ÉJSZAKA AZ ÁLLATKERTBEN

Megdörzsölöd a szemed és körülnézel. Sötét van és hideg. Hova kerültél? Hamarosan rájössz, hogy az éjszakai állatkertbe csöppentél! A ropogó hóban sétálva felismered a bejáratot a jegesmedvékkel, a tavat, a nagy sziklát, de az állatok nincsenek sehol. Helyettük különféle lényekkel találkozol. Egyikük szóba is elegyedik veled, hogy a segítségedet kérje. Egy küldetést kell teljesítened, amihez átnyújt egy állatkert-részletet ábrázoló térképet. Ez alapján, érintve az állatkert bizonyos pontjait, el kell jutnod küldetésed végső állomásához. A feladat könnyűnek tűnik, de a felbukkanó furcsa lények és az állandó hóvihar megnehezíti a tájékozódást. Szerencsére ha figyelsz, és sikerül megjegyezned az utad állomásait, sikerülhet a küldetésed. Ezalatt a többiek is az állatkertben bolyonganak. Vajon ki éri el elsőként a célját?

7–12 ÉVES

30 PERC

2–4 JÁTÉKOS

TARTOZÉKOK:

1 játéktábla | 18 lapka, ebből: 12 állatkerti helyszín; 1 nagy Rukhmadár; 2 kicsi Rukhmadár; 2 viharlapka; 1 kétoldalas Csahos Fenevad lapka | 4 hátizsák | 4 térkép, hátoldalán a küldetés leírásával | 4 segédlap | 3x8 színes fakocka | 4 bábu | 1 hóviharjelző korong mutatóval

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy elsőként jussatok el a kis térképetek utolsó helyszínére (CÉL). De vigyázat! Különféle galád lények és egy hirtelen hóvihar teljesen összezavarhat utatok során. Szerencsére barátaitok pár kincsért cserébe szívesen segítenek.

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Tegyétek az asztalra a **játéktáblát**!
2. Válogassátok ki a 12 helyszínlapkát, és válasszatok mellé 4 kiegészítő lapkát a választott **játékmód** függvényében. A 16 lapkát aztán lefordítva keverjétek meg, és helyezzétek a játéktáblára!
3. Minden játékos válasszon egy **hátizsákot**, és tegye maga elé! Vegye magához a hátizsákkal azonos színű **bábut**!
4. Mindenki válasszon egy **térképet,** és azt is tegye maga elé! Olvassa el a küldetését a térkép hátulján, majd tegye a bábuját a kis térképe START mezőjére!
5. A **kincseket** (színes fakockákat) tegyétek mindenki számára elérhetően az asztalra! Ezek lesznek a kincsek, amikre rábbukkanhattok.
6. A **hóviharjelzőt** állítsátok legkisebb (1-es) fokozatra, és tegyétek a tábla mellé minden játékos számára jól látható helyre!
7. Végül vegyen mindenki magához egy **segédlapot,** amin a kör menetéről és a kincseitek felhasználásáról találtok összefoglalót.

Kezdő játék esetén nincs vihar, ekkor a hóviharjelzőre sem lesz szükség. Tegyétek vissza a dobozba!

JÁTÉKMÓDOK

KEZDŐ

A sárga és zöld szabályok rátok NEM vonatkoznak!
Amire szükségetek lesz: 12 helyszínlapka + 2 kicsi Rukhmadár + 2 viharlapka

HALADÓ

A sárga szabályokat is figyelembe kell vennetek!
Amire szükségetek lesz: 12 helyszínlapka + 1 nagy és 1 kicsi Rukhmadár + 2 viharlapka

PROFI

A zöld és sárga szabályok is vonatkoznak rátok!
Amire szükségetek lesz: 12 helyszínlapka + 1 nagy és 1 kicsi Rukhmadár + 1 viharlapka + 1 Csahos Fenevad

KOOPERATÍV

Lásd 8. oldal!

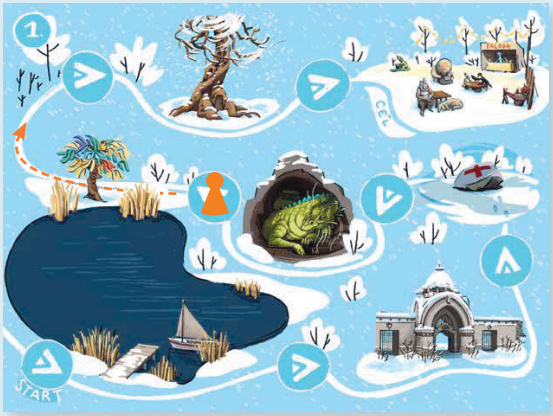
KINCSEK FELHASZNÁLÁSA
BAGOLY
Nézz meg titokban 2 lapkát!
SÁRKÁNY
1-gyel módosíthatod a vihar erősségét.
KEZDŐ játékmód:
2 lekerdított lapkát kicserélhetsz.
PÁNCÉLOS VARANGY
Felfordíthatsz +1 lapkát!
1
2
3
4
5
6
7

A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki előző este legkésőbb feküdt le! Körében a következő lépéseket hajtja végre:

1. felfordít két lapkát egymás után, és végrehajtja az ezekkel kapcsolatos cselekvéseket
2. kincsei felhasználásával barátai segítségét kérheti
3. ellenőrzi a viharjelzőt - HALADÓ+PROFI játékmódban
4. lép a Csahos Fenevaddal - PROFI játékmódban

Ezután köre véget ért. Minden felfordított lapkát visszafordít, és a következő játékos jön.



EGY KÖR RÉSZLETEZÉSE

1. KÉT LAPKA FELFORDÍTÁSA

Amikor felfordítod a két lapkát, ezeket a lehetőségeket nézd végig sorban:

Előre tudsz lépni a térképeden?

· ha két helyszínlapkát fordítasz fel, **amiből az egyik a térképeden mögötted, a másik a térképeden előtted van, igen.** Mozdítsd a bábudat a kis térképeden egy lépéssel előre. A lapok felfordításának a sorrendje nem fontos, a lényeg, hogy az előrejutáshoz a megfelelő lapokat kell felfordítani.

Amíg a játékos jelölője a start helyen van, az elinduláshoz elegendő, ha az egyik felfordított lapka megegyezik a játékos első helyszínével a térképén (a másik lapka bármi lehet). Ha az első és második helyszínt is felfordítja, akkor is csak egyet léphet, de a következő körében könnyebb dolga lesz.

· ha csak egy helyszínlapkát fordítasz, vagy kettőt, de nem a megfelelőket, vagy bármilyen egyéb lapkát, most nem léphetsz a térképeden. Jegyezd meg a lapkákat, hátha még később szükséged lesz rájuk! A többi játékosnak is érdemes figyelni!

Szereztél kincset?

· ha egy vagy két helyszínlapot fordítottál, akkor lapkánként elvehetsz egy fakockát (kincset), aminek a színe megegyezik a felfordított lapka bal alsó

sarkán lévő színnel. A felvett kincseket (fakockákat) a hátizsákodban tárolhatod, ha van benne üres hely. Ha a zsák megtelt, nem vehetsz fel újabb kincseket (egészen addig, amíg egy akcióban el nem használsz kockákat, és így újra lesz üres hely a hátizsákodban).

Erősödik a vihar?
(csak haladó és profi játékmódban)

· ha **2 olyan helyszínlapkát** fordítottál, ahol a jobb felső sarokban hóvihar van, akkor erősödik a vihar. Forgasd a viharjelzőt eggyel erősebbre!

· ha **viharlapkát** fordítasz, akkor is forgasd a viharjelzőt eggyel erősebbre! Ha két viharlapkát fordítasz egyszerre, kettővel erősödik a vihar.

Mi egyéb történhet?

· ha bármelyik felfordított lapkán **Rukhmadár** van, az állat azonnal mozgásba lendül, és a táblán látható barna madárjeleket követve helyet cserél az útjába kerülő következő lapkával (a nagy Rukhmadár kettőt mozog, így két lapot is megkever).

2. KINCSEK FELHASZNÁLÁSA
(NEM KÖTELEZŐ)

Egyszer egy körben kérheted barátaid segítségét a hátizsákodban lévő kincsekért cserébe. A felhasznált kincseket tedd vissza az asztalra a többi fakocka közé.

Az alábbi barátokhoz fordulhatsz segítségért:

Bagoly

A Bagoly igazgató mindent tud az állatkertről, és 1 piros és 1 kék kincsért cserébe megsúgja a titkait! **Nézz meg titokban 2 lapkát!**

Sárkány

A sárkány tüzes leheletével nagyot fúj! **A könnyű játékmódban 2 lefordított lapot kicserélhetsz, hogy megzavard játékostársaidat.**

A haladó és profi játékmódban a vihar erősségét eggyel módosíthatod az általad választott irányba, vagyis a vihar erősödhet vagy gyengülhet is.

Páncélos varangy

Megkínáltad a varangyot kedvenc csemegéjével, ezért varázserejével továbbsegít utadon. **Felfordíthatsz +1 lapkát!** (Ezért a lapkáért nem kaphatsz tárgyat, illetve ha Rukhmadarat vagy vihart fordítottál, nem történik semmi.) Ha ekkor a mögötted és a két előtted lévő helyszín van felfordítva, akár 2-t is léphetsz a körödben! De a CÉL-ba lépésnél nem segíthet!

3. VIHARJELZŐ ELLENŐRZÉSE
(HALADÓ ÉS PROFI JÁTÉKMÓDBAN)

Ha a viharjelző körünk végén a legerősebb fokozaton, vagyis a baglyon áll, akkor a táblát 90°-kal el kell forgatni (a soron lévő játékos dönti el, milyen irányba), majd a viharjelzőt megint 1-es erősségűre kell állítani.

4. CSAHOS FENEVAD MOZGATÁSA
(CSAK PROFI JÁTÉKMÓDBAN)

A Csahos Fenevad olyan hangos, hogy mindenki elmenekül előle! A játékosok körének végén lép egyet a kék lábnyomok irányába, és az így útjába kerülő lapkával helyet cserél.

Végezetül fordítsd vissza az összes felfordított lapkát! A következő játékos jön.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos a saját térképén a bábujával a legutolsó mezőn áll, és felfordítja az utolsó előtti és legutolsó helyszínét, beléphet a CÉL-ba, azaz az utolsó helyszínre. Ő nyert! Ekkor a körben a többi játékosnak még van egy lehetősége odaérni a saját céljához. Mindenki, aki ebben a körben megérkezik, győzött. A többiek folytathatják a játékot, és aki legközelebb beér, az lesz a második, és így tovább, míg mindenki célba nem ér.

Aki legelőször teljesíti a küldetését, az a büfés vendége az állatkerti Falodában egy paradicsomos cickányleves plusz lekváros csirke menüre, mellé választhat egy lőrét vagy cukorcefrét. Aki másodiknak ér célba, jutalmul megkapja a hínáros békabélleves nokedlivel maradékát. A harmadik szerencsés egy pohár békanyál vagy szőrszörp közül választhat.

KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

A „haladó” játékállás szerint készítsétek elő a játékot, és válasszatok egy térképet (küldetést), amit közösen kell teljesítenetek. Tegyétek rá az egyik bábut, és vegyétek elő a hozzá tartozó hátizsákot. Az elemeket tegyétek mindenki számára kényelmesen elérhető helyre!
Vegyétek elő a **Csahos Fenevad lapkát,** és tegyétek a táblára a kőelefánt és a kőkrokodil alatti sarokba, az ott lévő lapka tetejére. A küldetést addig kell teljesítenetek, míg fel nem jön a nap, ami pont annyi idő, amíg a Csahos Fenevad körbenyargalássza a pályát.

Kezdődhet a játék!

Egy játékos köre alapvetően a haladó játékmódban leírtakkal egyezik meg, kiegészítve az alábbiakkal:

0. A Csahos Fenevad lép egyet előre a tappancsokkal jelölt ösvényen, a lapkák tetején.
1. A játékos felfordít két lapkát egymás után, és végrehajtja az ezekkel kapcsolatos cselekvéseket. Amin a Csahos Fenevad áll, azt nem fordíthatja.
2. A játékos kincsei felhasználásával barátai segítségét kérheti. A kincseket a közös hátizsákba gyűjtsétek, és mindig a soron lévő játékos dönti el, milyen segítséget kér, mit használ fel belőle.

3. A játékos ellenőrzi a viharjelzőt. Ha az a legerősebb fokozatra ér, eldönti, hogy merre fordítja a táblát 90 fokkal.

Lehetőleg szóban ne segítsetek egymásnak! Ha a Bagolytól kértek segítséget, kooperatív módban mindannyian megleshetitek a titokban felfordított lapkákat.

A játék vége

A játéknak kétféleképpen lehet vége. Ha a Csahos Fenevad újra rálép a kőelefánt és kőkrokodil alatti mezőre, a játék azonnal véget ér. A nap feljött, a fura lények eltűntek, ti meg ott álltok pizsamában, anélkül, hogy teljesítettétek volna a küldetést. Az állatkert dolgozói kitessékelnek titeket, vesztettetek.
Ha viszont sikerül eljutni a kistérkép CÉL mezőjéig, mielőtt a Csahos körbeérne, akkor sikerült közösen teljesíteneket a küldetést, nyertetek!

A kooperatív játékmódot akár egy ember is játszhatja.

Gyártja és forgalmazza a ©Pozsonyi Pagony Kft., 2020
1137 Budapest, Pozsonyi út 26. | www.pagony.hu
Grafika © Ferth Tímea | Játéktervező: © Miló Béla
A játék © Bojti Anna *Éjszaka az állatkertben* című könyve alapján készült
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Származási hely: EU
Plusz színezőlapok és angol szabály (English rules):
www.pagony.hu/jatekszabaly/ejszaka-az-allatkertben