



Katicabál

4+

2-6

20-30 perc



Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen 1958-ban született és most Zülpichben (Németország) él. Szakmáját tekintve szoftverfejlesztőként dolgozik, és ráérő idejében gyerekmeséket ír, játékokat fejleszt.

Az első játékát azután kezdte fejleszteni, hogy kipróbálhatott egy, még kiadatlan játékot a barátaival. Számára azt jelenti, hogy egy játék jó, ha bármely korosztály részére élvezetes, a fiattól idősebbekig, és játék közben az idő elrepül, miközben minden játékosnak lehetősége van befolyásolni a játék menetét és végeredményét.

Tartalom

- 1 játéktábla a pörgettyűvel a közepén
- 8 mágneses katica (4 vonzódó és 4 taszító)
- 7 hangya
- 56 henger alakú rudacska, ami a katicák pöttyét szimbolizálja, 8 különböző színben
- (2 színenként két extra rudacska tartalék gyanánt)
- 1 kerek lakomatábla



A katicabogarak szokásos éves farsangjukat szervezik. Eldöntötték, hogy idén mindenki sokszínű pöttyöket visel majd, a megszokott egyformák helyett. Mivel minden katicabogár más és más színű pöttyöt visel, egymás között akarnak pöttyöket cserélni, hogy keveredjenek a színek. Azonban csak akkor cserélhetnek, ha a másik katicabogár „vonzódik” a felkínált színhez.

Nincs sok vesztegetnivaló idejük, mert a hangyák is megneszelték a készülődést, és úton vannak, hogy megegyék a finom ételeket! Reméljük, a katicabogarak időben felöltöznek, mielőtt a mohó hangyák odaérnek a bálba!



Előkészületek



1. A pörgettyű mutatóját helyezzük a játéktábla közepére, és a táblát tegyük az asztalra.
2. Osszuk szét a pöttyöket, hogy minden katica 5 azonos színű pöttyöt kapjon.
3. Helyezzük a katicákat a virágszirmok szélére. Figyeljünk rá, hogy a katicák a saját színüknek megfelelő virágsziromra kerüljenek, orrukkal a virág közepe felé fordulva.
4. A lakoma-asztalt és a hangyákat tegyük a tábla mellé.

A játék célja, hogy minden katica 5 különböző fajta pöttyel indulhasson a bálba. Segíts a katicáknak, hogy elcserélgessék az egyforma pöttyeiket, és megelőzhessék a hangyákat.

A játékot az óramutató járásának megfelelő irányba játsszuk. A legfiatalabb játékos kezd, megpörgetve a virág közepén lévő pörgettyűt.

A játék menete

A pörgettyű virágsziromra mutat?

Emeld fel a virágszirmon lévő katicát, és válassz egy társat, akivel pöttyöt cserélhet. Helyezd a választott katicát a társával szembe. (A játék további menetében, ha üres levélsziromra mutat a pörgettyű, akkor te választhatod ki mindkét katicát akik cserélhetnek)

A) A katica elfordul?

Ez azt jelenti, hogy a katica nem szeretné a pöttyeit elcserélni ezzel a katicával! Szomorú, de baj nincs! Tedd vissza a katicát a virágszirmára..

Igazítsd meg mindkét katicát, hogy az orrukkal a virág közepe felé forduljanak. Ezután a következő játékos jön.



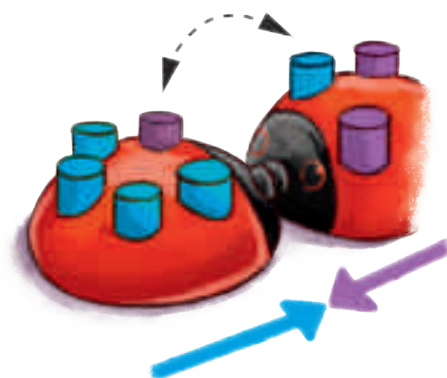
Példa: A világoskék katica odarepül a sárga pöttyös katicához. A sárga katica azonban elfordul, ahogy az orruk közeledik. Nem akar cserélni. A világoskék katicabogár visszarepül a virágszirmára.

Fontos: A katicák csak olyan katicával cserélhetnek, akivel még nem cseréltek pöttyöt - más szóval, csak olyan színű katicával, amilyen színük még nincs.

B) Egyik katica sem fordul el?

Mindkettőjüknek tetszik a másik színe, ezért mindketten kicserélhetnek egy-egy pöttyöt egymással. Fontos, hogy csak olyan pöttyöt cserélhetnek, amelyik a katicák saját színe, azaz amilyen virágsziromhoz tartoznak! Csak akkor cserélhetnek olyan színt, amennyiben több mint egy azonos színű pöttyük van!

A csere után a katica továbbrepülhet újabb pöttyöt cserélni. Egész addig repülhet a katica, amíg valamelyik katica el nem fordul előle (az A) pont szerint), vagy a katicának megvan az öt különböző színe!



Példa: A világoskék pöttyös katica a lila pöttyös katicához repül. Egyik katica sem fordul el. Kicserélhetik az egyik pöttyüket.



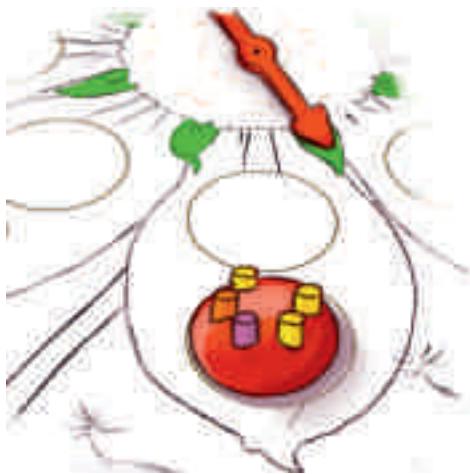
Hurrá, 5 pötty, és mindegyik más színű!

A katica máris elkészült, hogy induljon a farsangra! Már átrepülhet egy szabad pittyangra. Jöhet a következő játékos!

Amikor csere közben az saját színén lévő katicának gyűlik össze az öt különböző színe, akkor Ő azonnal elindulhat a bálba, átrepülve egy pittyangra. Ezután az aktív (kipörgetett) katica repülhet tovább, új cserepartnert keresve. A pittyangra repült katicák virágszirma ezután üressé válik.

Fontos: Nagyon fontos, hogy a cserére vonatkozó szabályokat betartsuk! Amennyiben a cserére vonatkozó szabályokat nagyvonalúan kezeljük, akkor előfordulhat, hogy két katica marad a játék végén, akik nem cserélnek egymással. Ekkor a hangyák automatikusan győznek.

A pörgettyű két szirm között állt meg?



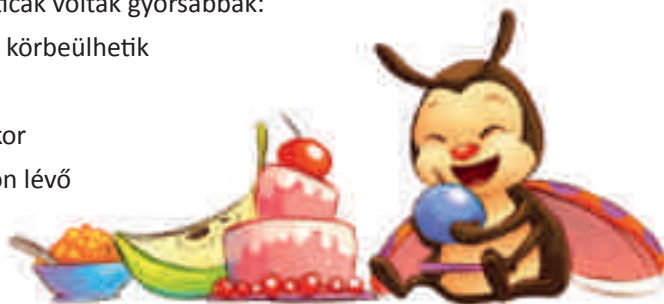
Ekkor a katicák nem mozdulnak, és a hangyák közelebb kerülnek a lakomához.

Mivel a hangyáknak is hosszú utat kell megtenni, ezért minden hangya két lépésben juthat el a bálig. Első lépésként helyezd a hangyát a fatuskóra. A következő alkalommal, amikor a pörgettyű a szirmok között áll meg, akkor tedd át a hangyát az inda egyik üres levelére.

A játéknak azonnal vége, ha a pitypangok megtelnek a katicákkal, vagy az inda leveleit megtöltik a hangyák. Ha a katicák voltak gyorsabbak: megnyerték a játékot! Elérték a farsangot, és körbeülhetik a finomságokkal telerakott asztalt.

Ha a hangyák foglalták el az inda leveleit, akkor megelőzték a katicákat, és felfalták az asztalon lévő összes finomságot.

A játék vége





Magyar kiadás: Gamer Café kft.

2030 Érd, Budai út 28.

info@compaya.hu

Eredeti cím: Maskenball der käfer

Játék tervezője: Peter-Paul Joopen

Illusztráció: Anne Pätzke

Layout: Maike Schiller

Megvalósítás & Design: Claudia Geigenmüller

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Minden jog fenntartva.

A játékszabályok, játékkatrészek vagy az illusztrációk elkészítése, újranyomtatása vagy publikálása csak a licensztulajdonos írásos engedélyével megengedett, annak hiányában

TILOS.