



WOMBATTLE



Szilágyi Andrea és Maróthy Judit játéka 3-10 játékos részére 10 éves kortól

A Wombatok Viadalába bárki benevezhet, de mindig a Wombat nyer! El se hinnéd, mire képes egy Wombat a győzelemért... Bármilyen akadályt legyőz, ha igazi nyeresémet a tét! Te meddig mennél el a győzelemért?

A játék célja

A játékosok újabbnál újabb próbatételeken igyekeznek felülmúlni társaikat. A próba győztese mindig megszabadul egy Akadálytól. Aki elől elsőként fogynak el az Akadályok, az nyer, és övé lesz a Wombattle Fődíja. A Közönségdíjat az nyeri, aki a legtöbb szavazatot kapja szellemes megoldásaiért.

A játék elemei

- 1 db dobótábla
- 2 db dobógolyó
- 3 16 db kétoldalú kihíváskártya
- 4 75 db szavazatkorong (60x1, 15x5)
- 5 30 db akadályjelző

A játék menete

Az első Játékmester (az, aki utoljára látott Wombatot) vegye magához a dobógolyót. Minden körben más lesz a Játékmester. A Játékmester a köre teljhatalmú ura: ő választ nyertest, minden vitás kérdésben az ő szava a döntő, viszont kötelessége a körét lebonyolítani. Egy kör 4 részből áll:

1. PRÓBATÉTEL

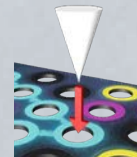
A Játékmester kézbe veszi és alaposan megnézi az aktuális kihíváskártyát, majd dob a dobógolyóval. A dobógolyó határozza meg a kör műfaját (lásd később: Dobógolyó). A Játékmesternek fél perce van arra, hogy kitaláljon egy új Próbátételt a többi játékos számára, amely megmagyarázható kapcsolatban áll a kihíváskártyával és megfelel az aktuális műfajnak.

2. VIADAL

A Játékosok megmérkőznek. Végrehajtják a Játékmester által meghatározott Próbátételt.

3. EREDMÉNYHIRDETÉS

A Játékmester véget vet a viadalnak és kihirdeti a kör nyertesét, vagy a döntetlent. A nyertes a dobótáblába, a megfelelő lyukba teszi egy akadályjelzőjét.



Döntetlen esetén, azaz, ha többen is ugyanolyan jól állták ki a próbát, vagy ha senkinek sem sikerül teljesítenie a Próbátételt, az egyenlőségben állók közül az nyeri a kört, aki elsőként kiált 'Wombat!'-ot!

4. KÖZÖNSÉGSZAVAZÁS

A kör végén, ha egy Játékos különösen szellemesnek találta egy játékostársát a kör során, adhat neki a közös készletből 1 szavazatkorongot. Egy körben mindenki csak egyszer szavazhat. A Játékmester nem szavaz, de rá lehet szavazni. Ha legalább egy játékos szavazott a körben, akkor a Játékmesternek jár körönként legfeljebb 1 szavazatkorongot a közönségnek tetsző kör lebonyolításáért.

Ezután a Játékmester átadja a dobógolyót a bal oldalán ülőnek - a következő körben ő lesz az új Játékmester.

A játék vége

A körök addig ismétlődnek, míg egy játékos elsőként meg nem szabadul utolsó akadályjelzőjétől. Ő nyeri a Fődíjat, így húzhat magának egy nyeresémet. Ezután, akinek a legtöbb szavazatkorongja gyűlt össze, kihúzhatja a Közönségdíjat. Egyenlőség esetén a Közönségdíj azé lesz, aki először kiált 'Wombat!'-ot. Ha a saját felajánlásodat húznád, jutalmazd meg magadat!



Előkészületek

A NYEREMÉNY: A játék előtt minden játékos találjon ki egy nyeresémet és írja fel azt egy-egy cédulára. Hajtogassátok össze ezeket és tegyétek a játék dobozába, a dobótábla alá. A nyeresémet lehet bármi: egy ölelés, egy közös mozi, vagy akár egy ígéret is. Ezek közül húzzák a játék végén majd a Fődíjat és a Közönségdíjat a győztesek. A díjakat a nyertesek a helyszínen átveszik a felajánlótól, vagy ha ez nem lehetséges, megállapodnak az átvétel módjáról.

Helyezzétek a doboz alsó részébe a dobótáblát, a doboz tetejét pedig csúsztassátok az alsó részre, az ábrának megfelelően. Az összeállított dobozt, tegyétek az asztalra egy mindenki által jól látható helyre. Húzzatok egy kihíváskártyát és tetszőleges oldalával tegyétek az asztalra. Helyezzétek mellé egy közös készletbe a szavazatkorongokat. Osszatok mindenkinek akadályjelzőket (3-6 játékos: 5 db / fő, 7-10 játékos: 3 db / fő). Érdeemes lehet még papírt és íróeszközt előkészíteni. És most, nézzetek alaposan körbe magatok körül, mert a környezetetek gyakran fontos része lesz a játéknak!

A dobógolyó

A golyót úgy kell a dobozba dobni, hogy először annak valamely függőleges felületét érje, és onnan pattanjon a dobótáblára. Ha ez nem sikerül, a dobó újra próbálkozhat. Ha a golyó egy színes lyukban vagy négyzetben áll meg, a lyuk vagy négyzet színe határozza meg a kör műfaját. Ha a golyó a tábla sötéték területén áll meg és nem gurul bele egyetlen lyukba sem, akkor az asztalon lévő kihíváskártyát kicseréljük, a dobó újat húz és újra dobhat.

A kör végén, a kör nyertese akadályjelzőjét a golyó helyére, vagy ha az színes négyzetben állt meg, akkor egy szabadon választott, a kör műfajának megfelelő színű lyukba helyezi.

Műfajok

Alkotás

Alkossatok bármilyen művészeti ágban, amihez az adott játékhelyzetben kedvezőek a körülmények!

Mozgás

A Próbátétel kiállításához el kell mozdulnotok a helyetekről!

Bátorságpróba

Tedd próbára a játékosok merészségét és találd ki valami emlékeztetést!

Énénén

Ki mit tud a Játékmesterről? A Próbátételnek ez alkalommal a Kihívás Kártyával és a Játékmesterrel kapcsolatosnak kell lennie.



Példák a kép alapján:

Alkotás: Wombat az, aki elsőként rázendít egy Karácsonyi dalra!

Mozgás: Wombat az, aki a legélethűbben játszik el egy kényszereszállást!

Bátorságpróba: Wombat az, aki a legjobb selfit készíti egy ismeretlennel!

Énénén: Wombat az, aki a legpontosabban megtippeli hány éves koromig hordtam szuperhősös pizsamát!

Fontos: Veszélyes feladatot sose adj!

A viadal további szabályai

- A játékosok bármikor passzolhatnak, de akkor a kör további részében már nem vehetnek részt.
- Ha a Játékmester nem nevez meg a Próbátételben más szempontot ('legjobb, legszebben, legjobban, legpontosabban, legizgalmasabban...'), akkor az nyeri a kört, aki a leggyorsabban teljesíti a próbát.
- A Játékmester meghatározhatja a viadalra szánható időt, a használható segédeszközöket, a végrehajtás módját vagy helyét, és megmondhatja, hogy egyszerre vagy egymás után állják ki a játékosok a próbát.
- Ha az idő lejár, mielőtt a Játékmester kitalálna egy Próbátételt, vagy egy körben mindenki passzol, a kör véget ér, és a következő Játékmester jön, aki új kihíváskártyát is húz.
- Egy Próbátétel több műfajnak is megfelelő lehet egyszerre (pl.: bármely tánc Mozgás, de Művészet is egyben, sőt, bizonyos helyzetekben bátorságpróbának is elmege), de mindenképp meg kell felelnie a dobott műfajnak.
- Egy Próbátétel csak akkor érvényes, ha a viadal kimenetele itt és most eldönthető.

Köszönetnyilvánítás

Hálánk üldözi valamennyi lelkes tesztelőt és számtalan barátunkat, akik segítettek fotózni, filmezni, rajzolni, gondolkodni, felépíteni, elengedni, megtalálni... Köszönjük nektek: Bogó Dávid és Ági, Hegedűs Csaba, Ujvári Péter, Szabó Gergő, Máthé Krisztina, Vágvölgyi Péter, Baumann Áron, Pálosi-Szabó Hanna, Fellegi Dénes, Fónagy Dániel, Bosnyák Dorottya és Bálint, Nemes Márk, Kondorosy Csilla, Mátka és Viola, Bátor Kinga & Domonkos, Gulyás Lenke és Botond, Kovács Dés és Lénárd.

Szerzők és játékfejlesztők: Az Azaki Games Csapata: Maróthy Judit, Szilágyi Andrea, Abdulwahab Liána, Schmal Róza, Szabó Edina.

Grafikus: Pozsgay Gyula, Hudák Éva, Szógyi Attila.

Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines. Francia szabály: Stéphane Athimon.

Gyártó: Axel S.C. • Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft. • Származási hely: EU

© 2018 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.



www.jemmagazin.hu