

Balaton Rt.

Általános ismertető

A Balaton Rt. az 1986. év társasjáték-újdonsága. Újdonság azok közül, amelyek igen kevés újdonságot tartalmaznak. Hagyományos társasjátékelvekre épül, így a játékosoknak nem kell teljesen új szabályokat, stratégiákat gyakorolniuk, vagy szokatlan játékeszközöket megismerniük. Bátran vásárolhatják a felnőttek, akik saját gyermekkoruk társasjátékaival töltik szívesen a szabadidejüket, vagy azok, akik csak a régi játékokban bízva választanak ajándékot gyermekeik számára. Tapasztalhatják majd, hogy a Balaton Rt. a több nemzedéket elszorakoztató játékok sorába illik, amelyek aprólékos grafikai munkával és a kor legigényesebb nyomdatechnikájával készültek.

Újdonság — mondtuk. Hiszen a hagyományos társasjáték-gondolatok friss ötletekkel egészülnek ki, amelyek érdekessé, maivá teszik, és jellegzetes arculatot kölcsönöznek a játéknak.

Legfontosabb tulajdonságának tartjuk, hogy a játék többféle módon, különböző játékszabályok szerint játszható. Bizonyosak vagyunk abban, hogy a játéklehetségek töredékét sem tettük közzé, amikor 8 játékszabályt mellékelünk a csomagban. Alkalmasként viszont arra, hogy a játékosok fantáziáját működésbe hozzuk, és kreativitásukat serkentjük. A szabályok különböző nehézségi fokúak, ezáltal 8 éves

kortól bármilyen korosztály megtalálja közöttük a megfelelőt. Az eltérő játéklehetségeket „Balaton Touring Rt.”, „Balaton S. C.”, „Balaton Party Rt.”, „Balaton Transzpo Rt.”, „Balaton Rt. Junior”, „Balaton Rt. Memory”, „Balaton Rt. Monopoly”, és „Balaton Rt. Professional” címen írtuk le.

A tereplap nagy része a Balaton környékének színes látképét ábrázolja, mely a Balaton Rt. demonstrációs táblájaként szolgál. A tábla sarkain található mezők a cég egy-egy részleget jelölik (Bank- és Pénzügyek, Archivum és Sajtófigyelés, Komputerszolgálat, Marketing osztály), amelyek a különböző játékszabályoktól függően több-kevesebb szerephez jutnak. A többi mező a Balaton településeit, valamint sportolási és szórakozási lehetőségeket jelölnek.

A játékhoz apró házikók és nagyobb házak tartoznak, amelyek a játékot követhetőbbé és kedvesebbé teszik. A kellek csekkfüzetekkel, távirati lapokkal, a települések díjkártyáival, dobókockával és bábukkal egészülnek ki.

A társasjáték tartozékai: tereplap 1 db, vákuumszívott betét 1 db, kis házikó 30 db, nagyobb ház 6 db, textiltasak 1 db, dobókocka 1 db, bábu 6 db, településkártya 34 db, csekkfüzet 7 db, távirat 30 lap, ismertető újság 1 db. Jó szórakozást kívánunk!

Balaton S. C.

A játékot ketten játszhatják. A Balaton környéken működő sportegyesület neve legyen Balaton S.C.! A tereplapra tekintve kitűnik, hogy a sportklubnak vitorlás, sárkányrepülő, szélvitorlás és hőlégballon szakosztálya van.

Felkészülés: A játékosok egyike a kártyák közül kiválogatja a településneveket tartalmazókat, és a csomagot megkeveri. A másik játékos a csomagból húz egy lapot, és az ezen olvasható település lesz a starthelye. Az azonos feliratú mezőre elhelyezi bábuját. Ellenfele a saját figuráját ettől a 22. mezőre rakja. Ezt követően további hat lapot húznak felváltva. Az első három mezőre kicsi, a másodikra nagyobb épületeket helyeznek. A kicsik a vízi, a nagyok a légi sporteszközök raktárai lesznek a játék folyamán.

Mozgás: A játékosok felváltva dobznak a dobókockával és igyekeznek a másikat utolérni, vagy elhagyni. A haladás iránya szabadon változtatható játék közben is, de két dobás között csak egy irányba lehet lépni.

Mezők értelmezése: A 6. és 27. számú mezőre lépő üldöző ugyanabba az irányba még tíz mezőt haladhat. A 14. és 37. mezők esetében

ötöt. Ha valaki sportszerraktárhoz ér — amit a játékmezőre helyezett házikó jelez —, ott a sporteszközök lecserélése miatt egy alkalommal kimarad a dobásból, de ha legközelebb rá kerül a sor, háromszor dobhat. Az új sportszerrel ugyanis gyorsabban halad — feltéve, hogy időközben nem érték utol. Szórakozóhelyeken tartózkodni nem lehet. Ezek az időtöltések elterelik a figyelmet a feladatról. Ezért az ide lépő játékosnak vissza kell lépnie 2 mezőt abba az irányba, amerről jött. Ha valaki az 1., 19., 23. vagy 41. számú mezőre lép, csak úgy lehet utolérni, hogy az üldözője is erre a mezőre lép. **Cél:** A játék akkor fejeződik be, amikor az egyik játékos a másik mellett elhalad, vagy ugyanarra a mezőre lép. Akkor is, ha az üldözőt előzőleg szembe jött az üldözővel.

Taktika: A játékban nincs sok szerepe a taktikának, de kimenetelét mégsem kell teljesen a véletlenre bízni.

Csak reményt keltő helyzetben érdemes támadni.

A játékhoz két bábu, dobókocka, hat darab házikó szükséges. A többi kelleket figyelmen kívül hagyhatjuk.

Balaton Party Rt.

A játékot ketten játszhatják.

A Balaton Party Rt. szórakozóhelyeket üzemeltető társaság, amely azok fenntartásával és létesítésével foglalkozik. Ennek érdekében járják a cég alkalmazottai (a játékosok) a tó környékét. Munkájuk során arra törekcsenek, hogy minél többször látogassák meg saját szórakozóhelyeiket úgy, hogy a társuk szórakozóhelyén ne töltsék idejüket.

Felkészülés: A játékosok papírlapot és írószert készítenek ki. A településneveket feltüntető lapocskák közül kiválogatják a diszkó, az eszpresszó, a csárda és a kaszinó szövegűeket. Ezek közül a játékosok kettőt-kettőt kapnak. Ezt követően az egyik játékos hat kicsi, a másik hat nagyobb házikót kap. Lehetőleg olyan bábut válasszunk, amilyen a házaink színe. Majd

a figurákat helyezük az 1. számú mezőre!

Mozgás: A játékosok felváltva dobznak a dobókockával, és a dobott értéknek megfelelően teszik meg lépéseiket a térképet övező számozott játémezőkön, az óramutató haladásával egy irányban.

Mezők értelmezése: Ha a játékos az 5. számú mezőre lép, és az eszpresszót jelölő kártya nála van, még egyszer annyit léphet, mint amennyivel ideért. Ha ez a kártya a társánál van, akkor ez a játékos társ szórakozóhelye — tehát itt ne tartózkodjék. Ezért egy mezőt visszalép, és kétszer kimarad a dobásból. Hasonló a helyzet a 14-es diszkó, a 28-as csárda, a 36-os kaszinó mező esetében is.

Amikor a játékos a Balaton Rt. részleget ábrázoló mezők valamelyikére lép, bármelyik szabad mezőre — településen — létesíthet egy újabb szórakozóhelyet. Így újabb akadályként elhelyezi házikóját a kiszemelt településen. Ettől kezdve tehát a másik játékosnak ezt a települést is el kell hagynia, és kétszer kimarad a dobásból. A játék végére összesen nyolc akadálymező áll a játékosok előtt. A többi játékmezőt hagyjuk figyelmen kívül, külön szerepük nincs.

Cél: A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos tízszer érintette saját szórakozóhelyét. Ezeket a papírlapon vezetjük.

Taktika: Kövessük figyelemmel a játék menetét, mert az akadályozó mezőre lépő játékosról csak akkor követelhetjük meg a kellemetlen feltételek teljesítését, ha időben szólunk! Előnyös, ha a szórakozóhelyeket egymás mellett létesítjük, mert nagyobb a valószínűsége, hogy az ellenfél odalép.

A játékhoz szükséges két bábu, egy dobókocka, 6–6 házikó, négy kártya, és a tereplap. A többi kelleket hagyjuk figyelmen kívül!

Balaton Touring Rt.

Ezt az utazásos társast a kisiskolásoknak ajánljuk!

2–6 személy játszhatja a játékot. A tereplap peremén a számozott játémezőkön történő körbehaladás Balaton körüli utazás képzetét kelti.

Felkészülés: Helyezzük a tereplap 1. számú mezőjére a játékosok bábit, és készítsük ki a dobókockát. A játékosok megegyeznek a teljesítendő körök számát illetően.

Mozgás: Az utazók megegyezés szerinti sorrendben dobznak a dobókockával, és haladnak a mezőszám növekedése irányába. Egy településen több játékos is tartózkodhat — kiütés nincs.

Cél: Ha az élen álló játékos egy teljes kört megtesz, helyezzünk egy házikót a táblára! Az nyer, aki hamarabb megy át az utolsó körben a 44. mezőn.

Nagyobb kicsinyek játsszák a nehezebb változatot!

Mezők értelmezése: Az 5-ös mezőn az eszpresszó, a 15-ösön a diszkó, a 28-ason a csárda, és a 36-son a kaszinó jelentsen olyan időtöltést, ami nehezíti a haladást! Az ide

lépő játékos egyszer kimarad a dobásból. A vitorlás, a sárkányrepülő, a szélvitorlás és a hőlégballon olyan sporteszközök, amelyek közlekedésre is alkalmasak. Az ide lépő még egyszer dobjon! A játékon belül egy gyorsabb kört alkotnak az 1–10–19–23–32–41. mezők. Az utazó itt a Balaton Rt. segítségét igénybe véve e mezőkről mindig a következő gyors mezőtől folytatja a játékot. A 19. számú mezőre lépő tehát a 23. számúról lép tovább. Az utolsó körben a 41-esre lépve a játékos már célba jutott.

Cél: Az az utazó, aki Balatonvilágos után nem tudott kiszállni az 1. mezőn, nem tekinthető célba jutottnak. Tovább kell haladnia a dobott pontszámának megfelelően, majd a következő dobásnál innen visszafelé lépve kísérelheti meg újra a célba érést.

Taktika: Az utazásos játékban a logikának nincs szerepe, ezért felnőtt és gyerek között kiegyenlített az esélyek.

A tereplapon, dobókockán és a bábukon kívül csak néhány házat használunk, a többi kelleket hagyjuk figyelmen kívül!

Balaton Transzpo Rt.

Ezt a játékot 2–6 fő játszhatja, itt a Balaton Rt. egy faházakat szállító vállalat, amely a tó körüli telkekre szállít fuvarokat. A játékosok azon versengenek, ki tudja hamarabb teljesíteni megrendelője igényét.

Felkészülés: Csak a településneveket mutató kártyákat készítsük ki. A csomagot keverjük meg, és osszunk minden játékosnak egyet. Minden szállítónak a lapján olvasható helységbe kell fuvaroznia. Kártyáinkat ne mutassuk meg egymásnak! Második osztásban kapják a szállítók a starthelyeket. Ezeknek megfelelően a terepen elhelyezzük figuráinkat. A harmadik osztás a játékosoknak megfelelő számú faházakat helyét mutatja meg. Ezeket is elhelyezzük a táblán.

Mozgás: A szállítók — kockadobás nélkül — minden lépésben egy me-

zőt haladhatnak bármelyik irányba. Ha a játékos olyan mezőre lép, amelyen ház van, azt magával viheti. A következő lépésnél már dobókockával dob. Páros pontszámú dobás esetén a dobott érték felé lépheti házzal együtt. Páratlan dobásnál a ház nélkül figurájával kell haladnia a dobókockával dobott értéknek megfelelően. Mindaddig nem tudja újra felvenni a szállítmányt, amíg vissza nem kerül a kiszemelt házikóhoz, majd páros dobással ismét szállíthat. Szállítani nem kötelező.

A faházakat bárhol el lehet fuvarozni. Akkor is, ha azt másik játékos korábban már arrébb vitte. Ha egy mezőn két ház is található, a páros dobás csak az egyik ház elszállítására jogosít.

Mezők értelmezése: A játékban a te-

lepüléseken kívüli mezőknek külön értelmet nem adunk. Azokat csupán áthaladásra használjuk.

Cél: Az nyer, aki a számára megadott mezőn áll egy faházal (függetlenül attól, hogy azt melyik fuvaros szállította oda). Igazolásként a játék végén kártyáját bemutatja.

Taktika: Növelhetjük esélyünket, ha először több házat próbálunk a megadott cím köré szállítani. Bár arra is törekednünk kell, hogy mozgásunkkal ne áruljuk el idő előtt megrendelőnk címét, mert házikónkra más játékos is szemet vethet.

A játékhoz szükségesek a bábuk, a településkártyácskák, házikók, dobókocka és a tereplap. A többi kelleket hagyjuk figyelmen kívül!

