

JÁTÉKSZABÁLY

– Hajrá, induljunk! – kiáltja Veronika, és bátran rálép egy nagy tündérrózsalevéltre. A stég nincs már messze! A három kis varázsló, Misi, Borcsa és Veronika, elszőkött Bence kandúr társaságában Hollóvár sötét, komor kastélyából. A biztonságos partot csak a titokzatos varázstavon keresztül érhetik el. Mi sem egyszerűbb, gondolhatnánk – ám a gonosz varázsló, Hollócsőr gonosz bűbájjal elvarázsolta a levelek egy részét! Ezek a vízen lebegő tündérrózsalevelek nemcsak gátolják az ifjú varázslók menekülését – néha még vissza is fordítják őket a kastély felé! „Háháhá, mindjárt a karmaim közt lesztek!” – kuncog Hollócsőr a markába. De egyet se féljete, a négyes nincs egyedül! A varázstó lakói már ismerik ezt az ősi játékot, és örömmel segítenek a kis varázslóknak. Átjuthat a három kis varázsló és Bence a titokzatos varázstavon, mielőtt Hollócsőr elhagyhatná a várát?

A DOBOZ TARTALMA

(Ábra az eredeti játékszabály 4. oldalán.)

Játéktábla (varázstó)

8 vízcsík

16 korong (12 elvarázsolt állat, 4 Hollócsőr)

Vár

5 fafigura

Nádas

Holló

Mielőtt először játszanátok a játékkal

Először is nyomkodjátok ki a vízcsíkokat és a korongokat a kinyomóformából.

A vár kinyomható ablakait is távolítsátok el.

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyétek ki mindent a dobozból, és tegyétek azokat az asztal közepére.

A. Ezt követően tegyétek a varázstavas játéktáblát a doboz belsejére.

B. Ezután tegyétek a várát és a nádasat a doboz szélébe. Illesszétek be ezeket a helyükre a játéktáblába. A várát erősítsétek meg azzal, hogy a hollót berakjátok a tetejére (ld. kép).

C. Egymás után toljátok a nyolc vízcsíkot a stég alá úgy, hogy a nyilak látsszanak és a stég felé mutassanak.

D. Tegyétek Hollócsőrt a kezdőmezőjére a várban. Ezen a mezőn a nyíl be van karikázva.

Ezt követően tegyétek a három kis varázslót (Misit, Borcsát és Veronikát) Bence macskával együtt a 4 zöld nyíllal jelölt kezdőterületre.

E. Keverjétek meg a korongokat (az elvarázsolt állatokat és Hollócsőrt egyaránt), és terítsétek szét őket képpel lefelé fordítva a doboz mellé.

Tipp: javasoljuk, hogy az első játékot csak 1 Hollócsőr-koronggal játsszátok. A másik három korongot tegyétek máshova, a játék során nem lesz rájuk szükség.

(Előkészületek – ábra az eredeti játékszabály 4. oldalán.)

A JÁTÉK CÉLJA

Csapatként próbáltok elmenekülni a titokzatos varázstavon át, még mielőtt Hollócsőr elérné azt. Ám mintha gonosz varázslat ellen küzdenétek, rendre meggátol valami benneteket a haladásban, vagy akár még visszafelé is zavar, a vár felé.

Ahhoz, hogy győzhessetek, mind a 4 figurátokat minél hamarabb el kell juttatni a túlpárt biztonságába – a stégre –, mármint még azelőtt, hogy Hollócsőr elhagyhatná a várát. Ehhez a megfelelő sorrendben kell felfordítanotok az elvarázsolt állatokat, hogy megszabadíthassátok őket a bűbájtól.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató szerinti irányban követik egymást. Az kezdi a játékot, aki közületek a legutóbb fürdött tóban. Aki sorra kerül, annak először is fel kell fordítania egyet a képpel lefelé fordított korongok közül.

Sikerült elvarázsolt állatot felfedned?

Akkor bármelyik szabad figurátokkal kiléphetsz a kezdőterületről. Fogj meg egy varázslót vagy Bencét, majd óvatosan és lassan mozgasd ezt a figurát a cél, vagyis a stég felé. Mozoghatsz vízszintesen vagy függőlegesen (átlósan nem), tündérrózsalevélről tündérrózsalevéltre. Egy levélen egyszerre csak 1 figura állhat. Nem ugorhatsz át másik figurán.

(Kép a helyes és helytelen lépésről – ábra az eredeti játékszabály 5. oldalán.)

Tipp: óvatosan told a figurát a táblán anélkül, hogy felemelnéd. Nem ellenőrizheted előre, hogy a levél el van-e varázsolva!

Hollócsőr elvarázsolta a figurádat?

Addig lépegethatsz a stég felé, amíg az utadon meg nem állít egy elvarázsolt tündérrózsalevélt. Amint megérzed Hollócsőr varázserejét, el kell engedned a figurádat – meggátolták a továbbhaladásban, így a levélen ragad.

(Ábra az eredeti játékszabály 6. oldalán.)

GYŐZD LE A BŰBÁJT AZ ELVARÁZSOLT ÁLLATOK SEGÍTSÉGÉVEL!

Minden tündérrózsalevélen ül egy állat. Ha a köröd elején a megfelelő állatot fedted fel, le tudod győzni Hollócsőr varázslatát. Nézd meg közelebről azt a tündérrózsalevelet, amelyen Hollócsőr éppen elvarázsolta a figurádat:

• Ha az elvarázstolt levélen ugyanaz az állat látható, mint a felfedett korongon, legyőzheted Hollócsőr ármánykodását, és a figuráddal tovább mozoghatsz a stég felé.

• Ha az elvarázstolt levélen nem ugyanaz az állat látható, mint a felfedett korongon, elvarázstolva maradsz, és vége a körödnek.

A köröd végeztével mindkét esetben visszafordítod a korongot. A következő játékoson a sor.

Példa (ábra az eredeti játékszabály 6. oldalán): Saci felfordít egy korongot, és pillangó látható rajta. Úgy dönt, hogy Veronikával (zöld) fog lépni. A figurával a kezdőterületről a teknősös levélre lép. A tündérrózsalevél nincs elvarázstolva, vagyis Veronika továbbléphet róla. A pillangós levélre lépve azonban megérzi Hollócsőr varázsterejét. Meg kellene állnia itt, ám szerencsére Saci a pillangós lapkát fordította fel a köre kezdetén. A varázstlat tehát nem számít, és folytathatja útját. A hernyós levél sincs elvarázstolva. Ám az a tündérrózsalevél, amelyen a rákocska vár, sajnos el van varázstolva. Saci nem mozgathatja Veronikát tovább. Visszafordítja a pillangós korongot, és a következő játékoson van a sor.

Fel akarsz szabadítani egy figurát a köröd kezdetén?

Újra felszabadíthatsz egy elvarázstolt figurát a megfelelő elvarázstolt állat felfedésével. Ha például a kagylót fordítod fel, és az egyik figurátok, mozgásában meggátolva, a kagylós levélen áll, elindulhatsz vele, egészen addig, amíg újra nem varázstolják el a figurát vagy nem éred el vele a stéget.

Hollócsőrt fedted fel?

Ha a felfedett korongon Hollócsőr látható, sajnos ebben a körödben nem léphetsz! Hollócsőr bűbájt bocsát a varázstóra, és csökken a köztetek lévő távolság. Vedd ki a vár sziklája alatti utolsó vízcsíkot a tábla alól, és told vissza a stég alatt a tábla alá a másik oldalon. Figyelj, hogy a nyíl a megfelelő irányba, vagyis a stég felé mutasson.

Ezzel az elvarázstolt figurák mindegyikét visszahúzza egy rejtélyes erő a vár felé. Ugyanekkor (mint azt látni fogjátok) Hollócsőr is előre lép egyet. Fordítsd vissza a korongot, és a következő játékoson van a sor.

Tipp: ha Bence vagy valamelyik varázstoló visszajut a kezdőterületre, ezzel felszabadul a varázstlat alól, és az egyik következő (vagy későbbi) kör során bármelyik tündérrózsalevélre lépve elindulhat a táblán.

(Ábra az eredeti játékszabály 7. oldalán.)

Minden figura el van varázstolva, és nem találtál megfelelő állatot?

Ha minden figura el van varázstolva, és nem olyan állatot fedtél fel, amilyen a figurák tündérrózsalevelein található, sajnos nem léphetsz.

Ráadásul Hollócsőr egy újabb gonosz bűbájt bocsát a tóra. Tolj be az előbbieik szerint egy vízcsíkot a stég alá! Mintha csak egy Hollócsőr-korongot fedtél volna fel.

A JÁTÉK VÉGE

Megnyeritek csapatként a játékot, ha Misit, Borcsát, Veronikát és Bencét sikeresen átvezettétek a varázststávon a fából készült stégre. Tökéletes, fantasztikus csapat vagytok!

Ha azonban legalább egy figurátok még mindig a tavon áll, amikor Hollócsőr eléri az utolsó mezőt, a gonosz varázstló nyer! Tegyetek egy újabb próbát, hátha legközelebb sikerül kijátszanotok őt!

FONTOS!

- Mindig először fordítsatok fel egy korongot, és utána döntsetek, hogy melyik figurát mozgattjátok.
- A kezdőterületről az első sor 4 mezője közül bármelyikre léphettek. Ha a stégen vagytok, a figurát már bármelyik célmezőre lerakhattjátok.
- További Hollócsőr-korongokkal nehezíthetitek a játékot. Ha megnyertétek ezt a játékot, legközelebb keverjete meg egy Hollócsőr-korongot a többi közé.
- Megbeszélhetitek, hogy melyik korongot fordítsatok fel és merre menjete. Figyeljete, hogy melyik tündérrózsalevelek kevésbé veszélyesek, hiszen azt már tudjátok, hogy az adott állat melyik levélen található.
- Ne felejtsetek, a vízcsíkok mozgásával az is megváltozik, hogy melyek az elvarázstolt tündérrózsalevelek...
- Próbáljátok Hollócsőrt nem túl sokszor felfordítani, és igyekezzete elkerülni azt, hogy mind a négy figurátok egyaránt elvarázstolódjon.