

XOCHINTLAN

Xochintlan

(A Kert)

Pierre Canuel

10–15 perces stratégiai játék

2 vagy több játékos részére

8 éves kortól



Mexikó mélyén az Ember állatokkal körülvéve él. A Majmok (Ozomatli), a Gyíkok (Cuetzpallin) és a Madarak (Quetzalli) mind mind a közelében szeretnének le-telepedni ételmet és szórakozást remélve.

Sajnos az Ember nem tud mindegyikőjükre figyelni. A három fajból melyiknek fog sikerülni az Ember mellé telepedés: a pajkos majmoknak, a csendes gyíkoknak, vagy a daloló madaraknak?

A játékosok a legenda részévé válnak, ahogy kezükbe veszik az állatok sorsát és megtervezik a letelepedésüket.

A játék tartozékai

- 1 „Ember” négyzetes lapka
- 8 „Gyík” négyzetes lapka
- 8 „Madár” négyzetes lapka
- 8 „Majom” négyzetes lapka
- 18 célkártya, mind 5 négyzetből álló mintával (mindegyik az 5 lapka lehetséges kombinációja)

Előkészületek

Az „Ember” lapkát tedd az asztal közepére. A maradék 24 lapkát 3 kupacba szétválogatva tedd egy könnyen elérhető helyre.

Minden játékos húz egy célkártyát, amit a játék végéig titokban tart a többiek előtt.

A játék célja

Az győz, akinek először sikerül a célkártya mintáját teljesíteni úgy, hogy

- a mintában szerepel az „Ember”
- a másik négy lapkán csak egy fajta állat szerepel (Gyík, Madár vagy Majom).

Hogyan játszunk?

A kör óramutató járásával megegyezően megy. A legfiatalabb játékos kezd.

- A játékosoknak 3 lehetősége van körönként:
- választ egy állatot a 3 kupacból és a már játékban levők valamelyikéhez teszi, vagy
 - kicserél egy lapkát, vagy
 - mozgatja az „Embert”

A kijátszott lapkának minden esetben legalább egy oldala érintkezzen egy már játékban levővel!

Megkötések

- Az „Ember” lapkát nem lehet másikkal kicserélni.
- Az előző játékos lapkáját nem lehet mozgatni vagy cserélni.
- Ha minden lapka bekerül a játékba, akkor vége és döntetlen.
- Csak akkor érvényes a győzelem, ha a kirakott minta teljesen megegyezik a célkártya mintájával. Ha egy 6. azonos állatlapka csatlakozik a mintához, az már különbség!

Változatok

- hogy lerövidítsük a játékot, egy célkártya helyett többet is húzhatunk (ez legalább négy játékos esetén ajánlatos)
- ha minden lapka lekerült az asztalra, de nem döntetlennel akarjátok befejezni, lehet folytatni a játékot lapkapárok cseréjével
- kicserélheted a célkártyádat játék közben, a régit felfedve a többieknek

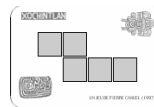
A játék Pierre Canuel honlapján megtalálható, a lapok és kártyák letölthetők:
www.substantial.net/jeux/pages_jeux/presentxoc_hintlant.html

fordította: szoffi
csokaszoffi@yahoo.com

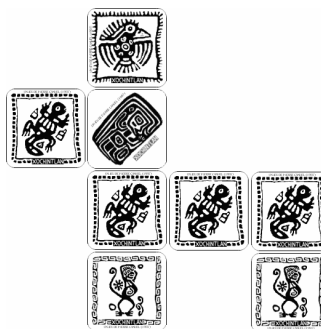


Példák

A célkártya mintája:



A játékos a Gyíkokkal nyer:



Ő nem nyerhet, mert nincs az Ember a mintában:



Így sem lehet győzni, egy 6. Gyík csatlakozott:

