

AFRIKALAND

JÁTÉKSZABÁLY



Komzák Adrienn



AFRIKALAND

JÁTÉKSZABÁLY

A doboz tartalma



70 db útkártya



50 db gyűjthető
kártya

5db bábu, 2 db dobókocka, 1 db játékszabály

A játék célja

Az Afrikaland társasjátékban egy szafarin veszünk részt. Az út során váratlanul bukkannak fel állatok, amelyek segítik vagy nehezítik utunkat, de találhatunk déligyümölcsöket és járműveket is, ezek ugyancsak a hasznunkra lehetnek. Az útelágazásoknál találjuk a híres látnivalókat. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként ér a célba úgy, hogy nála van mind a négy, különböző afrikai nevezetességet ábrázoló képkártya.

Előkészületek

A játéktábla kialakítása történhet tetszés szerint, de játszhatunk a bemutatott példák használatával is. Válogassuk szét a kártyákat a két fő típus szerint (ösvény hátlap, Afrikaland hátlap), majd az útkártyák közül keressük ki a két hotelt és a négy útelágazást. Az útkártyákat megkeverés után a felfedezetlen, ösvényt ábrázoló oldalukkal felfelé illesszük egymás után, a választott játéktípus szerint. Egy hotelhez 1-4 út is kapcsolódhat, de rálépni a játék során csak olyan mezőről lehet, ahonnan vezet hozzá út.

Ügyeljünk arra, hogy az útelágazások a játéktáblán lehetőség szerint egymástól távol, arányosan elosztva helyezkedjenek el, mert ezeket a mezőket a játék során feltétlen útba kell ejtenünk, a győzelemhez szükséges fényképek itt rejtőznek.

Start-cél típusú pályák

Elemei: 2 hotel-, 4 útelágazás-, valamint tetszőleges számú útkártya.



A kaland az egyik hotelból indul, a képkártyák begyűjtése után a cél a másik hotel, a két hotel-kártya már a játék kezdetekor látható, a többi pályamező rejtett.

A képen látható pályához szükséges elemek: 2 hotel, 4 útelágazás, 18 kanyar, 31 egyenes.

Csillagtúra típusú pályák

Elemi: 1 hotel-, 4 útelágazás-, valamint tetszőleges számú útkártya.



Valamelyik hotel a start és a cél is, a képkártyák begyűjtése után ugyanoda térünk vissza. A hotel-kártya már a játék kezdetekor látható, a többi pályamező rejtett.

A képen látható pályához szükséges elemek: 1 hotel, 4 útelágazás, 24 kanyar, 28 egyenes.

Rejtett hotel típusú pályák

Elemi: 2 hotel-, 4 útelágazás-, valamint tetszőleges számú útkártya.



A pályát úgy alakítjuk ki, hogy a hotel lapokat a többi útkártya közé keverjük. A játék egy tetszőleges mezőről indul, a cél a négy képkártya megszerzése után a leghamarabb megtalált hotel.

A képen látható pályához szükséges elemek: 4 útelágazás, 2 hotel, plusz 17 kanyar és 23 egyenes.



A pályaépítéshez nem feltétlenül szükséges az összes kártya. Ha maradt ki lap, azokat tegyük vissza a dobozba. Végül helyezzük a figurákat a start mezőre, a gyűjthető kártyákat szétválogatva a játéktábla mellé.

A pályák kialakítására további példák, ötletek elérhetők a honlapunkon, vagy a Facebook oldalunkon.

www.lengegerle.hu

www.facebook.com/Afrikalandtarsasjatek

A játék menete

A játékot 2-5 személy játszhatja. Keverjünk össze egy helikopterkártyát a megfelelő számú kimaradásjelzővel, az lesz a kezdő játékos, aki a helikoptert húzza. A játékosok a játék során az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

Az éppen soron lévő játékos egyszerre dob mindkét kockával. A dobott értékeknek megfelelően az alábbi lehetőségek közül választhat:

1. Mindkét kocka dobott értékét figyelembe véve az összegüknek megfelelő számú mezőt halad tetszőleges irányba. Az adott lépés közben vissza nem fordulhat.
2. Csak az egyik, vagy csak a másik kocka dobott értékét veszi figyelembe, ennek megfelelően lép.

3. Nem veszi figyelembe egyik kocka értékét sem, a játékos nem lép, mozgással járó akciót nem hajthat végre. Ha dupla nullát dob, ugyanez a helyzet, az aktuális kör itt véget ér (gyűjtőkártyát kapunk).

A játékosnak módjában áll tehát eldönteni, hogy melyik célmezőre érkezen. Ha a célmező felfedezetlen, a játékos megfordítja, és visszailleszti a kártyát az ösvénybe. Figyeljünk a csatlakozási pontokra! Ha a célmezőn már korábban járt valaki, akkor a végrehajtandó akció már ismert, így adott esetben előrehaladás, kártya gyűjtése, vagy jutalomdobás kockázat nélkül választható.

Ha a játékos lehetőségeit mérlegelve döntött, a választott lépésszámának megfelelően eléri az adott kör célmezőjét.

A. Ha a célmező felfedezetlen, a kártyát megfordítja, és visszailleszti az ösvénybe, így mindenki számára láthatóvá válik, hogy azon a területen mi rejtőzött. A már felfedett kártyákat az alapjáték során nem fordítjuk vissza. Amennyiben ezen a felfedezetlen mezőn már áll valaki, megfordítás után az összes bábu visszakerül ugyanerre a kártyára, de a többi, már itt álló játékost emiatt semmilyen hatás nem éri.

B. Ha a célmezőt már korábban felfedezte valaki, akkor egyszerűen odalépünk.

A játékos dobás és lépés után mindig végrehajtja a célmezőn álló utasítást, melyek a következők lehetnek:



Allatok – jutalomlépés vagy visszalépés

Ha zöld háttérű, pozitív szám áll a kártyán, az jutalomlépést jelent, ilyenkor tetszőleges irányban lépünk még annyit, amennyit a kártya mutat, akár visszafelé is. A feltüntetett értéket valamelyik irányba kötelező lelépni. Ha a lépés után felfedezetlen mezőre érkezünk, a körünk itt véget ér. Ha viszont a jutalomlépés felhasználásával egy már ismert mező a következő állomás, akkor az ott feltüntetett akciót végrehajtjuk, láncreakció indul be, ami addig tart, amíg megállásra nem kényszerülünk.

Példa: dobunk, lépünk, egy felfedezetlen mezőre érkezünk. Megfordítjuk, ott a sakál tanyázik. Lépünk kettőt, ismét egy felfedezetlen mezőre érkezünk, de ezt már nem fordítjuk meg, a körünk itt véget ér.



Ha egy már felfedezett, másik állatot ábrázoló mezőre érkezünk, a feltüntetett számnak megfelelő lépést le kell lépnünk, a szabályoknak megfelelően, tehát ismét tetszőleges irányba, amennyiben a feltüntetett szám pozitív.

Az előbbi példánál maradván, ha a két jutalomlépés után felfedezett mezőre érkezünk, a jutalomlépés újra érvénybe lép. Döntésünk szerint továbbléphetünk a kanyarra, vagy visszaléphetünk az útkereszteződésre is.



Ha narancssárga háttérű, negatív szám áll a kártyán, akkor nincs választásunk, mindenképpen vissza kell fordulnunk. A visszalépés során, útelágazáson áthaladva választható, hogy a kör hol érjen véget, a lényeg, hogy az érkezéshez képest ellenkező irányban induljunk el visszafelé. Ha a mező, ahova a visszafordulás után érkezünk, már felfedezett, a szabály a következő. Kimaradás érvényesül, és gyűjtőkártyát is elvehetünk. De a visszalépés után akárhova is érkezünk, innen már nem mozdulhatunk el, újabb jutalomlépés, vagy visszalépés nem érvényesíthető, újra már nem dobhatunk akkor sem, ha ezt a mező alapesetben megengedi, ugrás másik mezőre nem választható.

Példa: dobás eredményeképpen jutunk egy felfedezetlen kanyar mezőre, ami mögött a krokodil lapul. Muszáj visszafelé indulnunk, így a zebraig lépünk vissza. Innen, mivel vissza kellett fordulnunk, már nem lépünk tovább, a zebra mezején feltüntetett három jutalomlépést ebben az esetben nem érvényesíthetjük.



Mezők kártyagyűjtési lehetőséggel

Ha a játékos köre végén gyűjthető kártyát ábrázoló mezőre érkezik, akkor a korábban ismertetett szabályokat betartva gyümölcskártyát, helikopterkártyát vagy nevezetességet ábrázoló emlékkártyát vehet el.

FIGYELEM! A gyűjthető kártyák mindegyikéből egy játékos egyszerre fajtánként legfeljebb egyet birtolhat.

Nevezetességek: a játékban négy híres afrikai látványos szerepel, mind a négy útélágazásnál. Aki ilyen mezőre lép, akcióként elveheti az ott látható tájképet. Ha úgy jutunk elágazáshoz, hogy felfedezésre nincs már lehetőségünk, akkor a következő körben el kell onnan lépnünk, hiszen helyben maradásakor a felfedezés nem lehetséges. Előfordulhat, hogy a játékos túlhalad egy elágazáson, és egy másikhoz ezek után könnyebben el tud jutni. A képek összegyűjtésének sorrendje nem számít, a szafarin tetszőlegesen irányban haladhatunk.

Az útélágazások kötelező állomások, a győzelem csak akkor érvényes, ha a célba érkezéskor nálunk van a *Kilimandzsárót*, a *Viktória-vízesést*, a *Tanganyika-tavat* és a *Malawi-kunyhókat* ábrázoló kép is.

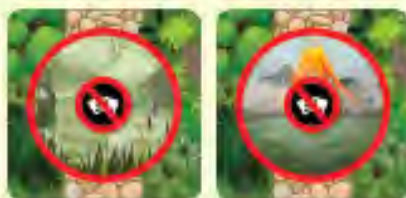
Déligyümölcsök: ezeken a mezőkön magunkhoz vehetünk egyet az adott déligyümölcsöt ábrázoló kártyák közül.

Helikopter: ha a játékos helikoptert ábrázoló mezőre lép, két lehetőség közül választhat. Azon-

nal átrepülhet egy másik, már korábban felfedezett helikoptermezőre, így köre ekkor véget ér, további mozgást már nem hajthat végre. A másik lehetőség, hogy elvesz egy helikopterkártyát, amit felhasználhat egy későbbi kimaradás kiváltására. Ha a játékos később mocsarat, vagy vulkánt ábrázoló mezőre lép, ahelyett, hogy kimaradásjelzöt venne el, visszaadhatja helikopterkártyáját, így a következő körben a dobásból nem marad ki.

Ha ismét helikoptermezőre lépünk, nem kötelező átrepülnünk egy másik helikoptermezőre akkor sem, ha már van helikopterünk.

Mocsár, Vulkan: ha a játékos mocsarat, vagy vulkánt ábrázoló mezőre lép, akár közvetlenül dobás után, akár más akcióhatás eredményeképpen, kimarad egy dobásból. Emlékeztetőül elvesz egy kimaradásjelzöt, amit a következő körben, ha újra rákerül a sor, dobás helyett visszahelyez a készletbe. Áthaladás esetén nincs hatása. Ha a kimaradás érvényesítése utáni körben a játékos nem lép – saját akaratából, vagy dupla nulla dobás következtében – emiatt nem kell újra kimaradnia.



Mezők jutalomdobás lehetőséggel

Bennszülöttek: ha megajándékozzuk őket egy korábban gyűjtött gyümölcssel, segítik utunkat. Tegyük vissza a készletbe egy gyümölcskártyát, cserébe még egyszer dobhatunk, két kockával. A lépésszámot a dobott értékektől függően ismét megválaszthatjuk, és ha nem maradunk helyben, akkor körön belül egy újabb célmezőre érkezünk. Ha ez felfedezetlen, akkor megfordítjuk, a feltüntetett akciót végrehajtjuk. Ha a mező már ismert, az akciósorozat folytatódik.

Csimpánz: hasonlóképp, gyümölcsért cserébe a csimpánz is nyújt egy kis segítséget, ebben az esetben azonban a jutalomdobást csak egy kockával hajthatjuk végre. Új mező felfedezése, és az újabb akció végrehajtása itt is megtörténik.

Dzsip: ha a játékos dzsipre bukkan, máris száguldhat tovább a szavannán, újra dob két kockával, és a már ismertetett lehetőségek közötti mérlegelés és választás után újra lép. Újabb mezőt fedez fel, ha szükséges, és a következő akciót is végrehajtja.



Ha a játékos köre végén jutalomdobást ábrázoló mezőre ér, a korábban ismertetett szabályokat be-

tartva újra dobhat tehát, és a folytatásnak megfelelően további akciókat hajthat végre. Kivétel ez alól, ha oroszlánnal, krokodillal, vagy gepárral találkozunk, ilyenkor a visszalépés után további mozgásra már nincs lehetőségünk.



Példa: dobunk, lépünk, a kanyar mezejét megfordítva egy oroszarvúval találkozunk, a plusz egy lépést lelépve a bennszülöttekhez érkezünk. Van kókuszdiónk, amit nekik ajándékozunk, vagyis visszatettük a készletbe, így még egyet dobhatunk.

A kocka most két egyest mutat, helyben maradás esetén a körünk itt véget ér. Léphetünk egyet, de a mocsár, mint lehetőség erősen ellenjavallt. Ha viszont a két kocka összegét választjuk, és lelépjük a két lépést, akkor dzsipre érkezünk, és újra dobhatunk.

Ha az új dobásnál valamelyik kocka kettest mutat, vagy ismét két egyest dobunk, akár a bennszülöttekhez is visszamehetünk, és újabb gyümölcs beadása esetén folytathatjuk a láncot mindaddig, amíg a szabályok alapján megállásra nem kényszerülünk.



A játék vége

Az a játékos lesz a nyertes, aki először ér a célba úgy, hogy mind a négy képkártyát megszerezte. Célba émi csak pontos lépéssel lehet. Ez történhet kockadobás eredményeképpen, ha az egyik, vagy a másik kocka értéke, vagy ezek összege éppen annyi, amennyi a célba jutáshoz szükséges. Előfordulhat az is, hogy az adott kör célmezején szereplő állat pont annyi jutalomlépést ad, hogy az akció végrehajtása során a célba érünk.

Ha nem sikerült a megfelelő értéket dobunk, helyben maradhatunk, és a következő körben újra próbálkozhatunk, vagy a szabályoknak megfelelően léphetünk. Ha a cél közelebb van, mint a dobott érték, akkor a cél irányában nem léphetünk (hacsak a hotelhez nem kapcsolódik több út is, ilyenkor természetesen áthaladhatunk rajta). Speciális esetben nyerhetünk viszont úgy is, hogy ha ellenkező irányban elindulva pont olyan negatív számot mutató mezőre érkezünk, aminek következtében visszafordulásra kényszerülvén épp a célig menekülünk.



Miután gratuláltunk a győztesnek, a még úton lévő játékosok ezután a szabályok szerint folytathatják a játékot, további állatokat, tájakat figyelhetnek meg, és gyümölcsöket gyűjthetnek. A kaland végén a játékosok a hotelben együtt vacsorázhatnak, pihenhetnek, és megoszthatják egymással az élményeiket.

Játékvariációk

Haladóknak – egy kis memória

Az Afrikaland úgy is játszható, hogy amikor egy játékos továbbhalad az úton, az elhagyott útkártyát visszafordítjuk. Ilyenkor a játékosoknak arra is oda kell figyelniük, hol mi rejtőzött, így nehezítve a játékot.

Egyszerűsített játékvariáció

A látnivalók elhagyásával egyszerűbb pálya építhető. Ebben a játékverzióban nem kell külön figyelmet fordítanunk arra, hogy az útelágazásokon feltétlenül megálljunk. A haladási irány egyértelmű, és a döntéshelyzetek száma is lecsökken.

A játékhoz jó szórakozást kíván a szerző:
Komzák Adrienn, és a Lenge Gerle csapata



Copyright © 2018 - Komzák Adrienn

A játékot **Magyarországon forgalmazza:**
Prod-Invest Kft.
6771 Szeged,
Sarkantyú utca 72/B

