

Kincsesbánya

HABA-305844

Kalapálás ügyességi játék 2-4 játékos részére 5 éves kortól.

Játék designer: Shaun Graham and Scott Huntington

Illusztrátor: Natalie Behle

Játék fejlesztő: Markus Singer

Játékidő: kb. 15 perc



Óóóóó! Olyan csillogó! Ha van valami, amit a gnómok jobban szeretnek egy hosszú, bozontos szakállnál, akkor azok a csillogó drágakövek. És úgy tűnik, rengeteg van belőlük a Kincses-hegy belsejében! Ki tölti meg elsőként a négy csilléjét?

De legyetek óvatosak és ne legyetek túl mohók, különben a hulló drágakövek csörömpölése felébreszti Dragomirt, a sárkányt!

A játék tartalma



doboz alja



játékmező matrica



kalapács



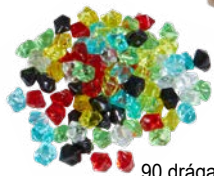
színkocka
(a mester variációhoz)



kis kezdőjátékos-
kártya



9 kis feladatkártya



90 drágakő
(10 átlátszó és 16 kék, zöld,
sárga, piros és fekete)



16 nagy csillekártya (4 színben)

Az első játék kezdete előtt

Tipp: Kérjétek szüleitek segítségét, mielőtt az első játékhoz nekikezdenétek.

Helyezzétek a doboz alját az asztalra úgy, hogy az a csomagolás szövegével felfelé nézzen. Most ragasszátok fel a játékmező matricát a doboz aljára. Ideje bányászni! A játék után hagyjátok a matricát a dobozon. Mostantól a játékosoknak nemcsak menő borítója van, hanem menő doboz alja is!



Előkészületek

- ① Helyezzétek a doboz alját az asztal közepére úgy, hogy az alja felfelé nézzen.
- ② Tegyetek minden drágakövet a doboz aljára.
- ③ Minden játékos vegyen magához 4 azonos színű csillekártyát, keverje meg, majd képpel felfelé fordítva képezzen egy paklit belőle maga előtt. Ez lesz a saját csille-paklija.
- ④ A legfiatalabb játékos a kezdő játékos, vegye magához a kezdőjátékos-kártyát.
- ⑤ Keverjétek meg a feladatkártyákat, és helyezzétek őket képpel felfelé fordítva egy pakliba úgy, hogy minden játékos könnyen elérje
- ⑥ Készítsétek elő a kalapácsot.



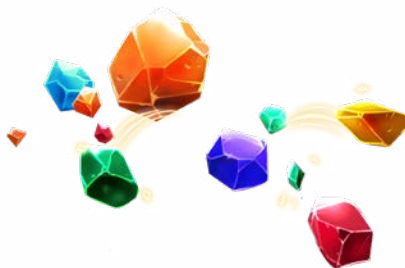
Előkészületek 4 játékos esetén

A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A kezdő játékos kezdi. Miután minden játékos megtett egy kört, új kör kezdődik.

Minden kör 5 fázisból áll:

1. Itt az idő kalapálni!
2. Számold meg a drágaköveket
3. Ellenőrizd a feladatkártját
4. Töltsd meg a csilléd
5. Ellenőrizd a csilléd



1. FÁZIS: ITT AZ IDŐ KALAPÁLNI!

Fogd a kalapácsot, és kopogtasd meg a doboz oldalát, amíg legalább 1 drágakő le nem esik.

Tipp: Különbféle kalapálási technikák léteznek. Megütheted a doboz rövid vagy hosszabbik oldalát. Kipróbálhatod az apró, óvatos koppintásokat, vagy erősen is üthetsz. De amint legalább 1 drágakő leesik, azonnal abba kell hagynod a kalapálást, és el kell kezdened a 2. fázist.



Klára a kalapáccsal óvatosan ütögeti a doboz hosszabbik oldalát.

Fontos: Óvatosan megfordíthatod és elmozdíthatod a dobozt, mielőtt kalapácsolni kezdenél. Ám ha egy vagy több drágakő leesik közben, a köröd azonnal véget ér, és a következő játékos jön.

2.FÁZIS: SZÁMOLD MEG A DRÁGAKÖVEKET

Most számold meg az összes drágakövet, amely leesett a dobozról.

8 vagy kevesebb drágakő esett le?

Fantasztikus! Dragomir, a sárkány nem vett észre semmit.

Folytasd a 3. fázissal.

9 vagy több drágakő esett le?

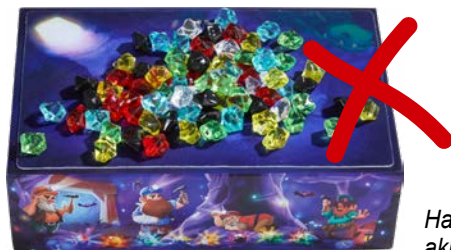
Jaj ne! Menekülj! Felébresztetted Dragomirt, a sárkányt.

Helyezd vissza az összes leesett drágakövet a doboz aljára. Ezzel véget ér a köröd, és a következő játékos jön.

Tipp: Ha gondod akad a drágakövek megszámlálásával, helyezd őket a doboz egyik hosszabbik oldala mentén, ahol a színes drágakövek látszanak. Helyezd a leesett drágaköveket a dobozon láthatók mellé. Maradt még drágaköved? Akkor sajnós több, mint 8 drágakő esett le, így a következő játékos jön.



Klára 5 drágakövet ütött le a doboz aljáról, így folytathatja a 3. fázissal.



Ha Klára leütött volna 9 drágakövet, akkor számára a kör véget ért volna.

3.FÁZIS: ELLENŐRIZD A FELADTKÁRTYÁT

Tipp: Az első néhány játék alkalmával kihagyhatjátok ezt a fázist, és közvetlenül a 4. fázisra léphetek. Ha egy kicsit jobban megismeritek a játékokat, ez a fázis még izgalmasabbá teszi a játékot.

Tudtad teljesíteni a képpel felfelé fordított feladtkártya-pakli legfelső feladatát?

Igen? Nagyszerű!

Húzd fel a legfelső feladtkártyát a pakliból és tedd a csilléd mellé úgy, hogy a nagy, átlátszó drágakő oldala nézzen felfelé. Az elvégzett feladtkártya átlátszó drágakőként felhasználható lesz a 4. fázisban. Ezután folytasd 4. fázissal.

Nem? Kár!

Lépj rögtön a 4. fázishoz.

Megjegyzés: A feladtkártyák magyarázata a játékszabály végén található.



Fontos: A feladtkártyán szereplő feladatot sikeresen teljesítve nem kaptok ajándékba drágaköveket. Egyszerűen csak össze kell számolni a leesett köveket, és majd a 4. fázisban használhatók fel a csille feltöltésére

4.FÁZIS: TÖLTSD MEG A CSILLÉD

Most megtöltheted a csille paklid legfelső csillóját azokból a drágakövekből, amelyek leestek. Minden csillóban 4-6 hely van. Mindegyik helyre pontosan egy drágakő illik. A drágaköveknek meg kell egyeznie a csille üres helyeinek színével. Az átlátszó drágakövek jokernek számítanak, és bármelyik helyre helyezhetők. A már elhelyezett drágakövek áthelyezhetők.

Fontos: Mindig csak a paklid legfelső csillóját töltheted fel!

Ezután helyezd vissza a doboz aljára az összes leesett drágakövet, amelyre nincs szükséged. Ha más drágakövek esetleg leesnek a folyamat során, egyszerűen tedd vissza őket a tetejére.



Klára csillájában már van 1 sárga drágakő az előző körből. A kocsiban még van 3 üres hely: zöld, kék és piros. A kék és piros mezőket meg tudja tölteni a levert drágakövekből, de a kocsi zöld része még üres. Klára visszahelyezi a többi leütött drágakövet (sárga, piros és fekete) a dobozra.

Tipp: A fekete drágaköveknek nincs értéke, és nincs szükség rájuk egyetlen csillóban sem, de a 3. fázisban számítanak a feladatkártyákon szereplő feladatok elvégzésekor.

5.FÁZIS: ELLENŐRIZD A CSILLÉD

Teljesen tele van a csilléd? Minden hely tele van a megfelelő drágakövekkel?

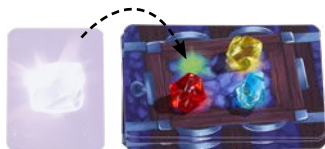
Igen? Fantasztikus!

Helyezd vissza az összes drágakövet a dobozra, majd tedd a csillekártyát képpel felfelé (hátlappal felfelé) fordítva a csille-paklid mellé.

Hú, nézd, milyen szépen csillog a teli csille!

Nem? Esetleg megtöltheti a csillédet az összegyűjtött feladatkártyáiddal?

Ha sikerült teljesítened egy feladatkártyát, akkor azt átlátszó drágakőként használhatod a csilléd megtöltéséhez. De ezt csak akkor teheted meg, ha ezzel lehetővé válik, hogy teljesen megtöltsd a csilléd. Ebben az esetben helyezd vissza a felhasznált feladatkártyá(ka)t a feladatkártya-pakli alá. Ezután helyezd vissza az összes drágakövet a csillédből a doboz aljára, és tedd a csillekártyát képpel felfelé fordítva a csille-paklid mellé.



Klára felhasználja a jokerkártyáját a negyedik drágakő helyettesítésére a csilléjében, így azt teljesen feltöltötte.



A jokerkártyát visszahelyezi a feladatkártya-pakli alá, a kocsjában lévő drágaköveket pedig a doboz alapjára. A kitöltött kocsi kártyát képpel felfelé a kocsi köté mellé kell tenni.

Ezután a következő játékos jön.

A játék vége

Amint az egyik játékos megtölti a negyedik csillekártyáját, a játék véget ér. Az aktuális fordulót még játszátok végig, így mindenkinek ugyanannyi köre lesz.

Ha ennek a körnek a végén Te vagy az egyetlen játékos, aki meg tudta tölteni a negyedik csilléjét, akkor megnyerted a játékot!

Ha ennek a körnek a végén több játékos meg tudta tölteni a negyedik csilléjét, akkor a játékosok által elvégzett és még birtokukban lévő feladatkártyák száma alapján határozzuk meg a győztest. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor ezek a játékosok osztoznak a győzelmen.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek

Mester variáció

Már jártasok vagy a kalapálásban, és szeretnétek nagyobb kihívás elé állítani magatokat? Akkor próbáljátok ki a következő játékváltozatot.

Dobj a kockával, mielőtt az 1. fázisban kopogtatni kezdesz. A kocka határozza meg, hogy melyik kopogási technikát kell használnod az adott körben.

Tipp: Hogy ne kelljen folyamatosan a játékszabályt ellenőrizni, hasonlítsátok össze a dobott szimbólum színét a doboz oldalán lévő gnómok sisakszínével. A gnómok megmutatják, milyen kopogtatási technikát kell használnotok.

Yellow *Csak óvatosan! Az erős rezgések felébreszthetik Dragomirt!*

Ahelyett, hogy a kalapács fejével kopogtatnál, a fogantyút kell használnod.



Blue *Bal vagy jobb – nem probléma!*

Az ügyetlenebb kezdeddel kell kopogtatnod. Ha jobbkezes vagy, vedd a kalapácsot a bal kezvedbe. Ha balkezes vagy, jobb kezvedbe fogd a kalapácsot.



Purple *Piff-puff! Kinek kell a kalapács?*

Ahelyett, hogy a kalapácsot használnád, használd az öklödöt.



Red *Pszt! Ezt álmomban is megteszem!*

Hajtsd oldalra a fejed az asztalra, miközben kopogsz



Orange *Jaj! Pont a hüvelykujj!*

A hüvelykujjad ne érintse a kalapácsot kopogás közben.



Green *Ó Istenem! Hogy van ez?*

Csukott szemmel kopogtass.



Feladatkártyák magyarázata



Ennek a feladatkártyának a teljesítéséhez 4-nél kevesebb drágakövet kell leütnöd – tehát 1, 2 vagy 3 drágakövet.



Ennek a feladatkártyának a teljesítéséhez 5-nél több drágakövet kell leütnöd – tehát 6, 7 vagy 8 drágakövet.



Ennek a feladatkártyának a teljesítéséhez legalább 2 fekete drágakövet le kell ütnöd.



Ennek a feladatkártyának a teljesítéséhez páros számú drágakövet kell leütnöd.



Ennek a feladatkártyának a teljesítéséhez páratlan számú drágakövet kell leütnöd.

Tipp: Annak ellenőrzésére, hogy páros vagy páratlan számú drágaköved van-e, egyszerre két drágakövet helyezz fel a feladatkártyára – mindkét gnómhöz egyet-egyét. Így oszd el az összes drágakövet. Maradt egy drágakő?

- **Nem?** Akkor páros számú drágakő esett le.
- **Igen?** Akkor páratlan számú drágakő esett le.

Az ellenőrzés után vedd le ismét az összes drágakövet a feladatkártyáról, hogy a 4. fázisban megtölthesd velük a csilléd.