

KOBOLD



Tervezte: Marco Ruskowski és
Marcel Süßelbeck
2-4 játékos részére, 6 éves kortól

A CÉLOTOK A JÁTÉKBAN

A koboldok szerepébe bújva lopózzatok be Matyi gyerekszobájába és próbáljátok meg minél több játékot és drágakövet ellopni. A pontok megszerzéséhez a gyerekjátékokból egyforma darabokat kell gyűjtenetek, a drágakövekből pedig négy különböző színből álló szettekkel. Aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjti, az nyeri meg a játékot.

A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A JÁTÉKTÉR KIALAKÍTÁSA

• 1 Gyerekszoba

- 1 Fektesseék a játék üres dobozának alját a kartonbetétekkel az asztal közepére. Válasszátok ki a játékosok számának megfelelő oldalt a játéktáblának. Ezt a szimbólumot a játéktábla sarkában látjátok a nagy szekrény mellett. Ha hárman játszatok, akkor kedvetek szerint dönthettek a játéktábla egyik, vagy másik oldala mellett.

Fektesseék bele a dobozba a játéktáblát a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé.

Dugjátok be Matyit a játéktábla közepén lévő nyílásba.

Matyi

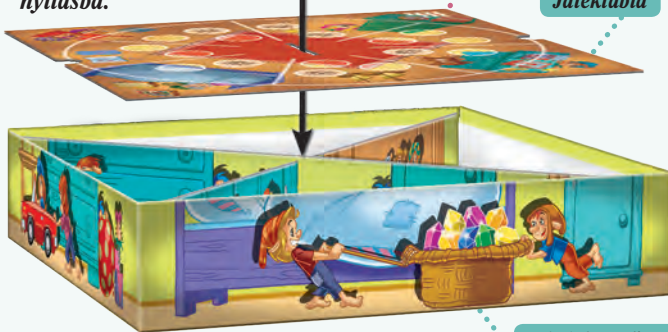
2 vagy 3
játékos:



3 vagy 4
játékos:



Játéktábla

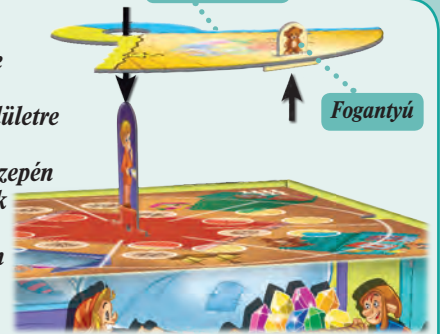


A doboz alja a kartonbetéttel

- 2 Fogjátok a zseblámpát és alulról dugjátok bele a fogantyúját, majd engedjétek rá a játéktáblára a zseblámpát úgy, hogy közben a zseblámpa közepén lévő lyukon kibújtatjátok Matyit. A fogantyúval a zseblámpát könnyedén elforgathatjátok Matyi körül.

Zseblámpa

Fogantyú



Fontos: A zseblámpa forgatásához mindig használjátok a fogantyút.

- 3 Állítsátok be a zseblámpa fénysugarát úgy, hogy teljesen lefedjen a gyerekszoba hét mezője közül kettőt.

Fénysugár



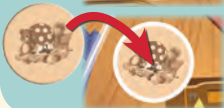
• 66 korong



Fordítsátok le az összes korongot, és alaposan keverjétek meg. Ez lesz a közös készletetek. Tegyetek a közös készletből egy-egy korongot a játéktábla körrel jelölt mezőire.



= ahol ezt látjátok, oda felfordítva tegyétek



= ahol ezt látjátok, oda lefordítva tegyétek



Játéktábla

Fénysugár



Megjegyzés: azokra a körmezőkre, amiket a fénysugár letakar, a játék kezdetekor nem tesztek korongot.

• 1 Jutalomtábla

Fektesse a jutalomtáblát a gyerekszoba mellé.

• 9 Jutalom (papír talpakkal)

Dugjátok rá a jutalmakra a megfelelő talpakat, majd állítsátok a játékok jutalmát a jutalomtábla jobb oldalára, a drágakő jutalmakat pedig a jutalomtábla bal oldalára.



5 drágakő jutalom és 4 játék jutalom

• 12 Kobold

Válasszatok egy színt, és vegyétek el a színetekben a három koboldot. A felesleges koboldokat rakjátok félre.



• 1 Dobókocka

Tegyétek a dobókockát a gyerekszoba mellé.



• 16 Pontlapka

Fektesse a pontlapkákat a jutalomtábla mellé.



• 1 játékszabály

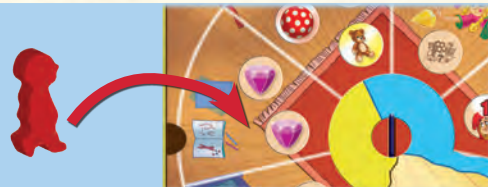
A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki utoljára látott koboldot. Ha nem tudtok megegyezni, akkor kezdjen a legfiatalabb játékos. Utána az óramutató járása szerint kerültek majd sorra. Amikor te vagy a soron, akkor válaszd ki a következő kettő dolog közül az egyiket:

- **A) Felállítod az egyik koboldod** vagy • **B) Visszaveszed mindegyik koboldod + dobsz**

• **A) Felállítod az egyik koboldod**

Állítsd rá az egyik koboldodat tetszés szerint a gyerekszoba egy olyan mezőjére, amit nem világít meg a zseblámpa fénysugara.



Fontos szabályok:

- A gyerekszoba egyes mezőin több saját koboldod is állhat, de maximum annyi amennyi korong fekszik azon a mezőn.
- A gyerekszoba egyes mezőin több játékos koboldjai is állhatnak egyszerre.



vagy:

• **B) Visszaveszed mindegyik koboldod + dobsz**

Ezt a lépést akkor választhatod, ha legalább egy koboldod áll már a gyerekszobában. Ha már minden koboldod a gyerekszobában áll, akkor ezt az akciót kell választanod.

Vedd vissza a gyerekszobából az összes koboldodat. Minden koboldod ellop egy korongot a gyerekszobának arról a mezőjéről, amelyiken állt:

- Amikor leveszel egy koboldot egy mezőről, elveszel arról a mezőről egy korongot is. Válassz a felfordított vagy a lefordított korongok közül egyet.
- Te döntöd el, hogy a koboldjaidat milyen sorrendben veszed vissza.

A visszavett koboldjaidat állítsd magad elé. A lapkákat fektess melléjük felfordítva, és dobj a kockával.



Példa: Viki (piros) visszaveszi a koboldjait a gyerekszobából. Mindegyik mezőről, ahonnan elveszi a koboldját, elvesz egy korongot is. Viki elvesz egy mackót, egy lila és egy zöld drágakövet, majd dob a kockával...

Mit mutat a kocka?

1 2 Egy nyíl és egy szám! 1 2

Matyi a koboldok nyomába ered. Fogd meg a fogantyút és fordasd el a zseblámpát annyi mezővel, amennyit a kocka mutat. A kocka megadja a forgatás irányát is (sárga = a sárga irányban kell forgatnod; kék = a kék irányban kell forgatnod). Ha a zseblámpa fénye eltalál egy vagy több koboldot, azok gyorsan menekülõre fognak. Vegyétek vissza magatokhoz azokat a koboldokat, akiket Matyi meglátott a zseblámpa fényében. A menekülõ koboldokkal persze nem vehettek el egy korongot sem a gyerekszobából.



Példa: Viki sárga 2-est dobott, ezért kétfelé fordítja a zseblámpát. A zseblámpa fénye eltalál egy kék és egy zöld koboldot. Kati (zöld) és Zoltán (kék) visszaveszik a koboldjukat a gyerekszobából, és nem vesznek el egyetlen korongot sem.

Üres kockaoldal!

Ekkor nem történik semmi. A zseblámpa úgy marad, ahogyan van.



Fontos! Csak akkor dobod, amikor visszavetted a koboldjaidat a gyerekszobából!

Tegyetek új lapkákat a gyerekszobába

Végül tegyetek a gyerekszoba minden megüresedett körmezőjére egy – egy korongot a készletből. Ügyeljete arra, hogy a korongokat a körmezők jelölései szerint (felfordítva/lefordítva) tegyék.



Megjegyzés: Nem tesznek korongokat azokra az üres mezőkre, amiket a zseblámpa fénye letakar.

A játékot a következő játékos folytatja.

A KORONGOK ÁTTEKINTÉSE

A koboldkorongok:

A játék végén minden koboldkorongért 1 pont jár.

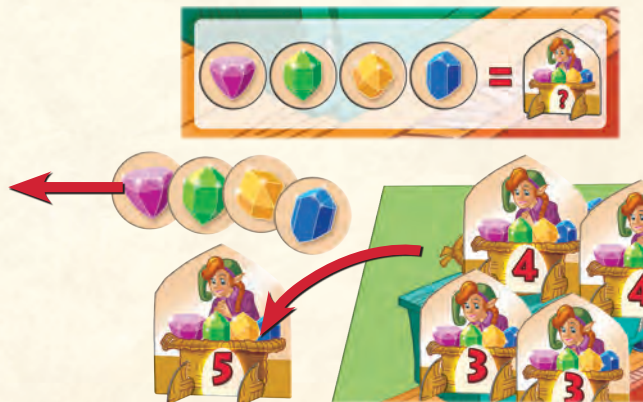


Drágakőkorongok:

Amikor összegyűlik előtted 4 különböző színű drágakő, akkor elvehetsz a jutalomtábláról egy jutalmat.

A négy drágakövet tedd ki a játékból és vedd el a legnagyobb értékű drágakő jutalmat a jutalomtábláról.

Minden jutalom annyi pontot ér a játék végén, ahányas szám rajta áll.



Példa: Viki gyűjtött össze elsőként 4 különböző színű drágakövet. Beadja a 4 drágakövet és elveszi a legnagyobb értékű drágakő jutalmat, ami 5 pontot ér majd a játék végén.

Villámkorongok:

Amikor villámkorongot veszel el, akkor a lépésed végén értékelnetek kell a villámkorongon látható játékszert.

Akinél ebben a pillanatban a **legtöbb** (legalább egy), olyan játékkorong van, amilyen a villámlapkán az elvehet két pontlapkát. Egyezőség esetén az érintettek egy-egy pontlapkát vehetnek el.

Minden pontlapka 1 pontot ér a játék végén.

Az értékelés után tegyék ki a villámlapkát a játékból.



Példa: Viki azt a villámkorongot vette el, amelyiken a labda van. Tamás (sárga) gyűjtötte eddig a legtöbb labdát, amiért 2 pontlapkát vehet el.

Játékszerkorongok:

A játék végén külön kell értékelnetek minden játékfajta. Aki egy játékfajtaból a legtöbb korongot gyűjtötte, az megkapja érte a megfelelő játékjutalmat. Minden játékjutalom annyi pontot ér a játék végén, ahányas szám rajta áll.



A JÁTÉK VÉGE

A játék az után a lépés után azonnal véget ér, amikor...

... nem tudjátok a gyerekszoba összes látható üres körmezőjét teljesen feltölteni korongokkal.



vagy

... elvettétek mind az öt drágakőjutalmat.



Most értékeljétek a játékszereket:

A játékfajta értékelése:

Nézzétek meg sorban, hogy ki mennyit gyűjtött az egyes játékfajtaból (labda, autó, mackó, bohóc). Aki egy játékfajtaból a legtöbbet gyűjtötte, az elveheti a játékfajta jutalmát a jutalomtábláról. Egyezőség esetén a jutalom a táblán marad, egyik játékos sem kapja meg.



Példa: Tamás (sárga) gyűjtötte a legtöbb labdát és autót, ezért mindkettő jutalmát elveheti. Viki (piros) és Zoli (kék) egyformán 2-2 bohócot gyűjtött. Tehát a bohócért járó jutalom a táblán marad. Zoli (kék) gyűjtötte a legtöbb mackót, ezért megkapja a mackó jutalomkorongot.

Adjátok össze, hogy ki mennyi pontot gyűjtött a koboldkorongokból, pontkártyákból, drágakő jutalmakból, játékszer jutalmakból. A játékot az nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

Példa a játék végéig összegyűjtött pontokról:



Zoli (kék) kettő drágakő jutalmat gyűjtött (4+3 pont) és a mackó jutalom (5 pont), valamint van egy koboldkorongja (1 pont) és 3 pontkártyája (3 pont). Az ezen felül gyűjtött játékszereknek és drágaköveknek nincsen értékük.

Zoli összesen 16 pontot gyűjtött.

