

ÉSZVESZTŐ ÚTVESZTŐ

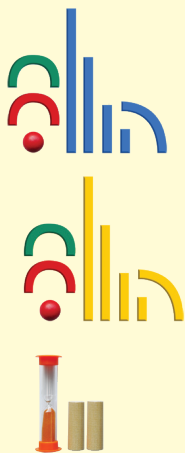


JÁTÉKSZABÁLY





ÉSZVESZTŐ Útvesztő



A DOBOZ TARTALMA

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

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

JÁTÉKSZABÁLY



7+



2+



20 perc

A JÁTÉK CÉLJA

Építsd meg az elképzelhető legfurmányosabb útvesztőt, amilyen gyorsan csak tudod, majd cserélj ellenfeleddel, és kezdjétek versenyezni! A fordulót az nyeri, aki gyorsabban végig tudja vezetni fagylóját 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 fagylókat és a homokórát egyelőre félre kell tenni.

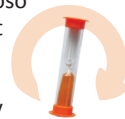
1 A JÁTÉK MENETE

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

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/csapatok egymás tábláit nem láthatják, mindenki titokban építkezik.

A játékosok háromig számolnak. Háromra mindkét játékos/csapat egyszerre elkezd-

heti építeni az útvesztőjét. Az útvesztőben legalább egy olyan folyosónak lennie kell, amelyen a golyó akadálytalanul eljuthat a **zöld kezdő elemtől** a **piros befejező elemig**. A játékosok a szélességméréssel 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/csapatnak ezután egy perce van befejeznie a saját útvesztőjét.

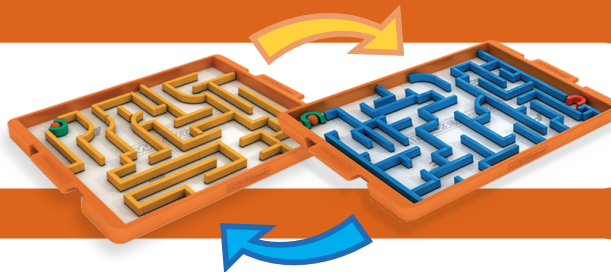


! Ezalatt a már végzett játékos/csapat nem nézheti meg ellenfele útvesztőjét, és semmilyen módon nem zavarhatja meg annak építését.



2 CSERÉLJETEK ÚTVESZTŐT

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



3 VERSENY ÉS GYŐZELEM

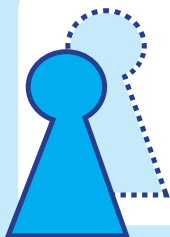
Háromra elkezdik a tábla döntögetésével a **piros befejező elem**, majd vissza, a **zöld kezdő elem** felé terelni a golyót. A fordulót az a játékos nyeri, akinek gyorsabban sikerül oda-vissza megtennie az utat.

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



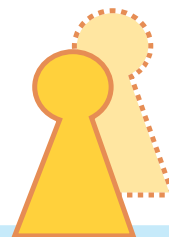
A JÁTÉK VÉGE

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



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**.

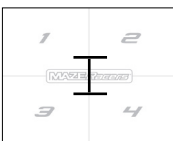
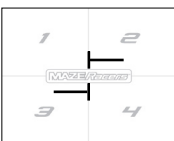
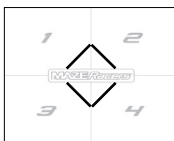


MINIMUM FIX IDEJŰ ÉPÍTKEZÉS

A játékosok dönthetnek úgy, hogy meghatároznak egy minimális fix időt az építkezésre (például 7 perccel). 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 játékmódot a www.foxmind.com weboldalon letölthető az **advanced_mazes.pdf** fájl. Ezt ki kell nyomtatni, majd kártyákra vágni. A haladó játékmódban minden forduló 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 mozgíthatják 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).

