

# ÉSZVESZTŐÚtvesztő



JÁTÉKSZABÁLY



# ÉSZVESZTŐ Útvesztő



## JÁTÉKSZABÁLY



7+



2+



20 perc



### A DOBOZ TARTALMA

- 2 útvesztőtábla
- 152 útvesztőfal\*:
  - 76 mindkét játékosnak/csapatnak
- 2 zöld kezdő elem
- 2 piros befejező elem
- 2 szélességmérő
- 1 homokóra
- 2 fagolyó

### A JÁTÉK CÉLJA

Építsd meg az elképzelhető legfurmányosabb útvesztőt, amilyen gyorsan csak tudod, majd cseréld ellenfeleddel, és kezdjétek versenyezni! A fordulót az nyeri, aki gyorsabban végig tudja vezetni fagolyóját az útvesztőn. Aki háromból kettő versenyt megnyer, az lesz a végső győztes!

### ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos/csapat kap egy (négy negyedre osztott) útvesztőtáblát, 76 falat egy színben, egy fa szélességmérőt, egy zöld kezdő- és egy piros befejező elemet. A fagolyókat és a homokórát egyelőre félre kell tenni.

\*Megjegyzés: A játék első kibontásakor vegyük ki óvatosan a falakat a keretből.

## 1 A JÁTÉK MENETE

A játékosoknak meg kell egyezniük abban, hogy az útvesztők melyik negyedben kezdődjenek és a tábla melyik negyedében.

Mindkét játékos/csapat tegye fel a **zöld kezdő-** és a **piros befejező elemet** a kiválasztott negyedeken belül bárhova. A játékosok ezeket az elemeket az útvesztő építése során elmozdíthatják, de mindig az adott negyeden belül kell maradniuk.

A játékosok háromig számolnak. Háromra mindkét játékos/csapat egyszerre elkezdheti építeni az útvesztőjét. Az útvesztőben lega-

lább egy olyan folyosónak lennie kell, amelyen a golyó akadálytalanul eljuthat a **zöld kezdőelemtől** a **piros befejező elemig**. A játékosok a szélességmérővel ellenőrizhetik, hogy egy-egy folyosó elég széles-e ahhoz, hogy átférjen rajta a golyó. Amint egy játékos/csapat úgy érzi, elégedett az általa épített útvesztővel, azt kiáltja, „**Versenyre kész!**”, és megfordítja a homokórát. A másik játékosnak/capatnak ezután egy perce van befejeznie a saját útvesztőjét.



! Ezalatt a már végzett játékos/csapat nem nézheti meg ellenfele útvesztőjét, és semmilyen módon nem zavarhatja meg annak építését.

## 2 CSERÉLJETEK ÚTVESZTŐ

Amikor a homokórán lepergett a homok, a két játékost/csapat kicseréli a tábláját; késlekedés nélkül mindketten felteszik a fagolyójukat a **zöld kezdő elem** mellé.



## 3 VERSENY ÉS GYŐZELEM

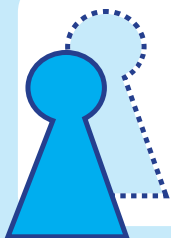
Háromra elkezdik a tábla döntögetésével a **piros befejező elem**, majd vissza, a **zöld kezdő elem** felé terelni a golyót. A fordulót az a játékos nyeri, akinek gyorsabban sikerül odavissza megtennie az utat.

A forduló végeztével a játékosok/csapatok visszakapják tábláikat, és új negyedeket határoznak meg kezdő- és végpontként. Ez után új forduló kezdődik.



## A JÁTÉK VÉGE

A játékot az a játékos/csapat nyeri, akinek/amelyiknek három fordulóból kettőt sikerül megnyernie.



## CSAPATVERSENY

Ha kétszemélyes csapatok játszanak, akkor a verseny kezdete után mindkét csapattag az egyik irányban irányíthatja a fagolyót: ha az egyik játékosnak sikerült eljuttatnia azt a **piros befejező elemhez**, gyorsan átadja csapattársának a táblát, akinek vissza kell érnie a **zöld kezdő elemhez**.

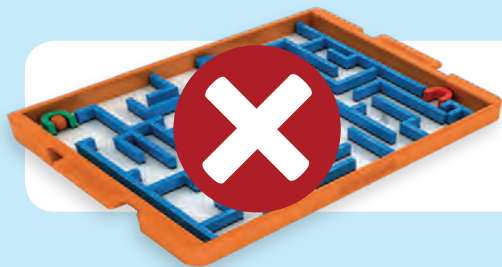


## MINIMUM FIX IDEJŰ ÉPÍTKEZÉS

A játékosok dönthetnek úgy, hogy meghatároznak egy minimális fix időt az építkezésre (például 7 percet). Ebben az esetben az a csapat, amelyik előbb elkészül az útvesztőjével, csak az után jelentheti be, hogy **„Versenyre kész!”**, amikor a meghatározott minimális idő már letelt. Ekkor megfordítják a homokórát, és a másik játékosnak innentől számítva van még egy perce, hogy befejezze az útvesztőjét.

## HALADÓ JÁTÉK

A haladó játékmódhoz a [www.foxmind.com](http://www.foxmind.com) weboldalon letölthető az **advanced\_mazes.pdf** fájl. Ezt ki kell nyomtatni, majd kártyákra vágni. A haladó játékmódban minden fordulónál elején kell húzni egy formakártyát; a játékosoknak/csapatoknak a falaikból fel kell építeniük a táblájukra egy, a formakártyán látható alakzattal megegyező formát. Ez után a speciális előkészület után kezdődhet a szabályok szerint leírt építkezés, de a játékosok a játék során nem mozdíthatják el az előkészületek során a meghatározott alakzatban felkerült falaikat.



## HIBÁS ÚTVESZTŐ

Ha egy útvesztőt bármilyen okból lehetetlen teljesíteni, akkor az azt tervező játékos/csapat elveszti a fordulót (például, ha nincs olyan, a starttól a célig vezető út, ahol a golyó átfér).