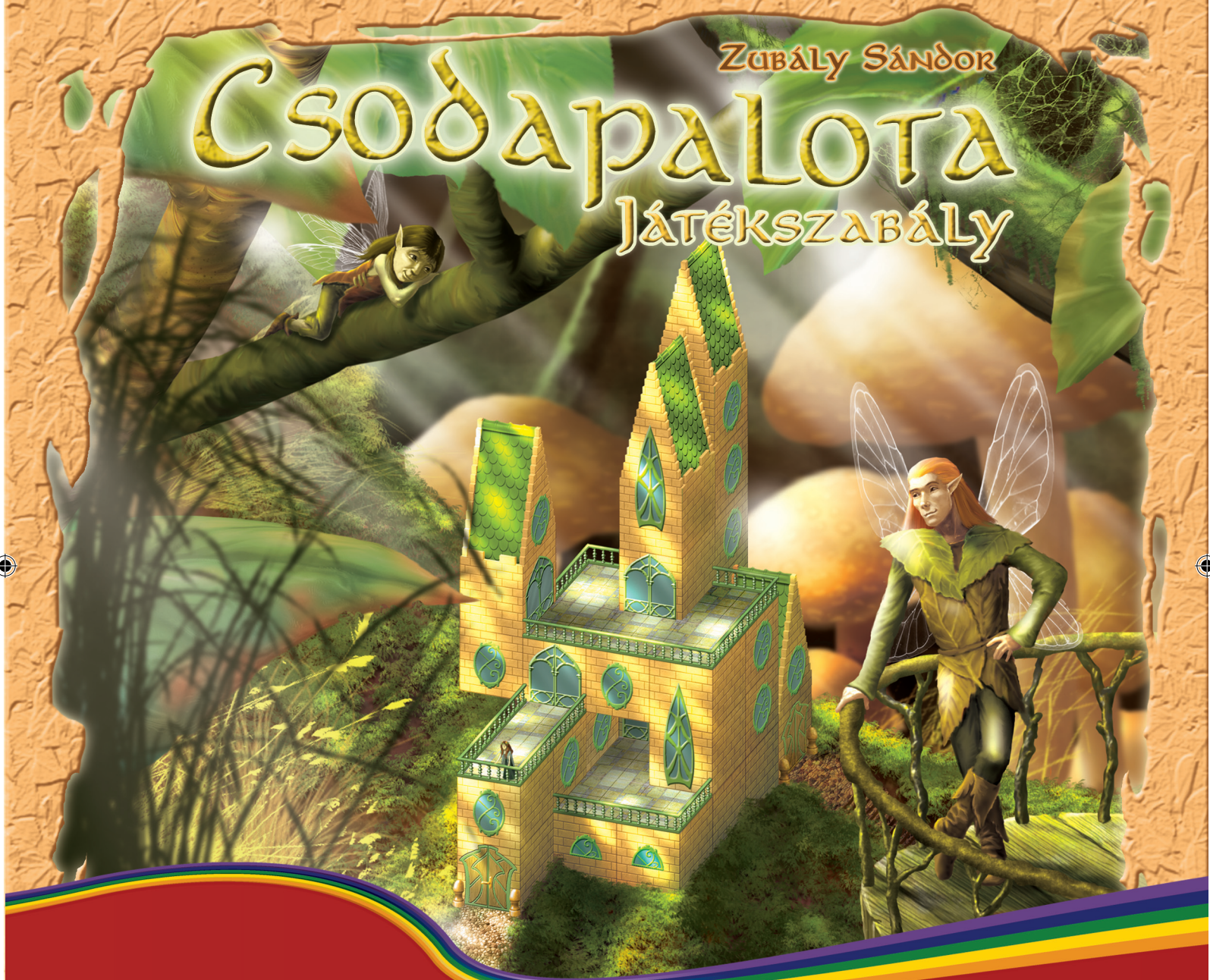




ZUBÁLY SÁNDOR

# Csodapalota

## Játékszabály



Gondoskodó játékok



# Csodapalota

Az apróska tündérek mindenhol csodálatos palotákat építenek. A bokrok alján, a fák tövében, a magas fű között bukkanhatsz rájuk, ha elég szemfüles vagy. Ez köztudott.

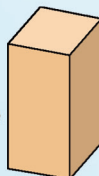
Azonban most rajtad a sor, hogy kipróbáld, milyen ügyes építőmester vagy! Akár a barátaiddal játszol, akár egyedül, mindenképpen tudásod legjavát kell adnod, ha jó eredményt akarsz elérni.

## A DOBOZ TARTALMA:

- Játékszabály
- 60 feladatkártya
- 22 építőelem



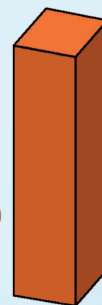
4 db



4 db



4 db



6 db



Valamennyi feladathoz, illetve játékvariációhoz ezeket az elemeket kell használnod. A játékok leírásánál megtalálod majd, melyik elemekből hány darabra lesz szükséged.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékot azzal kezdj, hogy különválogatod a feladatkártyákat. Nem lesz nehéz dolgod, hiszen a keretek színe, illetve a valamelyik sarokban felbukkanó tündérfigura megmutatja, mely kártyák tartoznak egy csoportba. Mivel a négy kártyacsoport különböző nehézségű feladatokat tartalmaz, ezért célszerű lesz, ha mindjárt az elején megismerkedsz velük.

Ez a táblázat megmutatja, melyik feladatkártyához milyen építőelemeket kell használnod, és hogy hány darabot kell belőlük előkészítened. A nagy sárga számok a feladatok nehézségi fokára utalnak. Ezt jól meg kell jegyezned, de ha netán elfelejtenéd, lapozz vissza erre az oldalra!



Minden kártyának két oldala van:

Feladat



Megoldás



Némely játékvariáció esetében a „Feladat” oldalon van a hangsúly, míg másoknál a „Megoldás” kerül előtérbe. Erre a játékvariációk leírásakor mindig utalni fogunk.





## JÁTÉKVARIÁCIÓK

### Általános tudnivalók

Az építkezések során néhány dolgot mindig figyelembe kell venni.

1. Ha kiválasztasz egy feladatkártyát és magad elé teszed a megoldáshoz szükséges építőelemeket, akkor tudnod kell, hogy egy elem sem maradhat ki az építés során, illetve biztos, hogy nincs szükség még egyre!
2. **Egy feladat nem biztos, hogy csak egyféleképpen oldható meg.** Ha a kártyák „Megoldás” oldalát nézed meg, hogy ellenőrizd az elvégzett munka helyességét, lehet, hogy tapasztalsz majd eltéréseket. Ettől persze még lehet jó a te megoldásod is!
3. Az építőelemeket mindig pontosan kell egymáshoz illeszteni. Ne lógnanak le egymásról csak úgy félig-meddig!
4. Az épületek hátsó – tehát a rajzon nem látszó – oldalain az építőelemek nem lógnak ki, nem nyúlnak túl a fal síkján.
5. Az építkezés során haladj úgy, hogy az építőelemek mindig stabilan megálljanak egymáson, mielőtt a következő építőelemet elhelyezed. A tornyokat célszerű az építés legvégén a helyükre illeszteni.

### Egyszemélyes játék

Ezt a játékvariációt egyedül játszhatod. Célszerű az 1. nehézségi fokozatú feladatokkal kezdeni, csak hogy beletanulj egy kissé a játék logikájába, mielőtt rátérnél a magasabb fokozatú feladatokra. A 2. oldalon lévő táblázat segítségével mindig megnézheted, milyen építőelemekre lesz szükséged az adott feladatkártyák megoldásához. Ebben a játékban a feladatkártyákat a „Feladat” oldalukkal felfelé tedd magad elé, majd próbáld meg a rendelkezésre álló elemekből megépíteni a képen látható palotát. Sokat segíthet az épület méreteinek meghatározásában, ha megszámolod az egy oldalon lévő ajtókat, ablakokat, illetve az üres falfelületeket. Így egyértelműen látható a képről, hogy egy épület 4 egység széles, 6 egység magas, és 3 egység „mély”. Ha úgy érzed, hogy készen vagy egy feladattal, fordítsd meg a kártyát, és a „Megoldás” oldalon ellenőrizheted, hogy jó munkát végeztél-e.



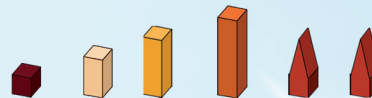
## Kis építészinas

### *A legkisebbek játéka*

A játékot már egy óvis korú gyerek is kipróbálhatja. A kicsik térlátásának, logikus gondolkodásának, a finommotoros mozgásának fejlesztésére alkalmas ez a játékvariáció. Mivel az óvodás gyerek többnyire arra figyel fel, ami őt érzelmi szinten megragadta, ezért először csodáljuk meg vele együtt a kártyák „Feladat” oldalainak ábráit. Ha a csillogó kastélyok felkeltették az érdeklődését, megpróbálhatjuk – a gyereket segítve – felépíttetni vele az 1. nehézségi fokozatú kártyák „Megoldás” oldalainak építményeit. Ha sikerrel járt, mindig dicsérjük meg a jó megoldás láttán! Ez fontos, hiszen a folyamatos pozitív visszajelzés kedvet csinálhat a további játékhoz. Eleinte mindig ülünk a gyerek mellett, hiszen a felnőttekkel együtt való tevékenykedés élménye a legegyszerűbb játékot is varázslatossá teszi. Egy kis gyakorlás után már a 2. nehézségi fokú feladatkártyák „Megoldás” oldalának ábráit is fel fogják tudni építeni. Ha pedig a kicsinek ahhoz van kedve, hogy az egész dobozt kiborítva kedve szerint építkezzen a színes építőelemekből, bátran hagyjuk, hadd bontakoztassa ki építőmesteri tehetségét.

## Építészek bajnoksága

*2-3 fő részére, 8 éves kortól*



### Előkészületek:

Minden játékos kap egy készletre valót a 2. szintű feladatok építőelemeiből. Tetszőlegesen válasszatok ki 12 lapot a 2. szintű feladatkártyák közül, a maradék 3 darabot tegyétek vissza a dobozba. Azokra most nem lesz szükség. Keverjétek össze a 12 lapot, majd tegyétek egy kicsit odébb a társaság látóteréből. A kártyák „Feladat” oldala nézzen felfelé.

Az előkészületek után a legfelső feladatkártyát tegyétek az asztal közepére a „Feladat” oldalával felfelé, hogy mindenki jól láthassa, majd indulhat a játék. Igyekeznetek kell minél gyorsabban felépíteni a kártyán látható palotát. Aki a leghamarabb készen van, azt kiáltja, hogy „Kész!”. Ekkor mindenki abbahagyja az építkezést. Közös ellenőrzitek, hogy a kiáltó által megépített palota megegyezik-e a kártyán láthatóval. Ha igen, a kiáltó játékos megkapja jutalomként a feladatkártyát. Azonban, ha hibázott, és mégsem jó a megoldása, a már meglévő kártyái közül egyet el kell dobnia. Ha még nem volt kártya a birtokában, akkor nem veszített semmit. (Az elhibázott feladat kártyája kikerül a játékból.) A következő kör elején tegyetek újabb kártyát az asztal közepére, és a fentebb leírtaknak megfelelően folytatódhat a játék.



**Fontos!** Ha valaki harmadjára kiált „Kész!”-t úgy, hogy megoldása ezúttal is helytelennek bizonyul, kiesik a játékból. Tehát nem érdemes kapkodni!

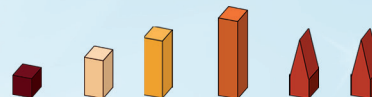
A játék vége:

Amint valaki előtt 5 megszerzett feladatkártya van, az illető győzött. Ha azelőtt fogynak el a feladatkártyák, hogy valaki megszerzett volna 5 kártyát, az nyer, akinek a legtöbb kártyája van. Egyenlőség esetén döntőt kell játszani. A dobozba visszatett 3 lapból egyet tegyetek az asztal közepére, és most csak azok a játékosok próbálják megoldani a feladatot, akik a győzelemért küzdenek. Aki a leggyorsabb volt, az a játék győztese. Azonban, ha hibázott a feladat megoldásakor, kiesik a játékból, és az ellenfele győzött. Ha még mindig többen vannak, újabb viadal következik a fent leírt módon.



### Mester és tanítványok

4–6 fő részére, 10 éves kortól



Előkészületek:

Osszátok 2 vagy 3 párra a társaságot.

A párok közül az egyik játékosból tanítvány, a másikkól mester lesz.

Mindegyik csapat kap egy-egy készletet a 2. nehézségi fokozatú feladatkártyáknál feltüntetett építőelemekből.

Keverjétek meg a 2. nehézségi fokú feladatkártyákat! A paklit tegyétek az asztal szélére, kissé távolabb a társaságtól, a „Feladat” oldallal felfelé. A biztonság kedvéért tehettek a paklira egy 1. fokozatú kártyát, hogy a legfelső lap ne legyen látható. Ezután mindegyik mester húz egy-egy feladatkártyát a pakliból, de a többieknek nem mutatja meg.

Kártyáikkal a mesterek leülnek az asztal egyik oldalára, a tanítványok velük szemben helyezkednek el az asztal másik oldalán.

A tanítványok maguk elé teszik az építőelemeiket.

Ezután mindegyik mester megfordul a székén, hogy háttal legyen az asztalnak és a tanítványának. A feladatkártyát úgy kell maguk előtt tartaniuk, hogy a tanítványok ne láthassák azt meg.



6





#### A játék menete:

Egy megadott jelre (mondjuk arra a szóra, hogy Rajt!) a mesterek a kártyáik „Megoldás” oldalát nézve megpróbálják felépíttetni a tanítványaikkal a kártyán látható épületet. Mivel mindegyik mester háttal ül, és így nem láthatja, mit művelnek a tanítványok, meg kell próbálniuk a lehető legérthetőbben elmondva, körülírva, a legpontosabb építési terv szerint haladva eredményt elérni a tanítványokkal. A tanítvány persze visszakérdezhet, ha nem ért valamit. Bármit lehet mondani, kérdezni, válaszolni, csak egy a lényeg: a mester nem fordulhat meg, amíg tart az építkezés!

**Fontos:** A két vagy három csapat egyszerre építkezik! Ebből persze kialakulhat egy kis hangzavar, de oda se neki!

Amint egy tanítvány úgy érzi, hogy készen van az épülete, hangosan „Kész!”-t kiált. Ekkor minden csapat azonnal abbahagyja az építkezést, és közösen ellenőrzik, hogy az elkészült épület megfelel-e a mester kártyáján láthatónak. Ha jó a megoldás, a páros megkapja jutalomképpen a feladatkártyát. Ha nem jó, veszítenek egyet a már meglévő feladatkártyáikból. Ha nem volt még kártya a birtokukban, nem veszítenek semmit.

Ahogy ez a forduló véget ért, akár nyert kártyát a „Kész!”-t kiáltó csapat, akár veszített egyet, újabb forduló következik. Azonban előtte a csapatok eldönthetik, hogy felcserélik-e a mester és tanítvány szerepét, vagy továbbra is az előző szereposztás maradjon. Ha újat választanak, akkor ez a játékos helyet cserél a régi mesterrel. A mesterek új feladatkártyát húznak, majd a fentebb leírtaknak megfelelően folytatódik a játék.

#### A játék vége:

Amikor egy csapatnak a birtokába kerül a harmadik kártya is, megnyeri a játékot.





### Mesterek viadala

4-8 fő részére, 12 éves kortól



#### Előkészületek:

Osszátok két egyenlő (vagy legalább megközelítően egyenlő) részre a társaságot. Nem baj, ha az egyik csapatba egy emberrel több kerül. Mind a két csapat nevezzen ki egyvalakit mesternek, a többiek lesznek a tanítványok.

Mindkét csapat kap egy-egy készletet a 3. nehézségi fokozatú feladatkártyáknál feltüntetett építőelemekből.

A játék a továbbiakban ugyanúgy zajlik, ahogyan a Mester és tanítványok című variációnál leírtuk. Mivel azonban itt most lehetőség van arra, hogy egy csapatban több tanítvány is tevékenykedjen, jókat lehet majd vitatkozni és közösen nevetni, ha a csapat nem jut dűlőre egy-egy feladattal.

Egyet azonban soha ne felejtsetek el:  
Megsértődni tilos, hiszen  
ez csak egy játék!



*Gondolkodó játékok*