

PILVAX

Mihez lehet kezdeni ennyi híres költővel? Négyféle játékot is játszhattok velük! Van köztük gyűjtögetős, táblóépítő, memória és idézetfelismerés is – hogy mindenki megtalálja a kedvencét, nem csak a költők között!

Minden kártyán található egy idézet az adott költőtől, ezt olvassátok nyugodtan a játék során, de igazán csak a **KI ÍRTA?** játékmódban kapnak szerepet. Amikor a szabályban „azonos” vagy „különböző” költőkártyákról beszélünk, mindig a portrék azonosságára vagy különbözőségére gondolunk, az idézetektől függetlenül.



TARTOZÉKOK

63 költőkártya | 27 táblókártya
23 kristály (a Tábló játékhoz)



1. KÖLTŐ–GYŰJTÖGETŐ

Draftolós játék 3–5 játékos részére,
20 perc játékidővel

Keverjétek meg a **tablókártyákat** és mindenkinek osszatok egyet, ez lesz a titkos célotok.

A költőkártyákból

- **3 főnél** vegyetek ki minden költőből kettőt, tehát 45 lappal játsszatok. Ebből a fordulók elején keverés után mindenkinek 7 kártyát osszatok.
- **4 főnél** vegyetek ki minden költőből egyet, tehát 54 lappal játsszatok. Ebből a fordulók elején keverés után mindenkinek 6 kártyát osszatok.
- **5 főnél** kell mind a 63 lap. Ebből a fordulók elején keverés után mindenkinek 6 kártyát osszatok.

A maradék költőkártyákból képezzetek húzópaklit.

A játék során igyekszünk a költőkártyáinkat a titkos tablókártyánk szerinti helyzetbe lerakni magunk elé,

és a megfelelő helyen lévő költőkből minél többet egymásra halmozni (max. 3-at lehet). A legértékesebb tablót létrehozó játékos győz.

A játék 2 fordulós.

A JÁTÉK MENETE

A kézben lévő költőkártyákból minden játékos válaszson ki egyet, majd amikor ezt mindenki megtette, egyszerre mutassátok meg és tegyétek le magatok elé a választott portrét. A kézben maradt lapjaitokat ezután adjátok át a bal kéz felőli szomszédotoknak. A kapott kártyákból mindenki hajtsa végre a következő oldalon szereplő akciók egyikét, majd a maradék kártyákat adjátok tovább, újra akciózzatok, és így tovább, míg bárki kezéből elfogy a lap.



Akciók a körben (egyet lehet választani):

- Letehettek egy új kártyát egy már lent lévővel **oldalszomszédosan** (kerülhet egy költő olyan helyre, ami nem jó a tablókártya szerint, mert van olyan akció, amivel később áthelyezhetitek).
- Rátehetek egy már lent lévő költőre egy vele megegyező költőkártyát. Maximum 3 ugyanolyan portré lehet egymáson.
- Áthelyezhettek egy korábban rossz helyre lerakott lapot (vagy lapokat, ha több van egymáson). Ekkor a kezeteiből nem tehetek le új lapot, így ti több lapot fogtok továbbadni. Fontos! Az áthelyezés után is minden kártyának legalább egy másik kártyához oldalszomszédosan kell csatlakoznia, és a tabló nem szakadhat ketté.

Ha valaki olyan kártyát kap, amit már nem tud lehelyezni (van neki 3 belőle) és mozgatni sem szeretne a tablójában, akkor nem hajt végre akciót.

Ha bárkinek elfogynak a kártyái (az nem baj, ha valakinek még maradt lap a kezében), akkor a forduló véget ért. Mindenki egészítse ki a kezét 3 fő esetén 7 kártyára, 4-5 fő esetén 6-ra, és kezdődhet a második, utolsó forduló. Ha megint elfogy valaki kezéből a lap, a forduló és a játék is véget ér. Ha ekkor még bárkinél maradt kártya, azt el kell dobni.

Számoljátok össze a pontjaitokat! A győztes a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz. Egyenlőség esetén a játéknak több győztese van.

PONTOZÁS

Távolítsatok el a tablótokból minden olyan portrét, ami a titkos célotok alapján rossz helyen van! Az így lenn maradt különböző kártyákat számoljátok meg (most az egymáson fekvő azonos portrék nem számítanak).



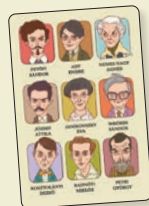
Hány költőt szereztél?

1-4-ig	0 pont
5 db	1 pont
6 db	3 pont
7 db	6 pont
8 db	10 pont
9 db	15 pont

Most az egymáson fekvő azonos portrékat számoljátok össze. Egy költőből hányat szereztél? (Maximum 3 gyűjthető. A pontok költőnként értendők):

1 db	0 pont
2 db	1 pont
3 db	4 pont

Példa: Évi 7 költőt szerzett, az 6 pont. Három költőből kettő is van egymáson, az plusz 1 pont mindegyikért, tehát plusz 3, és Kosztolányiból 3 került egymásra, az további 4 pont. Így összesen 13 pontja lett.



2. TABLÓ

Stratégiai játék 2 játékos részére, 30 perc játékidővel

Keverjétek meg a **költőkártyákat**, húzzatok 4-4-et, a maradékból pedig képezetek húzópaklit. Ezután keverjétek meg a **tablókártyákat** is, mindketten húzzatok titkosan 1-1-et, a maradékból pedig képezetek húzópaklit. A **kristályokat** tegyétek a kezetek ügyébe.

A játék során közösen építetek egy tablót, amit igyekeztetek a saját titkos célotoknak megfelelően formálni, és így kristályokat gyűjteni. Aki először gyűjt össze 12 kristályt, nyer.

A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékos a kezéből lehelyez az asztalra egy költőt, majd húz egyet a költőpakliból. Ezután a másik játékos is letesz, majd húz egyet, és így tovább.

A kártya lehelyezésének szabályai:

- Letehetsz egy költőkártyát a kezedből egy már lent lévő portréval **oldalszomszédosan**. Nem tehetsz kártyát egy másik kártya tetejére.
- Ha egy költőkártyából már 2 is van lenn,
 - az egyiket eldobhatod, és egy új költőt tehetsz a helyére. Ha például van lenn két Kosztolányi, az egyiket eldobhatod a dobópakliba, és letehetsz helyette egy Nemes Nagy Ágnest.
 - ha egy harmadik ugyanolyat is letennél, a lent lévők közül az egyiket el kell dobnod, mivel minden költőből csak 2 szerepelhet a közös tablóban.

Ezekkel kapcsolatban az a megkötés, hogy az ellenfeled közvetlenül az előző körben lehelyezett lapját nem dobhatod ki ilyen módon (tehát pl. a 3. Petőfi esetén, ha az ellenfél az előző körben szintén Petőfit tett, akkor a legkorábban lehelyezett Petőfit kell kidobni a dobópaklira).

Bármelyik húzópakli elfogyhat, ilyenkor meg kell keverni az adott dobópaklit, és az lesz az új húzópakli.

A PONTSZERZÉS SZABÁLYAI

Az akciója után egy játékos **bármikor** dönthet úgy, hogy a titkos tablókártyája alapján a jelenlegi állást kristályokra váltja (még az ellenfél lépése előtt). Ekkor be kell mutatnia az ellenfélnek a tablókártyáját, hogy milyen egyezést mutat a közösen épített táblával. Ha az asztalon ugyanúgy helyezkedik el 3 költő portréja (oszlopban, sorban vagy átlóban), mint a játékos kezében lévő kártyán, akkor kristály jár érte. Minden **sor és oszlop 1 kristály**, minden **átló 3 kristály**.

Példa: Az egyik játékos az akciója után beadja a tablókártyáját, mert összejött egy oszlopa. Ezért **1 kristályt** kap.

Pár kör múlva a másik játékos is beadja a tablókártyáját, mert összejött egy átló és egy sor, így ezért **3+1=4 kristályt** kap (a pontot érő hármasonak a nagy közös táblában egymáshoz viszonyítva nem kell ugyanúgy elhelyezkednie, mint a célkártyán). A játék még megy tovább, míg valakinek 12 kristálya nem lesz.

Példa arra, amikor valaki egy kristályt kap



Példa arra, amikor valaki négy kristályt kap



Ritkán előfordulhat, hogy az asztalon kilenc portrékártya úgy helyezkedik el, ahogy a játékos tablókártyáján vannak a költők. Ebben az esetben rögtön nyert, hiszen három sor, három oszlop és két átló az éppen 12 pont.

Közösen ellenőrizzétek a kapott pontot, amit kristályban megkap a pontszerző. Ezután a tablókártyát el kell dobni és újat kell húznia helyette. Majd a játék folytatódik mindaddig, amíg az egyik játékosnak össze nem gyűlik 12 kristálya (rövidebb játéknál játszhattok kevesebb kristályig is). A játék ekkor azonnal véget ér, és ő a győztes.

TIPP: Ha az egyik játékosnak pl. fejjel lefelé van a közösen épített tábló, és így nehezen látja a célja szerinti sorrendet, akkor odapróbálhatja a tablókártyáját a tábló mellé megfelelő irányban, míg a másik játékos becsukja a szemét.



3. EMLÉKEZET

Memóriajáték 5 éves kortól,
2–5 játékos részére, 15 perc játékidővel

Keverjétek meg a **költőkártyákat**, és képpel lefelé fordítva tegyétek őket az asztalra hét darab kilences sorba. A tablókártyákat tegyétek félre, most nem lesz rájuk szükség.

A szokásos memóriajátékoktól eltérően itt nem azonos, hanem különböző kártyákat kell felfordítani. A játék célja, hogy te szerezd meg a legtöbb költőkártyát.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyezően jönnek egymás után. A soron lévő játékos célja, hogy a lehető legtöbb különböző költőkártyát fordítsa fel.

Az aktív játékos körének kétféleképpen lehet vége:

1. Úgy dönt, hogy megáll és magához veszi az addig felfordított összes lapot (ez maximum 9 lehet).
2. Felfordít egy olyan költőt, akit már fordított abban a körben. Ilyenkor mindent vissza kell fordítani és a következő játékos jön.

A felvett lapokat képpel lefelé gyűjtsétek magatok mellett. Nem nézhetitek meg sem a saját, sem a többi játékos felvett lapjait.

A játék akkor ér véget, ha mind a 63 kártya gazdára talált. A játékot a legtöbb kártyát gyűjtő játékos nyeri. Egyenlőség esetén a játéknak több győztese van



4. KI ÍRTA?

Sok játékos részére, nagyobbaknak

Keverjétek meg a költők pakliját, és fordítsátok képpel lefelé. Válasszatok valakit, aki felolvas. A többiek vegyenek maguk elé egy tablókártát, hogy lássák, kik vannak a játékban, illetve papírt és íróeszközt.

A JÁTÉK MENETE

A felolvasó felcsap 10 kártyát, és a többiek elé teszi. Ők pár percig nézhetik. Ezután a felolvasó újra a kezébe veszi a lapokat, összekeveri, és kidob belőlük 5-öt képpel lefelé (ezekre nem lesz szükség). A maradékból a kezébe veszi az első lapot úgy, hogy a többiek ne lássák, ki van a képen, és felolvassa az idézetet, majd képpel lefelé leteszi. A többi játékos felírja a papírjára, hogy szerinte melyik költőtől származott az idézet. Ne mutassátok meg másnak!

A felolvasó egymás után felolvassa így az 5 kártyát, aztán értékelünk. Fordítsátok fel az eredeti olvasási sorrendben a kártyákat! A játékosok minden jó megoldásra 1 pontot kapnak. Aki a legtöbb pontot szerezte, nyert.

Keressétek ki a kedvenceiteket! Megtaláljátok az interneten, hogy melyik versből való az idézet?



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2024
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu

Játéktervező: © Lencse Máté

Grafika: © Rátkai Kornél

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína