

## **Puzzle társasjáték** (2 -6 személy részére)

A társasjáték egy alaplapból,  $6 \cdot 9 = 54$  db puzzle elemből és egy szabályos hatoldalú dobókockából áll. Az alaplap a minden játékos számára elérhető közös-, valamint 6 db egyéni játékterületből áll.

A közös játékterület az összes (54 db) puzzle elem – a játék kezdéskori – befogadására szolgáló szabályos hatszög területből, valamint a körülötte kialakított az elemek mozgatására, valamint azok ideiglenes parkolására (tárolására) szolgáló pályákból áll.

A közös játékterület részét képező szabályos hatszög hat (6) db egyenlő oldalú egybevágó háromszögre (szeletre) van osztva. Az egyenlő oldalú háromszögek mindegyike kilenc (9) db egyenlő oldalú egybevágó háromszögekre vannak bontva.

A játékosonként egy-egy teljes alakzat is tartozik, hogy a kép (figura) kirakását segítse.

A hatszög körül kialakított, az elemek mozgatására, valamint azok ideiglenes tárolására szolgáló pályák alkalmasan úgy vannak kiképezve, hogy a játék közben mozgatott elemek akadálymentesen férjenek el egymás mellett, s a szeletek és az egyéni játékterületek mindegyikéhez egy-egy átjáró kapu van kialakítva.

**A játék megkezdésekor** megegyeznek egymással a játékosok ki-ki melyik képet (figurát), melyik helyen kívánja kirakni. Vita esetén dobókocka segítségével születik meg a döntés.

Helyosztót követően el kell helyezni a puzzle elemeket a közös játékterület hatszögében, ami a játékosok megállapodása alapján történhet:

- a kiválasztott kép (figura) szerint kirakottan, az egyéni játékterülettől legtávolabb levő szeletben,
- a kiválasztott kép az egyéni játékterülettől legtávolabb levő szeletben: keverten,
- a puzzle elemek kevert elhelyezése a közös játékterület hatszögében: minden játékos egyetértésével.

**A puzzle elemek szabályos mozgatása:** a közös vagy egyéni játékterületen a meghúzott valamelyik vonallal párhuzamosan egy másik elem átugrása nélkül.

A dobókocka dobása után felül levő szám határozza meg a lépések számát. Egy lépésnek számít a játékterületen meghúzott vonalak szerint egy irányban egy puzzle elem elhúzása: a játékos egyéni játékterülete irányába úgy, hogy a mozgatás irányában nem állhat más puzzle elem (nem lehet átugrani). Ha áll, azt előzőleg szabályosan el kell mozgatni. Abban az esetben ha nem érte el az egyéni játékterületét, akkor parkolni (ideiglenesen tárolni) kell.

**Abban az esetben** ha az egyéni játékterületen álló puzzle elemet forgatással lehet a kép kialakításához megfelelő helyzetbe hozni, akkor a **O** jelhez kell – szabályosan – mozgatni az elemet és ott forgatni azt. **Játékban az a győztes**, aki legelsőnek rakja ki a képet (figurát) saját játékterületén.