

Print & Play (Nyomtasd ki és játssz!) társasjáték

Bevezetés

A Snake Clash - Kígyólabirintus egy gyors és egyszerű társasjáték, amit a Tron, avagy a számítógép lázadása (1982) című mozifilm inspirált. A játék szabályait 1-2 perc alatt meg lehet tanulni, a játékidő 20-40 perc, így kiváló játék utazásra, baráti összejövetelekre. 2-4 játékos játszhatja.

Print & Play (Nyomtasd ki és játssz!)

A Print & Play (Nyomtasd ki és játssz!) azt jelenti, hogy letöltesz néhány PDF file-t, kinyomtatod és már játszhat is. Játékaink A4-es papírlapokra vannak optimalizálva. (Aki rosszabbul lát vagy nagyobb helye van játszani, nyugodtan kinyomtathatja nagyobb papírlapokra is.)

Kiegészítők

A legtöbb játékunkhoz általában szükség lehet néhány könnyen beszerezhető kiegészítőre: toll/ceruza, apró érmék, apró színes valamik, színes gombostűk és/vagy 6 oldalú dobókockák. Más társasjátékok tartozékai is használhatók.

Kiegészítők a Snake Clash - Kígyólabirintushoz

- 1 db A4-es papírlap minden játékhoz
- 1 db 6-oldalú dobókocka
- 1 toll vagy ceruza minden játékosnak

Megjegyzések a szabályokkal kapcsolatban

-A játékszabályok szelleme sokkal fontosabb a szabály pontos megfogalmazásánál. Tehát, ha olyasmit olvasol a szabályban, ami logikátlan vagy kiegyetlensúlyozottabbá teszi a játékot, az elképzelhető, hogy hiba/elírás. Emiatt jogász végzettségű játékosok soha nem vehetnek részt szabály-értelmezési vitában! :)

-Ha minden játékos egyetért, nyugodtan változtassatok néhány szabályon. Egy-egy változtatástól a játék gyorsabb vagy lassabb, könnyebb vagy nehezebb, kiszámíthatóbb vagy esetlegesebb, stb... lehet. Tehát játsszatok olyan játékot, amelyet szeretnétek!

-Ha hibát vagy elírást találsz a játékban (a szabályzatban, a térképen, stb...), vagy van egy jó ötleted, küldj egy e-mailt a következő címre: printplayshop@gmail.com.

Ha hibát találsz, elküldjük a játék javított változatát.

Szabályok

A játék célja

A játék célja az, hogy minél hosszabb vonal-kígyókat rajzoljunk. Az a játékos a győztes, akinek a 4 kígyójának a hosszának az összege a legtöbb a játék végén.

Alapszabályok

Minden játékos 1-1 kígyót indíthat a játéktér 4 széléről (a nagyobb körök egyikéről). Egy kígyót balról, egyet fentről, egyet jobbról és egyet lentől (összesen 4 kígyó). Amikor a kígyó további hosszabbítása már lehetetlen, rajzolj egy kört a kígyó feje köré, hogy megjelöld! Aztán számold ki a hosszát! Minden vonal-darab 1-nek számít, akár vízszintes, függőleges vagy ferde a vonal. Aztán írd be a számot a játéktér jobb oldalán a megfelelő téglalapba!

Nézd meg a példa-játékot (peldajatek_SnakeClash.pdf)!

Játékmenet

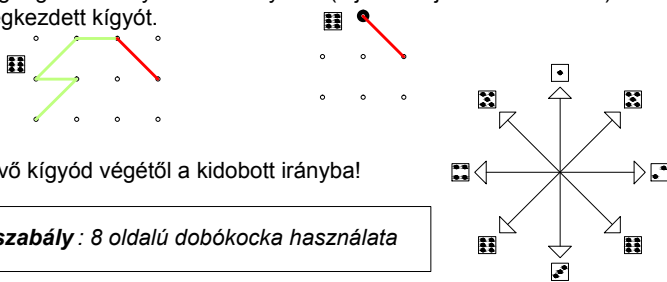
Az első játékos dob a dobókockával, aztán leolvassa a dobott számhoz tartozó megengedett irányokat az iránytűről (a játéktér jobb felső részén). Ha még nincs 4 megkezdett kígyója, akkor indíthat egy újat, vagy folytathat egy megkezdett kígyót.

Új kígyót indíthatsz balról →, ezeknél a kockadobásoknál: 

Új kígyót indíthatsz fentről ↓, ezeknél a kockadobásoknál: 

Új kígyót indíthatsz jobbról ←, ezeknél a kockadobásoknál: 

Új kígyót indíthatsz alulról ↑, ezeknél a kockadobásoknál: 



Rajzolj egy vonalat valamelyik lehetséges kezdő-pozícióból vagy valamelyik meglévő kígyó végétől a kidobott irányba!

Amikor új kígyót kezdesz, írd be a neved a megfelelő téglalapba!

(Példa játék, 1. fázis)

Opcionális szabály: 8 oldalú dobókocka használata

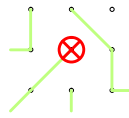
Ha nem lehetséges vonalat húzni a kockadobás által meghatározott irányba, akkor a következő játékos jön. De kötelező vonalat húzni, ha lehetséges! Természetesen a kígyók **nem keresztezhetik egymást** és **és nem érinthetik ugyanazt a pontot!**

Opcionális szabály: Nem kötelező vonalat húzni.

Kockadobásos szakasz

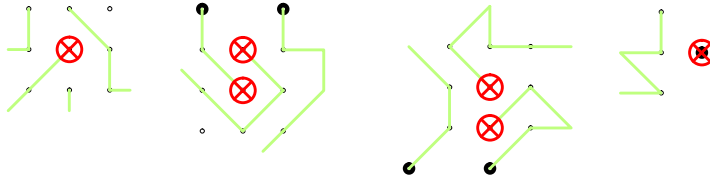
A soron következő játékos dob egy kockával, húz egy vonalat, aztán a következő játékos jön.

Amikor a kígyó további hosszabbítása már lehetetlen, rajzolj egy kört a kígyó feje köré, hogy megjelöld! Aztán számold ki a hosszát! Minden vonal-darab 1-nek számít, akár vízszintes, függőleges vagy ferde a vonal. Aztán írd be a számot a játéktér jobboldalán a megfelelő téglalapba! (Példa játék, 2. fázis)



Anna $3 + \square + \square + \square = \square$

Amikor minden játékosnak van már legalább 1 db befejezett kígyója, akkor következik a játék **Szabad Szakasa**. (Példa játék, 3. fázis)



Csaba $\square + \square + 0 + \square = \square$

Dóra $\square + 2 + \square + 4 = \square$

Anna $3 + 5 + \square + \square = \square$

Balázs $\square + \square + 6 + \square = \square$

Szabad szakasz

Mostantól nincs több kockadobás.

Minden soron következő játékos szabadon húzhat 1 vonal-szakaszt bármelyik kígyójának a végéről bármilyen irányba, ahol van hely. Aztán jön a következő játékos. A játék innentől nagyon gyors. Amikor egy játékos befejezte mind a 4 kígyóját, nincs több dolga a játékban.

(Ha összességében az ő kígyói lesznek a leghosszabbak, akkor még megnyerheti a játékot.)

(Példa játék, 4. fázis)

Dóra $4 + 2 + 7 + 4 = 17$

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor egyik játékos sem tud további vonalat húzni.

Számoljátok meg minden kígyónak a hosszát! **Az a játékos nyerte a játékot, akinek a kígyóinak az össz-hosszúsága a legtöbb.** Ha 2 vagy több játékosnak ugyanannyi az össz-kígyóhossza, akkor közülük az végez előrébb, aki utolsóként fejezte be a játékot.

(Példa játék, a játék vége)

Csaba $10 + 14 + 0 + 16 = 40$

Dóra $4 + 2 + 7 + 4 = 17$

Anna $3 + 5 + 20 + 8 = 36$

Balázs $5 + 4 + 6 + 7 = 22$

1. Csaba
2. Anna
3. Balázs
4. Dóra

Tervek

- Újabb játéktér-variációk, például 6 szögletű játéktér 6 játékos részére.
- Kockadobás helyett más, összetettebb módszerek.

Jó játékot!

David Zydd
www.Print-and-Play.com
printplayshop@gmail.com