomokra tegyék. Kétféle kiosztásban helyezhetjük fel a lapkákat: vagy 8 pozitívát és 4 negatívát helyezünk el minden korban, vagy 7 pozitívát és 5 negatívát. Ebben az esetben a játék sokkal nehezebb! A 4 vulkánt körbevevő keretbe pedig egy-egy vulkános lapkát tegyék számmal felfelé.

A Start mezőre tegyék fel a vulkánlapka mellé a raptort és a két kis dinó figurát. Az első vulkánra tegyék fel a vicsorgó macskát, a másodikra a lovat, a harmadikra a Minotauruszt.

DOBÁS

A kezdő játékos dob mind az 5 kockával. A célja: minél több cukorkát és tappancsot, és minél kevesebb raptorkarmot gyűjteni.

A kockákkal háromszor dobhat egy játékos, az alábbi szabályok szerint:

Ha raptorkarmot dob, azt félre kell tenni. A karmokat akkor dobhatja újra, ha valamelyik dobásakor gyíkot is dobott. Minden karomhoz szükséges egy gyík. A harmadik dobás után nem lehet a gyíkkal sem újradobni.

Ha cukorkát dob, azt félre lehet tenni, és a három dobás után semlegesíti vele a raptorkarmot. (1 cukorka 1 karmot semlegesít.)

A dinótappancs bármikor megtartható vagy újradobható.

Az üres oldal semmit nem ér, bármikor újradobható.

Fontos! Minden játékos a saját körében háromszor dobhat a kockákkal, de legalább egyszer kötelező dobnia.

A DOBÁSOK KIÉRTÉKELÉSE

A raptorkarmok határozzák meg, mennyit kell lépni az ellenséges figurával. Mindig az ellenség figurát kell elsőként mozgatni. Ha olyan mezőre érkezne az ellenség, ahol a dinó áll, akkor az előtte lévő mezőre kell léptetni. A tappancsok határozzák meg, mennyit lehet maximum lépni a dinó figurával. Minimum egy mezőt, maximum annyit lehet lépni vele, ahány tappancsot dobott a játékos. Olyan mezőre nem érkezhet meg, ahol az ellensége tartózkodik.



PÉLDA:

Anett első dobása:

2 raptorkarom, 1 üres, 1 gyík és 1 tappancs.



Az egyik raptorkarmot félre kell tenni, a másikkal újra dobhat, mivel dobott egy gyíkot mellé. A tappancsot is félre teszi, majd a maradék három kockával megint dob.

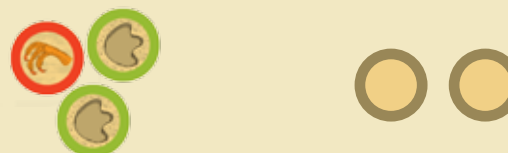


Második dobásának eredménye:

1 tappancs és 2 üres.



A tappancsot szintén félre teszi, és a két üressel újradob.



Harmadik dobása:

1 tappancs és egy cukorka.



Végül van 1 cukorkája, 1 raptorkarma és 3 tappancsa.



Mivel a cukorka a dobássorozat után semlegesíti a raptorkar-
mot, ezért azzal nem kell lépni. A dinóval 3 mezőt léphetünk
előre.

Fontos! Az ellenség lépéseit kötelező lelépni, míg a kis dinókét
nem kötelező. Bármelyik mezőn megállhatunk, de legalább egy
mezőnyit mozogni kell a kis dinókkal.

Miután leléptük a figurákkal a dobásnak megfelelő mezőket,
megfordítjuk az ellenség alatti lapkát, ami a játék végéig így
marad. Ahol a dinó megáll, az azzal szomszédos mezőkön fel-
fordítjuk a lapkákat, és a játékosok megpróbálják megjegyezni,
melyiken mit láttak. Ezután vissza kell fordítani a lapkákat.

Fontos! Az ellenfél alatti lapkát nem lehet visszafordítani, az
a játék végéig képpel felfelé marad. Még akkor is, amikor a kis
dinók az ellenfél elé vagy mögé lépve azt megfordíthatnák.

Ezután a balra következő játékos köre jön, és így tovább, míg
el nem érnek a dinók a vulkánhoz.

AVULKÁN

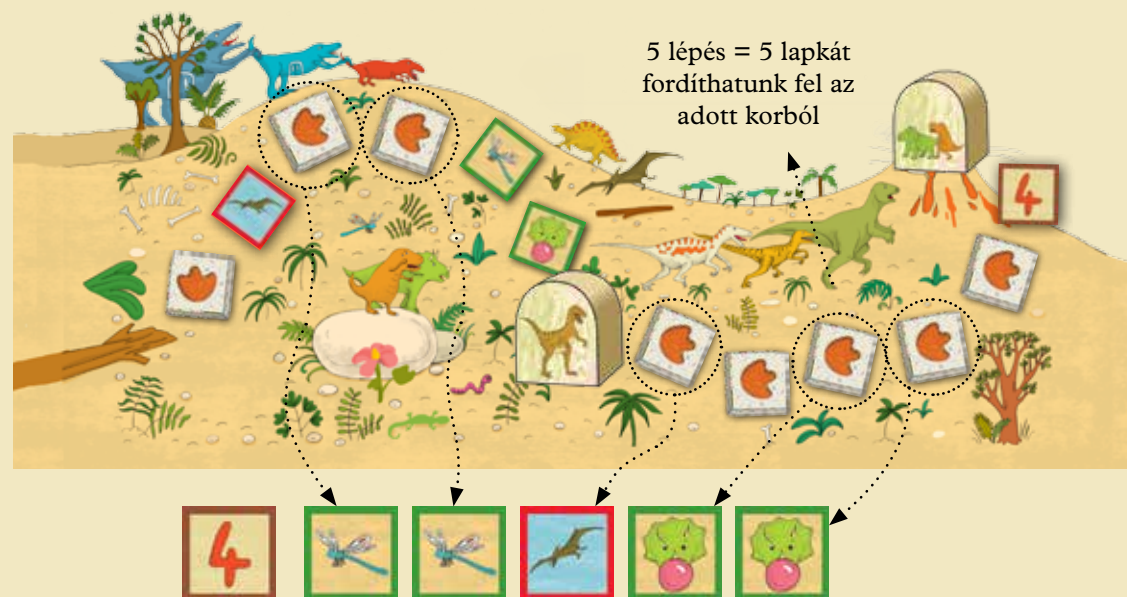
Amint a vulkánhoz érnek a kis dinók, ott meg kell állniuk. Ha
az ellenfelük megelőzte őket, vesztek.

Ha előtte értek be, a következőket kell tenniük:

Ha ők értek oda elsőnek és nem az ellenségük, akkor annyi
lefordított mezőlapkát vehetnek el a tábláról, ahány mező tá-
volságra van az ellenség a vulkántól. Ezek között annyi pozitív
(zöld keretes) lapkának kell lennie, amennyit a vulkán mutat.
Ez lehet 3, 4 vagy 5 darab.

Ha kevesebb pozitív lapkát tudnak felfordítani, mint
amennyit a vulkán mutat, akkor a játékosok és a két kis
dinó elvesztették a játékot.

Amennyiben sikerült teljesíteni a feladatot, a játék folytatódik,
és a következő korszakban kell versengeni a következő ellenfél-
lel. Minden korszakban a vulkán által mutatott számú pozitív
lapokat kell megmutatni, hogy tovább mehessenek a dinók.



4-es van a vulkánlapkán, ezért 4 jónak (zöldnek) kell lennie
az 5 felfordított mezőlapka között, hogy a vulkán
tovább engedjen.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a két kis dinó elsőként ér be az utolsó vulkánhoz, és teljesít-
tette az utolsó vulkán kérését is, akkor a játékosok megnyerték
a játékot!

Ha valamelyik korszak vulkánjához az ellenséges figura ér
be előbb, vagy a dinók nem tudták teljesíteni a vulkán kérését,
akkor a játékosok elveszítik a játékot.

JÁTÉKVARIÁCIÓ KISEBBEKNEK

Az előkészületek megegyeznek az alapjátékéval, ám itt a négy
ellenséges figura közül egyet válasszatok! Most csak ő fog titeket
üldözni az egész játék során.



DOBÁS

A soron következő játékos dob az 5 kockával, de most csak a raptorkarmokat és a tappancsokat teszi félre. A többi kockával újra dob, egészen addig, amíg minden kockán raptorkarom vagy tappancs nem lesz.

LÉPÉS

Ezután lelépi az összes lépést: először az ellenséggel, aztán a dinókkal. Amelyik lapkára az ellenség lépett, azt fel kell fordítani, és felfordítva hagyni. Ahova a dinók léptek, az azzal szomszédos lapkákat megnézhetjük, majd visszafordíthatjuk.

A VULKÁN

Amint eléri a vulkánt, a dinó figurával meg kell állni. Annyi lapkát kell felvenniük a játékosoknak, amennyit a vulkán mutat. A lényeg az, hogy több vagy ugyanannyi pozitív lapkát találjanak, mint negatívot.

Ha kevesebb a pozitív, akkor az ellenfél figuráját annyi mezővel léptetjük előre, amennyit a vulkán mutat. Ő ennyi előnnyel folytatja ellenünk a játékot.

Ha több a pozitív, akkor a játék folytatódik a megszokott szabályok szerint.

Példa: Erik belépteti a dinó figurát a vulkánra. A vulkánlapka 4-et mutat, ezért 4 lapkát vehetnek fel a játékosok. Ezek közül 3 pozitív és 1 negatív lapka van, ezért a vulkánról folytatják a játékot. A következő vulkánra Móni lépteti be a dinó figurát, és 3-as szám van rajta. Felfordítanak 3 lapkát, de azokon 2 negatív és egy pozitív lapka van. Ezért az ellenségük 3 mezővel előreléphet.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha a dinó vagy az ellenséges figura beér az utolsó vulkánhoz.

Ha a dinó ért be előbb, akkor a játékosok nyertek, ha az ellenség, akkor veszítettek.

JÓ JÁTÉKOT!