



CORAL PARTY

Négy halacska
közös felfedezőútja

Alex Randolph játéka,
Doris Matthäus illusztrációjával

Játékosok: 2-6
Korosztály: 5 éves kortól
Játékidő: kb. 20 perc

28 lapka 1, 2 3 vagy 4 tengeri állattal



Tartalom

- 28 lapka tengeri állatokkal
14 x 1 állat
8 x 2 állat
4 x 3 állat
2 x 4 állat
- 4 halfigura műanyag talpakkal
- 1 dobókocka
- 1 játéktábla

4 halfigura
műanyag talpakkal



A játékról

Segítsetek a négy halacsának a korallszirt felfedezésében, miközben végig viszitek őket a játéktábla tengeri útjain. Lehetőség szerint tartsátok együtt a halakat, mert minél többen vannak egy mezőn, annál több állatot tudnak felfedezni. Ez nem annyira könnyű, mert a dobókocka mutatja meg, milyen messzire úszhat egy halacska. Beszéljétek meg és segítsétek egymást abban, hogy együtt a legjobb utat megtaláljátok. Csak így tudja a négy halacska valamennyi tengeri állatot felfedezni és a játékot együtt megnyerni.



1 dobókocka

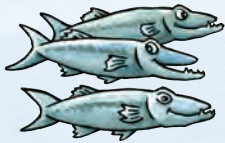
1 játéktábla

A felfedezésre váró tengeri állatok neveit megtaláljátok a következő oldalak alsó szegélyén.



Előkészületek

Fektesseék a játéktáblát az asztal közepére. Mialatt az egyikőtök az alábbi történetet felolvassa, a többiek a játéktáblán tetszőlegesen elosztják a lefelé fordított lapkákat (buborékos oldalukkal felfelé). Figyeljetek arra, hogy a világos mezők és az utak szabadon maradjanak.



Történet

Odakint a tengeren, ahol a víz mindig meleg és csodálatosan tiszta, létezik egy korallszirt. A színes korallak között egy tengeri rózsában él egy bohóchal. Ma találkozik a három legjobb barátjával, a gömbhallal, a sárga doktorhallal és a csikóhallal. Amint ők négyen a piros tengeri rózsá mellett elúsznak, találkoznak tanárukkal, a palettás doktorhallal. „Tudjátok, mennyi különböző tengeri állat él a mi korallszirtünkön?“, kérdezi a palettás doktorhal a négy jó barátot. A barátok kérdően néznek rá, de egyikük sem tudja a választ. A bohóchalnak támadt egy ötlete. „Együtt megtaláljuk őket“, mondja. Barátai lelkesek és azonnal tovább akarnak úszni. Így indul a négy halacska felfedezőútra, hogy megtalálják valamennyi tengeri állatot, amelyik a korallszirten él.

Állítsátok a négy halfigurát, a továbbiakban csak „halacska” megnevezéssel, a kezdő mezőre a piros tengeri rózsá elé és készítsétek elő a dobókockát.



A négy halacska izgatottan várja, hogy mennyi tengeri állatot fognak felfedezni a korallszirtjükön!



A játék menete

Egy csapatban együtt játszotok. Segítsétek egymást kölcsönösen, mert együtt nyertek vagy veszítetek. Sorban, az óramutató irányának megfelelően játszotok. Aki utolsónak látott akváriumot, az kezd.

Te következél (te dobsz)

Amikor te következél, egyszer dobsz a kockával. Beszél meg a játszótársaiddal azt, hogy a négy halacska közül az egyikkel melyik mezőre lépj.

Te mozgatsz egy halacskát

Mozgass egy halacskát a dobott szám szerint, a korallszirt járatain mezőről mezőre. A haladási irány útjelző táblái a kis piros nyílhalacszkák a mezők kijáratainál. Minden mezőnek különböző mennyiségű ki- és bejárata van.

A mezőkhöz vezető járatok alul vagy felül keresztezik egymást. Elkanyarodni, vagy a piros nyílhalacszkákkal ellentétes irányban mozogni nem megengedett.



Kövessd a kis piros nyílhalat. Ők megmutatják nektek a helyes irányt. Maradj az utakon, mert ezek biztonságosan átvezetnek a korall szirten.



Bohóchal



Sárga doktorhal



Csikóhal



Gömbhal



Palettás doktorhal



Óriáskagyló



Remeterák



Tarisznyarak

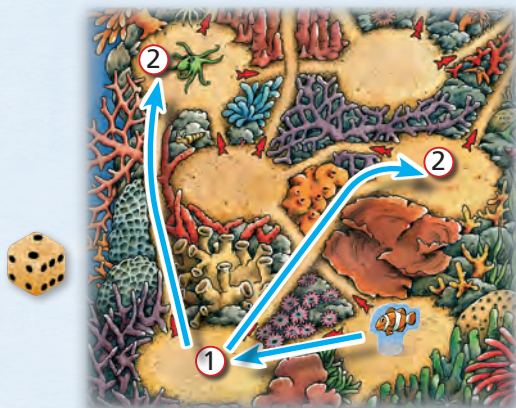


Tengeri sárkány



Muréna

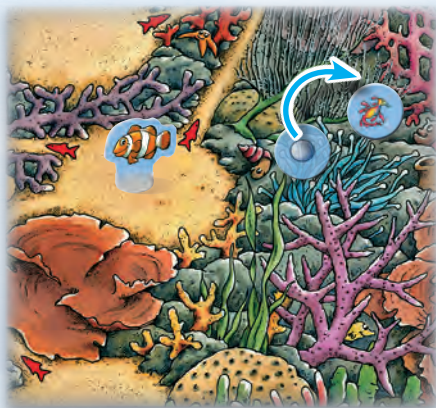
Aszerint, hogy melyik út mellett döntöttetek, különböző távolságra juttok. Próbáljátok meg a halacskákat lehetőség szerint egymás mellett tartani.



Olyan sok út vezet a korall szirten keresztül. Melyik utat kell a bohóchalnak választania?

Tengeri állatok felfedezése

Egy helyváltoztatás végén minél több halacska áll egy mezőn, annál több tengeri állatot tudnak felfedezni. Ha egy helyváltoztatás végén egy olyan mezőre lépsz egy halacskával, ahol nem áll másik halacska, akkor felfordíthatsz egy tetszőleges 1-es (továbbiakban 1 buborékos) jelölésű lapkát a játéktáblán. Ezzel egy tengeri állatot fedeztél fel a korallszirten.

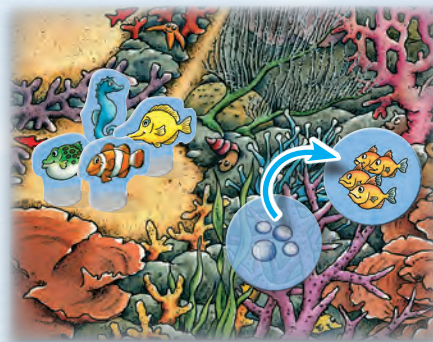


A bohóchal beúszott és felfedezett egy tengeri sárkányt.

Figyelem: A lapkák hátoldalán lévő buborékok száma megegyezik az előlapon található tengeri állatok számával.

Ha áthelyezel egy halacskát egy olyan mezőre, ahol már egy másik halacska áll, felfordíthatsz egy 2 buborékos lapkát, amin két tengeri állat látható, vagy pedig két 1 buborékos lapkát.

Amennyiben mind a négy halacska együtt áll egy mezőn, felfordíthattok egy 4 buborékos lapkát.



Itt a négy halacska egy sügérrajt fedezett fel.

Egyszerre több lapkát is felfordíthattok. Ehhez az egy mezőn álló halacskák számának meg kell egyeznie a lapkákon lévő tengeri állatok számával.



A piros korall mögött a négy halacska felfedezett két pillangóhalat, egy tűzhalat és egy papagájhalat.



Papagájhal



Fehérszonyú szirtcápa



Polip



Denevérhal



Tengeri kígyó



Tűzhal



Horgászhal



Leopárd hal



Tengeri teknős

Figyelem: ha nincs több megfelelő lapka, kicserélhetitek a lapkákat

Például egy áthelyezés után két halacska áll együtt egy mezőn. Azonban már csak egy felfedezetlen 3 buborékos lapka van. Ezt felfeditek, és cserébe visszafordítottok három 1 buborékos lapkát a buborékos oldalára. Most a két halacszával felfedezhetitek a két 1 buborékos tengeri állatot.

A barátságos polip

Tizenkét polipmező van a korallszirten. A polipok segítenek nektek egy halacska jobban átmozgatni a korallszirten. Ha hatost dobtál és egy halacska egy polipos mezőn áll, akkor azt a halacska egy és hat mező távolság között tetszésed szerint mozgathatod tovább.



A korallszirtet a polipok ismerik a legjobban. Ők tudnak a halacskáknak olyan útvonalakat mutatni, ahol egyszerűbben el tudnak úszni. Így könnyebben odatalálnak a többi halacszához, akik már előre úsztak.

A játék vége

Amikor egy halacska ismét a startmezőre ér, meg kell várnia a játék végéig a többi halacska, több tengeri állatot nem fedezhet fel.

Amennyiben minden lapkát felfordítottatok, mielőtt a negyedik és egyben utolsó halacska a piros tengeri rózsza előtt található startmezőre eléri, akkor együtt megnyertétek a játékot. Minden tengeri állatot felfedeztetek, amelyik a korallszirten él. Szuper! Azonban ha egy, vagy több lapkát nem fordítottatok fel, akkor nem fedeztetek fel minden tengeri állatot. Sajnos veszítettetek.

Csak egy dolog segíthet: Még egyszer átúsztok a korallszirten és egy új felfedezőtúrára indultok.

A játékot könnyíthetitek, vagy nehezíthetitek azzal, hogy kevesebb lapkával játszotok, vagy a lapkákat nem szabad kicserélnetek.



A korallszirten keresztül vezető túrát a négy halacska együtt élte át. Feltétlenül be kell számolniuk a kék doktorhalnak arról, hogy mennyi tengeri állatot fedeztek fel.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de,
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu

