#MARADJ OTTHON!

Játékszabály

A játék célja

A rettegett koronavírus üti fel a fejét a Föld nevű bolygón, ezért 2020. március 16-tól Magyarországon elrendelik a kötelező otthonmaradást, hogy minél kevésbé fertőzzék egymást az emberek. Induljatok neki, és szerezzétek vissza azt az életerőt, ami legyőzi a vírust! Gyűjtsetek össze 19 életerőpontot, egy maszkot és egy kézfertőtlenítőt, hogy nyertesként kerüljetek ki végül a karanténból és a játékból!

Tartozékok

1 db játéktábla · 6 db pontszámláló lap · 6 db játékosbábu · 6 db játékoskocka
1 db dobókocka · 1 db fekete víruskocka · 36 db karanténkártya · 24 db maszk
és 24 db kézfertőtlenítő zseton

A játék menete

Minden játékos válasszon magának egy színt, a hozzá tartozó bábuval, kockával és pontozólappal. A központi kereket állítsuk be véletlenszerűen. A legidősebb játékos kezd, hisz ő a leginkább „védett korú". A játékosok a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után. A soron lévő játékos dob, majd lép a saját színével jelzett indulómezőről **tetszőleges irányba.**

A vírus miatt szükséges a másfél méter távolság tartása, ezért a **játékosok között minimum 1 mezőt szabadon kell hagyni mindkét irányba.**
Ha a lépés a dobás értéke szerint az egyik irányban már foglalt mezőre esne, vagy túl közel lenne egy másik játékoshoz, akkor a másik irányba kötelező a játékosnak lelépnie a dobását. Ha mind a két irányba gátolt a lépés, akkor a játékos kimarad, nem léphet abban a körben.

Ha valaki a kockával vírust dob, megpörgeti a központi kereket a nyíllal jelölt irányba! **A cikkelyt a legközelebb található mező széléhez kell illeszteni; ha pont két mező közé esne, akkor a forgató dönthet, hogy melyik széléhez *(lásd a lenti ábrán)*.** A forgás által újonnan érkezett hatások (cikkelyek) minden játékos esetében érvényesülnek, azokat azonnal végre kell hajtani a következő kivétellel.

A kockával jelzett "Dobj újra" utasítást csak az eredetileg is dobó játékos hajthatja végre, különben követhetetlenné válna a játékossorrend.
Ez nem vonatkozik arra az esetre, amikor a maszk megtartásáért kell dobjon bármelyik játékos, azt mindenkinek végre kell hajtania!

Mezők a táblán

Amelyik mezőre lép a játékos, a központi keréken felette olvasható hatást azonnal végrehajtja; ha szükséges, újra dob vagy pörgeti a kereket.

A következő mezőkön különleges akciókat hajthatunk végre:

Stop tábla: amennyiben ilyen mezőre érkezik a játékos, úgy a felette lévő cikkely hatása nem érvényesül, hanem húznia kell egy karanténkártyát, és annak a hatását érvényesíteni.

Nyilak: ezeken a mezőkön az adott cikkely hatását is alkalmazni kell, utána a játékos maszkot és kézfertőtlenítőt tud eladni és/vagy vásárolni.

- **eladás:** ha a játékosnál van feleslegesnek ítélt maszk vagy kézfertőtlenítő, akkor 2 pontot írhat jóvá értük, és akár többet is eladhat egyszerre.
- **vétel:** maszkot vagy kézfertőtlenítőt vásárolni is lehet, ez 4 pontba kerül.

Eladás: +2 pont

Vétel: -4 pont

Egy játékos birtokában **maximum 3 maszk és 3 kézfertőtlenítő lehet;** ha később megint olyan mezőre lép, ahol újat kapna, akkor 1 pontot írhat jóvá helyette.

Pontszámlálás és győzelem

Minden játékos kap a játék elején a saját színével megegyező pontszámláló lapot, amin a játék során megszerzett/elvesztett pontokat tartja számon a saját színű kocka segítségével.

Amennyiben a játékos már túljutott a 6-os pontszámláló mezőn, és rendelkezik maszkkal (A), úgy már nem eshet vissza a 7-es mező alá, ha pontot veszít. Ugyanígy, amennyiben a játékos rendelkezik legalább egy kézfertőtlenítővel (B) és meghaladja a 12-es pontszámláló mezőt, már nem eshet vissza ez alá, hiába veszett el közben a maszkja. Kivételt jelent, ha a nyilakkal jelzett mezőn pontokkal fizet a maszkért, kézfertőtlenítőért, ilyenkor vissza tud esni a megfelelő értékben.

A játékot az nyeri, aki **először éri el a 19 pontot** szemléltető zöld keresztet (C), továbbá rendelkezik maszkkal és egy kézfertőtlenítővel. Ha esetleg többen is egyszerre érik el a győztes mezőt, akkor egy újabb játékkal kell közöttük igazságot tenni!

Félkooperatív játékmód

A **#maradjotthont** nem csupán egyféleképpen lehet játszani, hanem lehetőség van a még több izgalmat nyújtó félkooperatív játékra is. Ebben a verzióban közösen kell küzdeni a vírus ellen, hogy ne tudja elpusztítani megszokott világunkat.

A játékosok ugyanolyan módon gyűjtögetik a pontokat, mint az alap változatban, de bármikor valaki pontot veszít, a saját pontozólapja mellett - még akkor is, ha nem esik vissza miatta - jóvá kell írja a tábla bal oldalán a vírus pontjait számláló pontozó sávon is.

A vírus annyiszor 5 pontot érhet el, amennyi a játékosok száma - ha ez bekövetkezik, mi veszítettünk, és a vírus győzött (D). Tehát a vírus diadalához 2 játékos esetén 10, 3 játékos esetén 15, 4 játékos esetén 20, 5 játékos esetén 25 és 6 játékos esetén 30 pont kell *(lásd jobb oldalt)*.

Mit tehetünk a vírussal szemben?!
Ha egy játékos a nyilakkal jelzett mezőre lép, bármennyi pontot áldozhat a sajátjából arra, hogy ugyanannyival csökkentse a vírus erejét (beleértve azokat a pontokat, amelyek az eladott tárgyakból származnak). Tehát áldozatot kell hozni a közösség érdekében, a játékot csak így lehet megnyerni, és ugyanúgy az először 19 pontot elérő játékos győz. Ha viszont a vírus éri el a játékosok számától függően kitűzött célját, akkor mindenki veszít.

Köszönetnyilvánítás

A szerző szeretne külön köszönet mondani Darabont Gergőnek a szentistvántelepi 1.C osztálynak készült első grafikáért, Gracza Balázsnak a végleges grafikáért, a férjemnek a kártyák szövegéért és a plusz játékmódért, süntestvérkéimnek és mindenkinek, aki tesztelte vagy ötlettel segítette a munkámat!

kekjatek.hu
A minőségi játékélmény