



AZ ÉN PÓNIM

Ki ne vágyott volna egy saját pónira, vagy szeretett volna életében legalább egyszer lovagolni egy kicsit egy póni hátán? Ezt az élményt élheted át újra és újra „Az én Pónim” társasjáték segítségével. Vásárolj magadnak egy pónit, gondozd, és ajándéld fel barátaidnak a lovaglást. Ha megfelelően gondját viseled, akkor segít neked a játék megnyerésében.

Mindannyitoknak kívánunk sok sikert a játékhoz, és sok örömet a lovagláshoz!

A JÁTÉKHOZ KÉTFÉLE JÁTÉKSZABÁLYT KÉSZÍTETTÜNK. AZ ALAP JÁTÉKSZABÁLY ISKOLÁS KORÚ GYERMEKEKNEK, ÉS EGY EGYSZERŰSÍTETT SZABÁLY AZ ÓVODÁSOKNAK.

2-4 játékos részére
5-99 éves korig
Játékidő: 30 perc

A játék tartozékai:

- 1 játéktábla
- 12 póni kártya
- 12 póni alakú kártya
- 12 műanyag tartóállvány
- 17 szerencsekártya
- 162 póni-korona (PK)
- 12 lószerszám
- 12 nyereg
- 4 különböző színű műanyag bábu
- 1 dobókocka
- játékszabály



A maradék pénzt hagyjátok az istállóban.

Izgalmasabbá tehetitek a játékot, ha az istállóba tesztek némi édességet. A játékszabályból ki fog derülni, hogy hogyan használjátok fel az édességeket. A legtapasztaltabb játékos, vagy a játékban részt nem vevő kapitány gondoskodik az istállóról a játék során. Az istállómeister szerepből a játékosnak semmiféle előnye nem származik. Neki a saját pónijai és pénze mellett az istállóra is figyelnie kell.

Indulhat a játék:

A játékosok választanak egy bábút és a START mezőre helyezik. A játékosok a kockával dobott értéknek megfelelően léphetnek a táblán. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban kerül sorra.

JÁTÉKSZABÁLY ISKOLÁSOKNAK

A játék célja:

A játék célja, hogy megszerezze két különböző fajtájú pónit, és mindkettőnek megvásárolja a lószerszámot és nyeret.

Előkészületek:

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, hogy mindenki elérje. A kártyalapokat válasszatok szét, szedjétek külön a póni kártyákat a szerencsekártyáktól (ez utóbbiak hátoldalán egy kérdőjelet találsz). A szerencsekártyákat tegyétek a tábla közepére, a kérdőjeles felük legyen felfelé. A póni kártyákat tegyétek a dobozfedélbe – ez lesz az istálló. Amikor először játszatok óvatosan pattintásotok ki a pónikat és a nyereget a perforálás mentén a kartonlapokból. A pónikat illesszétek a műanyag tartóállványokba, és így állítsátok őket az istállóba. A játék elején minden játékos kap 110 póni-koronát (PK), a következő módon:



6 x 10,- PK



10 x 5,- PK

Játékszabályok:

A soron következő játékos dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelően lép a bábujaival. A bábukkal a START mezőről a nyíl irányában kell elindulni. Ha a játékos 6-ot dobott, akkor még egyszer dobhat. A két dobás értékét össze kell adni, és a játékos az összegnek megfelelő számú mezőt léphet előre. Amikor a játékos lelépte a dobott értéket, végre kell hajtania az adott mező utasítását.

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol már van egy bábu, akkor azt kiüti, és ellenfele bábuját visszahelyezi a START mezőre. A kiüttött bábu tulajdonosától saját választása szerint elvesz egy lószerszámot vagy egy nyeret. Amennyiben a kiüttött bábu tulajdonosának nincs se lószerszáma, sem pedig nyerge, akkor a játékos nem kap semmit.

A játékos a megszerzett felszerelést a pónijára teszi.

Ha a játékosnak nincsen pónija, vagy a pónijának már van felszerelése, akkor a felszerelés visszakerül az istállóba.

A kiüttött játékos, akitől a nyeret vagy lószerszámot elvették nem kaphatja meg azok árát.

AZ EGYES MEZŐK BEMUTATÁSA



START mező

A játék ebből a mezőből indul. A játékosoknak a nyíl irányába kell haladniuk. Ha a játékos megtesz egy kört, és áthalad a START mezőn, kap 30 PK zsebpénzt.

Mi történik, ha az alábbi mezőkre érkezel:



SEMLEGES mező

Csillaggal jelölt mező. Ha ilyen mezőre lépsz, érkezés után add át a kockát a soron következő játékosnak.



PÓNI NEVÉVEL ELLÁTOTT mező

A játéktáblán hat különböző színnel jelölve 12 pónit találsz.

A színek a fajtát jelölik, Minden fajtához két

póni tartozik.

Ha ilyen mezőre lépsz és a pónit még nem vette meg senki, akkor 20 PK megfizetése ellenében megveheted. A póni most már a tiéd! Annak érdekében, hogy emlékezz rá melyik a te pónid, a vásárlás után kapsz az istállótól egy póni kártyát, ezt tedd magad elé. Megkapod ezen kívül a tartóállványba állított pónit is. Ezt a pónit állítsd a játéktáblán a helyére. Így mindenki tudni fogja, hogy az ahhoz a mezőhöz tartozó póni már elkelt.

Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol valakinek a pónija áll, akkor 5 PK-t kell fizetnie a póni tulajdonosának. Ez a sétalovaglás ára. Ha a pónin nyereg is van, akkor a látogatónak 10 PK-t kell fizetnie. Ha a pónin nyereg is és szerszám is van, akkor a látogató 15 PK-t fizet a sétalovaglásért. Egyszerre csak egyféle felszerelés vásárolható.



EDZÉS mező

Részt veszel az edzésen. Ezért 5 PK-t kell fizetned.



SZÁLLÍTÁS mező

Versenyre kell szállítanod a pónidat. A szállítási költség 10 PK.



ÁLLATORVOSI mező

A vet has to examine each pony regularly. Pay 10 RC for a vet's check-up.



BUSZ mező

Ha erre a mezőre lépsz, a busz elvisz bármely általad választott mezőre. Amennyiben a buszozás közben háladsz át a START mezőn, nem kapsz zsebpénzt. A zsebpénz csak abban az esetben jár, ha a START mezőre lépsz.



FAGYI mező

Egy kis szórakozásra vágysz – egy körből kimaradsz. Vehetsz egy szem édességet az istállóból.



Dobókockák mező: „PÁROS VAGY PÁRATLAN“

Ha erre a mezőre lépsz, eldöntheted, hogy akarsz-e fogadni. Ha nem akarsz fogadni, add tovább a kockát a soron következő játékosnak. A vállalod a kockázatot, tedd meg 5 PK értékű tétet. Mondd hangosan, hogy „páros” vagy „páratlan”, annak függvényében, hogy mit gondolsz, a következő dobás értékéről, majd dobj a kockával. Ha eltaláltad, akkor a tét kétszeresét kapod, ha nem, akkor az istállóba kerül a pénzed.



SZERENCSE mező

Ha a kérdőjellel (?) megjelölt mezőre érkezel, húzz egy lapot a szerencse pakli tetejéről, és teljesítsd a kártyán lévő utasítást. Ezután a kártyát tedd vissza a pakli aljára, a kérdőjel legyen felfelé.

A SZERENCSEKÁRTYÁK BEMUTATÁSA



Születésnap tortája

Minden játékosársadtól kapsz 5 PK-t.



Lottószelvény

Nyertél a lottón, az istálló fizet neked 10 PK-t.



Alkalmi takarító munka

Az istállóban végzett munkád jutalmául 5 PK-t kapsz.



Karácsony

Nagyid ajándékokat küldött. Az istálló fizet neked 10 PK-t.



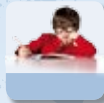
Állatorvosi vizsgálat

Előre nem tervezett állatorvosi vizsgálatra fizess 10 PK-t.



Orvos

Orvoshoz kell menned. Egy körből kimaradsz.



Házi feladat

Készülnöd kell a vizsgádra. Egy körből kimaradsz.



Ellenőrző

Rossz jegyet kaptál az iskolában.
Két körből kimaradsz.



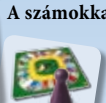
Póni

Nagyon jól gondoztad a pónidat, még egyszer dobhatsz.



Busz

A busz elvisz téged az általad választott mezőre.



A számokkal ellátott kártyák (pl. +3 vagy -2)

a megadott számú mezőt kell lépned. Ha pozitív (+) a szám előre lépsz, ha negatív (-) akkor pedig visszafelé.



A felszerelések és használatuk

A játék során kétféle felszereléssel találkozol: a lószerszámmal és a nyereggel. A játék

célja, hogy minden pónidnak legyen lószerszáma és nyerge.

Ha arra a mezőre lépsz, ahol az általad megvásárolt póni áll, akkor vásárolhatsz neki felszerelést. A lószerszámot kell először megvenned.

Ennek az ára 10 PK. Fizesd ki az istállóban a vételárat és megkapod a megfelelő lószerszámot. A lószerszámot is tedd a táblán lévő pónira.

Ha a pónid fél van szerszámozva, megveheted a nyeret is.

A nyereg ára 10 PK, amit az istállónak kell kifizetned, és cserébe megkapod a megfelelő nyeret.

Ha megvásároltad a felszerelést a pónidnak, akkor a látogatók többet fizetnek a sétalovaglásért (lásd a játékszabályban korábban leírtakat).

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak van két, teljesen felszerázott pónija. Ez a játékos nyeri meg a játékot.

Egyéb megjegyzések és a játék variációi:

Ha elfogy a pénz, és fizetned kellene, akkor eladhatod a pónid felszerelését, vagy a pónidat. Az istálló visszafizeti a teljes vételárat.

Ha nincs semmi, amit eladhatnál, akkor kiesel a játékból.

Tapasztaltabb játékosok egymás közt is adhatják – vehetik a pónikat.

Ebben az esetben a játékosok megalkudnak az árban.

Ha kevés időtök van a játékra, akkor játszhattok meghatározott ideig.

Ha az előre meghatározott idő letelt, a játékosok összeszámolják a vagyonukat: a pónikat, felszereléseket és a pénzüket. A pónikat és a felszerelést bekerülési áron kell számolni.

A játékot az nyeri, akinek legnagyobb a vagyon.

JÁTÉKSZABÁLY ÓVODÁSOKNAK (JÁTÉK PÉNZ NÉLKÜL)

A játék célja:

A játék célja, hogy megszerezz két, egy fajtába tartozó pónit, és legalább az egyiknek megvásárolod a lószerszámot és nyeret.

Előkészületek:

Ebben a játékban nincs szükség pénzre és szerencse kártyákra – ezeket tegyék félre. Tegyék a játéktáblát az asztal közepére. A pónikat és a felszereléseket tegyék az istállóba. Izgalmasabbá tehetik a játékot, ha az istállóba teszten némi édességet.

A játékszabályból ki fog derülni, hogy hogyan használjátok az édességeket.

Indulhat a játék:

A játékosok választanak egy bábut és a START mezőre helyezik. A játékosok a kockával dobott értéknek megfelelően léphetnek a táblán. A játékot a legidősebb játékos kezdi. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban kerül sorra.

Ebben a verzióban csak néhány mezőnek van jelentése (lásd a túlololdalon lévő képet). Minden mezőt, amin nincs póni semleges mezőnek kell tekinteni. Ha valaki ezekre a mezőkre lép, semmi különös nem történik, a következő játékoson a sor.

Játékszabályok:

A soron következő játékos dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelően lép a bábujaival. A bábukkal a START mezőről a nyíl irányába kell elindulni. Amikor a játékos lelépte a dobott értéket, végre kell hajtania az adott mező utasítását.

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol már van egy bábu, akkor azt kiüti, és ellenfele bábuját visszahelyezi a START mezőre. A kiüti bábu tulajdonosától saját választása szerint elvesz egy lószerszámot vagy egy nyeret.

Amennyiben a kiüti bábu tulajdonosának nincs se lószerszáma, sem pedig nyerge, akkor a játékos nem kap semmit.

A játékos a megszerzett felszerelést a pónijára teszi.

Ha a játékosnak nincsen pónija, vagy a pónijának már van felszerelése, akkor a felszerelés visszakerül az istállóba.



AZ EGYES MEZŐK BEMUTATÁSA:

START



START mező

A játék ebből a mezőből indul. A játékosoknak a nyíl irányába kell haladniuk.



SEMLEGES mező

Csillaggal jelölt mező. Ha ilyen mezőre lépsz, érkezés után add át a kockát a soron következő játékosnak. Ebben a játékmódban minden nem-pónis mező semleges (nézd a képeket). Ide tartozik az Edzés, az Állatorvos, a Szállítás és a Szerencse mező.



PÓNI NEVÉVEL ELLÁTOTT mező

A játéktáblán hat különböző színnel jelölve 12 pónit találsz. A színek a fajtát jelölik.

Minden fajtához két póni tartozik.

Ha ilyen mezőre lépsz és a pónit még nem vette meg senki, akkor megkaphatod. A póni most már a tiéd! Annak érdekében, hogy emlékezz rá melyik a te pónid, a vásárlás után kapsz az istállótól egy póni kártyát, ezt tedd magad elé. Megkapod ezen kívül a tartóállványba állított pónit is. Ezt a pónit állítsd a játéktáblán a helyére. Így mindenki tudni fogja, hogy az ahhoz a mezőhöz tartozó póni már elkelt.



BUSZ mező

Ha erre a mezőre lépsz, a busz elvisz bármely általad választott mezőre.



KOCKÁS mező

Ha erre a mezőre lépsz, dobhatsz még egyet.



FAGYI mező

Egy kis szórakozásra vágysz – egy körből kimaradsz. Vehetsz egy szem édességet az istállóból.



A felszerelések és használatuk

A játék során kétféle felszereléssel találkozol: a lószerszámmal és a nyergel.

A játék célja, hogy minden pónidnak legyen lószerszáma és nyerge.

Ha arra a mezőre lépsz, ahol az általad megvásárolt póni áll, akkor kérhetsz neki egy felszerelést: vagy lószerszámot vagy nyergel. A felszerelést is tedd a pónira a táblán. A másik felszerelést akkor kapod meg, ha még egyszer rálépsz a mezőre.

A felszerelést más játékosoktól is megszerezheted a játékszabályban leírt módon.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak van két, azonos fajtájú pónija, és legalább az egyik fel is van szerszámozva.

Öltetek:

Javasoljuk, hogy az istállóba tett édesség szőlőcukor vagy gyümölcscukor legyen.

JÓ SZÓRAKOZÁST KÍVÁNUNK!

