

Tumblin-Dice (Bukdácsló Kockák)

Tartalom

Játéktábla, 4 piros kocka, 4 fekete kocka, 4 fehér kocka, 4 zöld kocka, szárazon letörölhető filc.

Cél

Légy az a játékos, aki négy kör alatt a legtöbb pontot gyűjti! Ha a játékosok között döntetlen alakul ki négy kör után, ezek a játékosok játszanak egy extra kört vagy köröket, amíg egy győztes nem marad.

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy szintet a kockakészletekből. A sorrend meghatározásához mindenki dob az egyik kockájával. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz az első, akit a következő szám követ a sorban, és így tovább. A Tumblin-Dice táblán két pontozótáblát találhatsz pontjaitok rögzítésére. Csak szárazon letörölhető filcet használj!

Játékmenet

A tábla közepét keresztező sötét vonal az első pontozósáv. Minden kockának teljesen túl kell haladnia ezen a vonalon. Ha egy kocka nem teljesen hagyta el a vonalat, eltávolítjuk a tábláról és ebben a körben ez a kocka nem ér pontot.

A kilövő lemez a pontozótáblák közötti magasított terület. Az első játékos erről a lemeztől csúsztat, gurít vagy pöcköl el egy kockát a pontozó sávok felé. A kockának mindig a kilövő lemeztől kell kiindulnia. Ezután az első játékos kockája vagy az egyik pontozószinten áll meg, vagy lebukfencezett a tábláról és így kiesett a játékból. A következő játékos kilőheti kockáját a kilövő lemeztől úgy, hogy az egyik pontozó szinten landoljon, vagy hogy lelökje a másik játékos kockáját a tábláról.

A játékos több mint egy kockát is meglökhet vagy saját kockáját is átlökheti jobb pozícióba.

A játék addig folytatódik, míg minden játékos négy kockája egyszer játékba került. Ekkor lesz vége egy körnek. Most fogjuk feljegyezni a pontszámokat.

A pontok feljegyzéséhez: szorozd meg a kocka értékét annak a szintnek a számával, amin megállt. A tábláról leesett, másik kockával lelökött kockák nem számítanak.

Példa: egy 4-es számot mutató kocka a 3-as számú szinten (3xkocka) 12 pontot ér. Minden táblán maradt kockát ugyanúgy értékelünk. Ezen pontok összege lesz a pontszámod a következő körre. Jegyezzétek fel pontszámaitokat a táblára.

A pontozás után készen álltok a második körre. Az előző körben legmagasabb pontszámot elért játékos lesz az első, a következő legmagasabb pontszámot elért lesz a második, és így tovább. Ha kettő vagy több játékos ugyanolyan pontszámot ért el, a sorrend ugyanaz lesz, mint az előző körben.

A játék addig folytatódik, míg mind a négy kört lejátszottátok. A végeredményt összegzitek és a legmagasabb pontot elért játékos lesz a győztes. Ha kettő vagy több játékos között döntetlen alakul ki a negyedik kör végére, ezen játékosok között egy extra kör fog lezajlani, hogy meghatározzátok a győztest.

Egyéb játéklehetőségek

Négy kör lejátszása helyett játszhattok addig, míg egy bizonyos pontszámot elértek (pl. 300 vagy 500 pont). Ha több mint egy játékos eléri ezt a számot, akkor a magasabb pontszámot elért játékos győz.

Egyéni játékosok helyett csapatokban is játszhattok. Piros és zöld a fekete és fehér kockák ellen. Határozzátok meg, melyik csapat fog elsőként illetve másodikként lőni. A játékmenet megegyezik az alapjátékkal. A csapattársak sosem lőhetnek egymás után.

A fiatalabb játékosok, akik még nem tanulták a szorzást úgy is játszhatnak, hogy hozzáadják a kockák értékét a szintek értékéhez (összeszorzás helyett). Például: ha az egyik gurított kocka a 4-esen áll meg és a 3-as szinten landol, az 7-et fog érni (4+3) az eredeti szabályok szerinti 12 pont helyett. Ez nagyszerű lehetőség a gyerekeknek az összeadás gyakorlására.

Tippek

Javasoljuk, hogy a játék idejére tegyetek egy nagy terítőt vagy törölközőt a játék alá. A törölköző távolabbi végét engedjétek le az asztalon, hogy a táblát elhagyó kockákat lelassítsa.

Fontos, hogy a kockák jól csússzanak a táblán. Mi ezt bútorfényező alkalmazásával értük el a kilövő lemezen és a legfelső szinten („0 x kocka” és az „1 x kocka”). Fújjátok a fényezőt egy papírtörlőre és finoman töröljétek vele át a felületeket! A fényezőt ne fújjátok közvetlenül a táblára! Túl gyorsrá teheti a pályát. Az alsó szinteket is fényezhetitek, de legyetek óvatosak! A gyorsabb tábla elősegíti a kocka által elérhető sebességet, a pontosságot és az elért távolságot.

Ha a tábla túl gyorsrá válik a játékhoz, vagy kisebb gyerekekkel játszotok, a tábla távolabbi végét finoman megemelhetitek, hogy a gravitáció lelassíthassa kockáitokat.

Összeszerelés

A játéktábla összeépítéséhez helyezétek a kisebb darabot a 2., 3. és 4. szintekkel egy sík felületre. Ezután sorakoztassátok fel a fatipliket a nagyobb darab aljára a 0. és 1. szintekkel a kisebb darabon található lyukak tetejére. Alaposan nyomjuk össze.

Fordítás: X-ta

Kecskemét Társasjáték Klub: <http://tarsas.bbnet.hu/>
Társasjátékbolt Kecskeméten: <http://www.jatekmester.com/>

