

Ponder

Legyél Te a család leggyorsabb békája!



Ajánlott: 7 éves kortól
Játékidő: 20-40 perc
Játékosok száma: 2-4

Üdvözlünk a tóban!

Még éppen időben érkezted az évenkénti békaugró-versenyre! Minden tólakó jelen van és bátorítja a csapatát.

A békák utakat építenek a tavirózsák leveleiből a zsúfolt tavon és azokon ugrálnak át a túlpartra. Az átkelés közben azonban csak olyan irányban lehet ugrani, amilyen irányt a lépéskártyák megengednek. De figyelmelem: a többi béka készen áll a támadásra! Ne gondolkodj túl hosszán, hanem ugorj a tóba, mert kezdődik a verseny!

Játékszabály:

A Ponderben a játékos egy lépése 3 részből áll:

- 1 Egy tavirózsalevél áthelyezése
- 2 Ugrás egy békával
- 3 Egy új lépéskártya húzása

A békák csak a tavirózsák levelein, a lépéskártyán megadott irányban ugorhatnak. Az a játékos, aki csapatának mind a három tagját elsőként a tó túlsópartjára juttatta, megnyeri a játékot!

A játék előkészítése:

- A játékosok helyezték le a 28 tavirózsalevelet a játéktáblán zöld ponttal jelölt mezőre.
- Minden játékos válasszon egy színt, keverje meg a kártyáit, majd a lapokat egy lefordított pakliba rendezve tegye le maga elé. A játékosok a paklijuk legfelső lapját fordítsák fel, majd fektessék azokat a játéktáblára a színüknek megfelelő mezőkre. Ezek a mezők a játékosok "startpartjai".
- A játékosok úgy sorsolják ki a kezdő játékost, hogy dobjanak a békáikkal, mintha dobókockákkal dobának. A játékot az a játékos kezdi, akinek a dobás után a legtöbb békája ül. Egyezőség esetén a játékosok újra dobjanak. A játékosok állítsák a békáikat a startpartokra!

A játék előkészítése 2 játékos részére:

Két játékos esetén vegyünk magunkhoz két egymás mellett fekvő szín (pl.: kék és piros) békáit.



A narancssárga mező a játéktáblán azt jelzi, hogy ez a part a narancssárga csapat startpartja. A narancssárga pakli legfelső lapja nyíltan és mindenki számára láthatóan ezen a mezőn fekszik. Játék megkezdéséhez mind a három békát a startpartra kell állítani. A startparton levő békák közül bármelyik be tud ugrani a tóba, akármelyik a parttal érintkező mezőre, ha azon tavirózsalevél van.

1 Egy tavirózsalevél áthelyezése:

A Ponderben a lépés egy tavirózsalevél áthelyezéssel kezdődik. A játékos csak valamelyik békájával oldalasan vagy átlósan határos mezőn fekvő tavirózsalevelet helyezhet át. A tavirózsalevelet a játékos bármelyik általa választott üres mezőre áthelyezheti a tavon. Egy lépésen belül pontosan egy tavirózsalevelet kell áthelyezni.

- ✓ A játékosnak lehetőség van arra is, hogy egyik békája mellett fekvő tavirózsalevelet áthelyezze, majd egy másik békával lépjen.
- ✓ A startpartot egy nagy összefüggő mezőként kell értelmezni. A startparton lévő békák minden olyan tavirózsalevelet mozgathatnak, amelyek a parttal határos mezőn fekszik.
- ✓ Ha a játékos békái közül semelyik sem határos egyik tavirózsalevéllel sem, akkor az „Evezés”- szabályokat kell alkalmazni.
- ✓ Ha egy játékosnak csak a startparton vannak békái és nincsen egyik parttal határos mezőn sem tavirózsalevél, akkor a játékos nem léphet egyik békájával sem, de húznia kell egy új lépéskártyát.
- ✓ Nem szabad áthelyezni olyan tavirózsalevelet, amin béka ül.



Egy béka csak olyan tavirózsalevélre ugorhat, amelyik a vele oldalasan, vagy átlósan közvetlenül határos mezők egyikén fekszik. Itt a narancssárga béka két tavirózsalevél közül is választhat.

2 Ugrás egy békával:

A játéktáblán felfordítva fekvő lépéskártya megmutatja, hogy a békák melyik irányba ugorhatnak. A békák csak olyan mezőkre ugorhatnak, amelyeken tavirózsalevél van és egészen addig haladhatnak a megadott irányba, míg a határos mezőkön tavirózsalevél van. Az úton bármikor meg lehet állni.

- ✓ A játékos egy lépésén belül csak egyik békájával ugorhat. Azonban egy békával mindenképpen ugrania kell, ha erre van lehetősége.
- ✓ Egy béka nem ugorhat át egy másik békát, de megtámadja őt.
- ✓ A békák a startparttól a tóba bármelyik a parttal határos tavirózsás mezőre beugorhatnak, és a lépéskártyán megadott irányban továbbhaladhatnak.
- ✓ A békákat nem lehet kitenni a partra, kivéve, ha befejezi a versenyt, vagy egy támadás után vissza kell mennie a startpartra.

Evezés:

Ha a játékos békái közül egyikkel sem tud olyan mezőre ugrani, amelyiken tavirózsalevél van, akkor egyik békájának eveznie kell. Ez azt jelenti, hogy a béka azt a tavirózsalevelet, amin ül, csónakként használja és 1 mezőt egy általa választott irányban evezve halad. Az evezés után új lépéskártyát kell húzni.



A felfordítva fekvő lépéskártya megmutatja, hogy a béka melyik irányban ugorhat. Ebben az esetben a narancssárga béka vagy megtámadja a kék békát, vagy 1 mezőt ugrik előre a kék béka irányában. Vagy a sárga béka melletti üres mezőre ugrik.

Támadás:

Egy béka megtámadhat (de nem köteles megtámadni) egy útjába eső békát, ha ezt a lépéskártya megengedi. A támadó béka felváltja a védekező békát. A védekező játékos dob a megtámadott békával. A béka helyzete szerint három eredmény lehetséges.



• Ha a béka a hátán, vagy az oldalán landolt, a támadó nyer és áthelyezi a vesztest egy olyan szomszédos mezőre, amelyiken van tavirózsalevél.



• Ha a béka ülve landolt, a megtámadott béka nyer, akkor visszakerül a helyére és áthelyezi a támadó békát egy olyan szomszédos mezőre amelyiken van tavirózsalevél.



• Ha a béka a hasán és az orrán landolt, akkor a megtámadott béka a vízbe esik. Visszakerül a startpartra.

3 Egy új lépéskártya húzása:

Egy játékos lépését azzal zárja, hogy húz egy új lépéskártyát a lefordított pakli tetejéről. Ezt a kártyát felfordítva a játéktáblára a színének megfelelő mezőre kell tenni. Ez mutatja meg a következő lépés irányát.

✓ Abban az esetben, ha elfogynak a húzó-pakli lapjai, akkor a felfordítva fekvő lapokból megkeverés után egy új lefordított húzó-paklit kell kialakítani.

A verseny nyertese:

Az a játékos, aki elsőként mind a három békáját a túlpartra juttatja, megnyeri a játékot.

Egy béka akkor fejezi be a versenyt, ha a startparttal szemközti parton a célszalagon áthaladva a partra ugrik.

✓ Mindegyik kártya felhasználható a partra ugráshoz, kivéve az etetési idő kártya.

✓ Az a béka, amelyik befejezte a versenyt továbbiakban már nem vesz részt a játékban és nem helyezhet át tavirózsalevelet sem.

Tipppek:

✓ A játékosok lépéseit előre láthatja, ha mindig figyelemmel kíséri az éppen felfordított lépéskártyákat!

✓ Annak érdekében, hogy elkerülje azt, hogy békái a startparton ragadjanak, mindig ügyeljen arra, hogy maradjon a startparttal határos mezőn tavirózsalevél!

Ha kérdése merülne fel a Ponder játékkal kapcsolatban, írjon a következő címre: piatnik@piatnik.hu



A lépéskártyák



Egyenesen: a lépésre kiválasztott béka egyenesen (nem átlósan) előre, hátrafelé vagy oldalvást ugorhat.



Átlósan: a lépésre kiválasztott béka, átlósan ugorhat.



Minden irányban: a lépésre kiválasztott béka egyenesen, vagy átlósan bármelyik irányban ugorhat.



Egy lépés: a lépésre kiválasztott béka egyet ugorhat egyenesen, vagy átlósan bármelyik irányban.



Etetési idő! A békákat megzavarja a felettük elvonuló legyek raja. Ilyenkor falánk éhség tör rájuk, aminek lehetetlen ellenállni! Ebben a lépésben nem lehet békát mozgatni, de egy új lépéskártyát kell húzni a következő körre.



Knock Out! Ez a kártya szokásos lépéskártyaként működik, csak erősíti a támadást! Ha a béka megtámad egy másik békát, ennek a kártyának a kijátszásakor, akkor a megtámadott béka automatikusan (dobás nélkül) visszakerül a startpartra.

Tervezte:
Isabel Holmberg
Design és kivitelezés:
Mindtwister

©2011 Mindtwister AB
Fruviksvägen 2-6
SE-139 34 Värmdö
SWEDEN
+46 8 570 216 50
info@mindtwister.se
www.mindtwister.se



A játékhoz jó szórakozást kíván a
Piatnik Budapest Kft.

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

