Qinola party

Hegedűs Csaba játéka 2-4 fő részére 8 éves kortól

Szülinapi piñatapartira vagyunk hivatalosak. Felkészülni, vigyázz, kész, üsd, vágd! Már potyognak is a cukorkák a piñatából. Siessen mindenki, hogy ne maradjon le a sok finomságról! A zöldalmás a legfinomabb, de a cseresznyés szebb. Kinek sikerül a legtöbb finom cukrot összegyűjtenie?

A játék célja

A játékosok cukorkákat szednek össze a fűből, és megpróbálnak minél finomabb és értékesebb nyalánkságokat összegyűjteni. Mindenkinek két lépést kell megtennie egy cukorkával mielőtt bármennyit felvenne a fűben lévők közül. Aki a legszemfülesebb, annak édes lesz a pihenés a móka után.

Tartozékok

- 4 db kétoldalas játéktábla – egyik oldala 5x5, másik oldala 4x4 mezőre osztva
- Pontozókeret, 8 darab puzzleelemből összeállítható
- 48 db cukorka, színenként 8 db (zöld, sárga, fehér, kék, narancs, bordó)
- 8 db pontjelölő, színenként 1-1 db
- 10 db lépéslap
- 3 db értékelőlap
- 1 db lépéslap cukorkafaló manóknak
- 1 db értékelőlap cukorkafaló manóknak
- 1 db játékleírás
- Matricakészlet

Előkészületek

Az első játék megkezdése előtt ragasszátok fel a falapkákra a színükkel megegyező cukorkamatricákat. Minden lapkához 2-2 db matrica van a dobozban.

Illesszétek össze a puzzleelemeket, és az így kapott keretbe helyezzétek a négy táblát (5x5-ös oldalukkal) egymás mellé az asztal közepére úgy, hogy a táblák egy 10x10-es mezőt alkossanak. A táblákat bármerre lehet forgatni, így a virágok minden alkalommal másképp helyezkednek el a fűben. Ez után minden, virággal jelzett mezőre helyezzetek egy azzal azonos színű cukorkát. Keverjétek meg a 10 lépéslapot és a 3 értékelőlapot, majd húzzatok 2 lépés- és 1 értékelőlapot, és képpel felfelé tegyétek a tábla mellé. Végül mindannyian válasszatok magatoknak egy-egy tetszőleges pontjelölőt, amivel a játék végén leléphetitek a megszerzett pontjaitokat. A játékot az a játékos kezdi, aki egy perc alatt a legtöbb édességet tudja megenni.

A játék menete

A játék az óramutató járásával megegyező irányba folyik. A soron következő játékosnak 3 akciója van.

1. és 2. akció: A játékos kiválaszt egy cukorkát, ez lesz az aktív cukorka. Amikor tornyot választ és/vagy épít, annak minden eleme aktívnak számít. Ez után a tábla mellé helyezett lépéskártyák szabályainak felhasználásával mozgatja az aktív cukorkát vagy tornyot a táblán. A játékosnak 2 lépése van, és ezeket a lépéseket ugyanazzal, az aktív cukorkával vagy toronnyal kell megtennie. A lépések sorrendjét a játékos választja meg. A 2. lépés után a mozgatás hatására ki kell alakulnia legalább egy olyan cukorkacsoportnak, amelyben legalább 2 azonos színű cukorka egymással élszomszédos mezőn van (*Példa 1*). Ha a lépések hatására egy ilyen cukorkacsoport sem alakulna ki, a lépés nem hajtható végre.

Fontos: A két lépés nem lehet ugyanaz, tehát mindkét lépéskártya szabályát fel kell használni. Mind a 2 lépést ugyanazzal, az aktív cukorkával kell megtenni.

3. akció: A játékos begyűjti lépéseinek jutalmát. Megkeresi azokat a cukorkacsoportokat, amelyekre a következők mindegyike igaz, és elveszi az ezekbe tartozó cukorkákat.

- Azonos színű cukorkából áll, amelyek egymással élszomszédos mezőn vannak.
- Legalább 2 cukorkából áll.
- A játékos 1. és/vagy a 2. akciója során a cukorkacsoport legalább egyik cukorkája elmozdult, azaz más mezőre került.
- Torony építésekor a torony legfelső cukorkáját kell figyelembe venni, és annak színével megegyező élszomszédos cukorkák vehetők le a tábláról. Ha a levétel után újabb színegyezést fed fel a játékos, tovább folytatja a cukorkák begyűjtését mindaddig, míg talál színegyezést. Ha a játékos az 1. és/vagy 2. akciója során tornyot épített vagy mozgatott, akkor a torony minden eleme aktívnak, azaz mozgatottnak számít.

Fontos: A játék kezdetén az előkészületek során kialakulhat olyan cukorkacsoport, amelyben azonos színű cukorkák egymással élszomszédos mezőre kerültek. Ha egy játékos a saját körének 1. és/vagy 2. akciója során nem mozdította el ezen cukorkacsoport egyik cukorkáját sem, vagy nem mozgatott egy újabb, ugyanilyen színű cukorkát az eredeti cukorkacsoporttal élszomszédos mezőre, akkor körének 3. akciójában nem veheti fel az eredeti cukorkacsoport cukorkáit (*Példa 2*).

Példa

Megjegyzés: Ha a soron következő játékos többszöri próbálkozásra sem tud olyan lépést végrehajtani, aminek eredményeképpen a 3. akciójában cukorkát tudna felvenni, ebben a körben passzolnia kell. Ilyenkor az őt követő játékos köre kezdődik. Amikor a passzoló játékos ismét sorra kerül, újra mozgathat és vehet fel cukorkákat, ha sikerül érvényes lépést végrehajtania.

Miután a soron lévő játékos végrehajtotta 3 akcióját, és elvette a cukorkákat, vagy passzolt, a tőle balra ülő játékos köre kezdődik.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos egymás után passzolt. Ekkor kezdetét veszi a pontok összeszámolása.

Pontozás

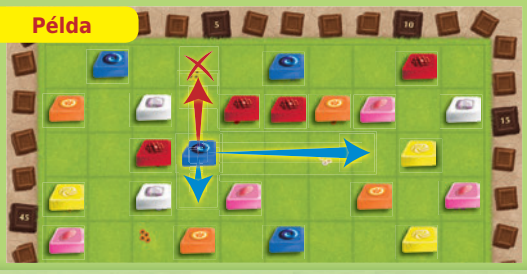
A pontokat a tábla mellé helyezett értékelőlap alapján kell összeszámolni, és lelépni a pontozókereten. A legtöbb pontot gyűjtött játékos lesz a legédesszájúbb, és egyben a játék győztese is. Egyenlőség esetén az nyer, aki a pontjait kevesebb cukorka felvételével szerezte.

Lépéslapok szabályai

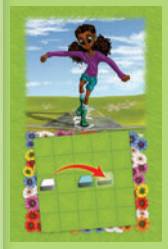
Fogócska

A mozgatni kívánt cukorkát a **sorban vagy oszlopban a hozzá legközelebb lévő másik cukorka mellé kell tenni**. A mozgatás végén a mozgás irányában egy másik cukorkának kell megállítania a mozgatott cukorkát; ha a cukorkát a tábla széle állítaná meg, akkor a lépés nem tehető meg. A választott cukorka mozgatásakor a szomszédos cukorkák távolsága nem számít. A lényeg, hogy a mozgatott cukorka legalább egy üres mezőt haladjon bármelyik irányba.

Példa



Ugróiskola



A mozgatni kívánt cukorkát **vízszintesen vagy függőlegesen egyenes vonalban (de nem átlósan!) egy szomszédos cukorka mögé kell tenni**, közvetlenül a mellette lévő szabad mezőre. Nem számít, hány szabad mező van az érintett cukorkák között. Amennyiben a szomszédos cukorka mögött közvetlenül nincs szabad mező (ott egy másik cukorka vagy a tábla széle van), a játékos nem léphet arra a választott cukorkával.

Példa

Labirintus

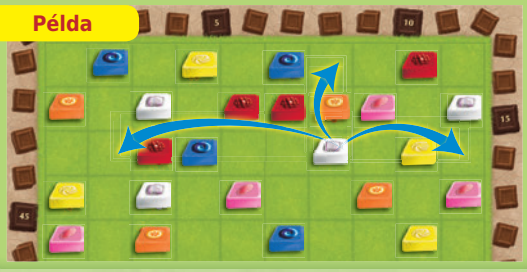
A mozgatni kívánt cukorkával **legfeljebb 3 lépést tehet meg a játékos. A lépések mindig vízszintes vagy függőleges (de nem átlós!) irányba történnek**, és a legközelebb lévő másik cukorka mellé vagy a tábla széléhez érve érnek véget. Minden lépés után irányt kell váltani, ami lehet az előző irány ellentétje is. **Nem kötelező 3 lépést tenni a választott cukorkával!** A játékos választ, hogy 1, 2 vagy 3 lépést tesz meg.

Példa

Távolugrás

A mozgatni kívánt cukorkát **vízszintesen vagy függőlegesen (de nem átlósan!), a legközelebbi cukorka vagy cukorkasor mögötti szabad helyre kell helyezni**. A cukorka vagy cukorkasor előtti szabad mezők száma lényegtelen.

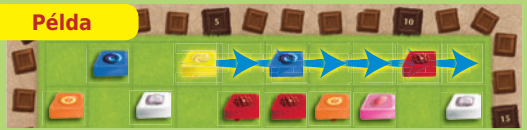
Példa



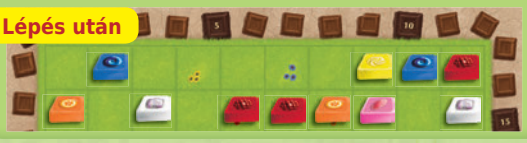
Vonatozás

A mozgatni kívánt cukorkával **a vele azonos sorban, illetve oszlopban lévő többi cukorkát a tábla széléig kell tolni**. A választott cukorka bárhol lehet a táblán. A tábláról cukorkát letolni nem lehet, és a tolás végén egy mezőben csak egy cukorka lehet. **Amennyiben a játékos nem tud legalább egy másik cukorkát eltolni legalább egy mezőnyi távolságra, nem léphet a választott cukorkával!**

Példa



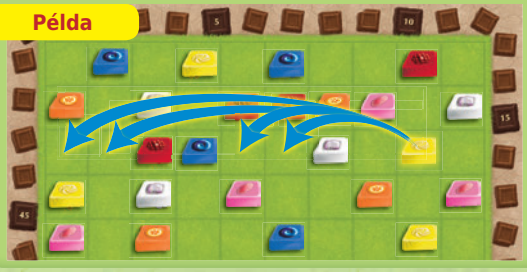
Lépés után



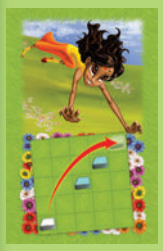
Békaugrás

A mozgatni kívánt cukorkát **át kell helyezni vízszintesen vagy függőlegesen (de nem átlósan!) bármelyik szabad mezőre**. A mozgatott cukorkát csak üres helyre lehet lehelyezni. A szabad hely kiválasztásakor annak távolsága és a köztes cukorkák száma nem számít. A lényeg, hogy legalább egy mezőnyit elmozduljon, és legalább egy cukorkát átugorjon.

Példa



Tigrisbukfenc



A mozgatni kívánt cukorkát **átlósan kell mozgatni bármelyik irányba úgy, hogy legalább egy másik cukorkát átugorjon**. A játékos dönti el, hogy a választott irányba melyik szabad helyre teszi le a mozgatott cukorkát. A mozgatott cukorkát csak üres helyre lehet lehelyezni. A szabad hely kiválasztásakor annak távolsága és a köztes cukorkák száma nem számít.

Példa

Lovacskázás

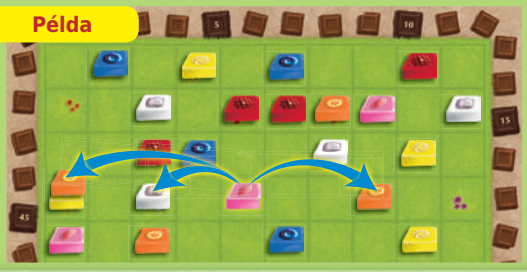
A mozgatni kívánt cukorkát **vízszintesen vagy függőlegesen egyenes vonalban (de nem átlósan!) egy szomszédos cukorkára vagy cukorkatoronyra kell tenni**. Nem számít, hány szabad mező van az érintett cukorkák között. A keletkező cukorkatorony magassága nincs korlátozva. Például egy korábban táblán hagyott 2-es toronyra is rá lehet ugratni egy 3-as tornyot létrehozva.

Példa

Egymás hátán

A mozgatni kívánt cukorkát **vízszintesen vagy függőlegesen (de nem átlósan!) bármelyik másik cukorka vagy cukorkatorony tetejére kell tenni**. A sorban és oszlopban lévő cukorkák bármelyikére rá lehet ugratni a választott cukorkával. A keletkező cukorkatorony magassága nincs korlátozva.

Példa

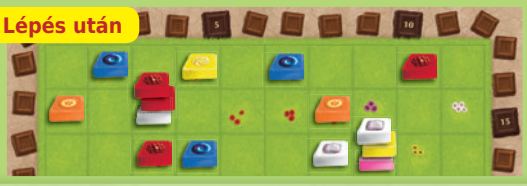


Kicsi a rakás

A mozgatni kívánt cukorkával **egy háromszintes cukorkatornyot kell építeni**. Ezt több módon meg lehet tenni. Lehet úgy, hogy a játékos a mozgatni kívánt cukorka előtt egy sorban vagy oszlopban álló két cukorkát használja fel; vagy a választott cukorkát egy szomszédos, kétszintes cukorkatorony tetejére teszi; vagy egy kétszintes cukorkatornyot mozgat, amit egy szomszédos, egyedül álló cukorkára tesz. Minden esetben a cukorkát vagy cukorkatornyot csak egy irányba lehet mozgatni, építés közben nem lehet irányt váltani. Nem számít, hány szabad mező van a mozgatott és a szomszédos cukorkák között. A választott cukorkának vagy cukorkatoronynak mindig legfelülre kell kerülnie. Ezzel a lépéskártyával a lépés végén pontosan háromszintes cukorkatoronynak kell keletkeznie, a szintek száma nem lehet háromnál több vagy kevesebb.

Példa

Lépés után

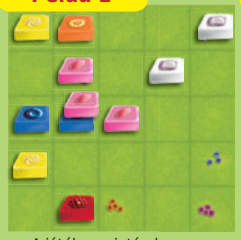


Cukorkatornyok

A játék során cukorkatornyok is keletkezhetnek, mikor másik cukorkára kell lépnünk a lépéskártya használatakor (Lovacskázás, Kicsi a rakás, Egymás hátán). A tornyokkal kapcsolatban a következő szabályok érvényesek:

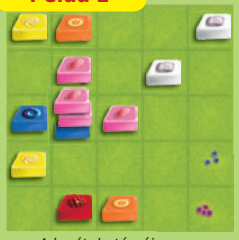
- A torony cukorkái mindig együtt mozognak, sorrendjüket megtartva.
- A toronyban egymáson lévő azonos színű cukorkák nem vehetők le a 3. akció során.
- Levételkor mindig a legfelső cukorkát kell figyelembe venni. Mindig csak a torony tetején lévő cukorka és annak színével egyező cukorkák vehetők el a tábláról. Ha egy levétel után újabb színegyezést fed fel a játékos, tovább folytathatja a cukorkák begyűjtését.

Példa 1



A játékos miután levesz a tábláról 3 rózsaszín cukorkát, felfed egy újabb színpárt. Így levehet 2 kék cukorkát is.

Példa 2



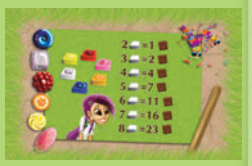
A levétel után újra egy rózsaszín cukorka lesz felül a toronyban. Ennek viszont nincs párja, így a játékos csak az első 3 rózsaszín cukorkát kapja meg.

Emlékeztető: Cukorka levételére csak a második lépés után kerülhet sor. A második lépés után azonban a lépéstől függetlenül a mozgatott cukorkák közül legalább egynek egy azonos színű cukorkával szomszédságba kell kerülnie, hogy érvényes legyen a lépés.

Értékelőlapok bemutatása

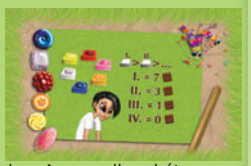
Pontozó 1

A cukorkák értéke azok megszerzett darabszámától függ. 2/3/4/5/6/7/8 megszerzett, azonos színű cukorka 1/2/4/7/11/16/23 pontot ér. A cukorkák darabszámát a játékosok egyenként és színenként külön-külön veszik figyelembe, mindenki a saját gyűjteményét értékeli ki.



Pontozó 2

A különböző színű cukorkákat külön-külön kiértékelve az adott színű cukorkákból gyűjtött többség dönti el, hogy ki mennyi pontot kap. Egy játékosnak az adott színből legalább 1 cukorkát kell szereznie, hogy az adott színű cukorkák kiértékelésekor pontot kapjon. Amennyiben két vagy több játékos ugyanannyi cukorkát gyűjtött egy színből, mindig az alacsonyabb helyezés pontjait kapják meg!



***Példa**: A piros cukorkából Anett 3, Erik 2, Móni 2 és Attila 0 db-ot gyűjtött. Ez alapján Anett 7, Erik és Móni 1-1, Attila 0 pontot szerzett. Kék cukorkából Móni 2, Attila 2, Erik 2 és Anett 0 db-ot szerzett. Ez alapján Móni, Attila és Erik 1-1 pontot, Anett 0 pontot szerzett. Sárga cukorkából Erik 3, Attila 3, Anett 2 és Móni 2 db-ot szerzett. Ez alapján Erik és Attila 3-3 pontot, Anett és Móni 0-0 pontot szerzett.*

Pontozó 3

A cukorkák értéke a táblán maradt, azonos színű cukorkák darabszámától függ. Minden cukorka 0/1/3/6/10/15 pontot ér, ha 0/1/2/3/4/5 vagy több ugyanolyan színű cukorka maradt a táblán.

Példa: *Erik 3 piros cukorkát gyűjtött, és a táblán 2 maradt, ezért piros cukorkái 3 pontot érnek darabonként, így 9 pontot szerzett a piros cukorkákkal. Anett 1 sárga cukorkát gyűjtött és a táblán 4 db maradt, így 10 pontot szerzett a sárga cukorkával.*

Játékvariáns 8 évnél fiatalabb cukorkafaló manók részére

A 4 játéktáblát az alapjáték szabályaihoz hasonlóan kell elhelyezni, de a 4x4-es felükkel felfelé. A virágokra a velük megegyező színű cukorkákat helyezzük a táblán (színenként 2-2 db marad ki). A tábla mellé tesszük a kiegészítő lépés- és kiegészítő értékelőlapot, és kezdődhet a móka.

A játék menete

A játék menete megegyezik az alapjáték menetével, azzal az eltéréssel, hogy a soron következő játékos a lépéslapon látható 2 lépéstípus közül eldöntheti, hogy csak az egyiket vagy mindkettőt felhasználja. Ha csak egy lépést tesz meg, bármelyiket választhatja, ha mindkettőt, akkor azok sorrendjét szabadon megválaszthatja. **Ha csak egy lépést hajt végre a játékos, akkor az alapszabálytól eltérően az első lépés után is levehet cukorkát a tábláról**.

A többi szabály, a játék vége és az értékelés megegyezik az alapjáték szabályában leírtakkal.

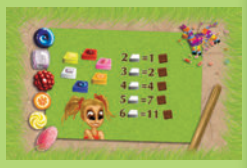
Lépéslap leírása (Mérleghinta)

1. lépés (Egymás hátán): A választott cukorkával a vele azonos sorban vagy oszlopban lévő egyik cukorka tetejére lehet lépni.

2. lépés (Békaugrás): A választott cukorkával a vele azonos sorban vagy oszlopban lévő bármelyik szabad helyre lehet lépni.

Értékelőlap leírása

A cukorkák értéke azok megszerzett darabszámától függ. 2/3/4/5/6 megszerzett, azonos színű cukorka 1/2/4/7/11 pontot ér. A cukorkák darabszámát a játékosok egyenként és színenként külön-külön veszik figyelembe, mindenki a saját gyűjteményét értékeli ki, és lépi le a pontozó sávon.



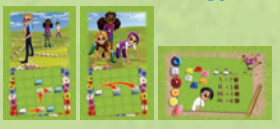
Ajánlás kezdő, de édességet szerető játékosoknak

Az első játékok alkalmával ne véletlenszerűen válasszatok lépés- és értékelőlapokat, hanem a következők szerint:

1. szint: Ugróiskola, Fogócska, Pontozó 1

2. szint: Vonatozás, Távolugrás, Pontozó 1

3. szint: Labirintus, Egymás hátán, Pontozó 2



Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnénak, Hegedűs Zoltánnak. A Társasjátékos klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékmenet rendbetételében. Külön köszönet Szőgyi Attilának és Herendi Harsányi Juditnak a játék illusztrációjáért és grafikáiért, Krantz Dominak az angol szabályfordításért, és Farkas Tivadarnak a lektorálásért, Loránt Mónikának és Hoksza Sándornak a megszámlálhatatlan prototípus elkészítésében való segítségért.

További köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Kiss Norbert, Grund Szabina, Dervadelin Zoltán, Medgyesi Péter, Rigler László, Tóth-Szegő Dániel, Varga Attila, Wenzel Réka, Szerb Tamás, Tuska Miklós, Kálmán László, Kálmán Dorottya, Kanyó Krisztián, Rózsa Dávid, Tóth Gábor, Tichy-Rács Lenke és a Nagytarcsai Társasjáték Klub lelkes tagjai.

Szerző: Hegedűs Csaba. Illusztrátor: Herendi-Hárshegyi Judit. Grafikus: Szőgyi Attila. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: Szajkó Anikó, Harsányi Balázs Bence.

Kiadó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Gém Klub Kft. • www.gemklub.hu
Származási hely: Magyarország

© 2015 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu
Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

www.jemmagazin.hu