

*Megbízást kaptatok drágakövek felkutatására a világ legnagyobb gyémántbányájában, az Orapa-bányában. Ultrahanghullámokat küldtök mélyen a földbe, majd az onnan visszaérkező jelek elemzésével igyekeztek meghatározni a drágakövek pozícióját és tájolását. Bár a jelek néha rendellenesen térnek vissza, feladatotok végül megtalálni a drágaköveket, ahogyan eddig is mindig tettétek.*

## Játékelemek

2 bányatábla, 2 paraván, 2 készlet drágakő (készletenként 7-7), megoldáslapok

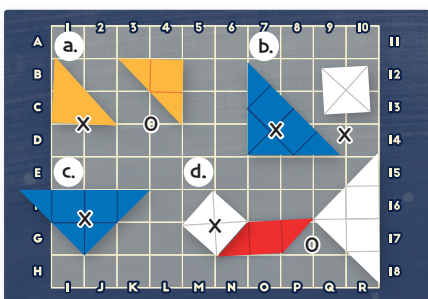
## Előkészületek (2 játékos)

A játékosok egyszerre töltik be a feladványmester és a felfedező szerepét. Feladványmesterként elhelyezed a drágaköveket a saját bányatábládon, majd az elrendezés alapján válaszolsz az ellenfél kérdéseire. Felfedezőként kérdéseket teszel fel az ellenfél drágaköveinek elrendezéséről, és az így szerzett információkat rögzíted a megoldáslapodon. Az a játékos nyer, aki elsőként helyesen tippeli meg az összes drágakő pontos pozícióját és tájolását.

**A feladványmester előkészületei:** Vegyél magadhoz 1 bányatáblát, 1 drágakőkészletet és 1 paravánt, amellyel eltakarod a bányatáblát. Az alapváltozatban a 7 drágakő közül csak 5-öt használj (1 pirosat, 1 sárgát, 1 kéket és 2 fehérét).

**Elhelyezés:** Rendezd el a drágaköveket a bányatáblán az alábbi szabályok szerint:

- Helyezd le a drágaköveket a rajtuk lévő rácsvonalakkal felfelé fordítva.
- Igazítsd a kövek sarkait a tábla rácspontjaihoz, és ügyelj arra, hogy az egyes köveken lévő vonalak illeszkedjenek a rácsvonalakhoz (a kövek nem helyezhetők el ferden).
- A kövek érinthetik a tábla szélét, de nem lóghatnak ki a rácsból.
- Két kő nem érintkezhet egymással az éleik mentén, csak a sarkok és a táblán belüli vonalak (illetve a kövek közötti vonalak) találkozhatnak.
- A tábla széléről nézve egyetlen elem sem lehet teljes egészében elrejtve más elemek mögött.



**A felfedező előkészületei:** Készíts elő egy megoldáslapot, egy ceruzát és egy radírt.

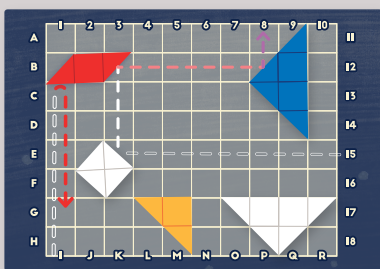
Miután végeztetek az előkészületekkel, döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos, majd felváltva tegyetek fel kérdéseket és adjatok válaszokat, hogy meghatározzátok az ellenfél bányatábláján lévő összes drágakő helyét. Az a játékos nyer, aki elsőként helyesen tippeli meg az összes drágakő pontos pozícióját és tájolását.

## A játék menete

Felfedezőként a körödben egyszer kiküldesz egy ultrahanghullámot az ellenfél táblájára. Válassz egy számot (1–18) vagy egy betűt (A–R) a rács szélén, ahonnan indítod a hullámot. Az ellenfél, feladványmesterként, megfigyeli, hogyan halad a hullám a saját tábláján, majd közli az eredményt. A hullám egyenes vonalban lép be a táblára az indítási ponttól, a drágakövekről derékszögben irányt változtat, vagy vízszintesen vagy függőlegesen visszaverődik, majd végül elhagyja a táblát.

A feladványmester két dolgot közöl veled:

(A) **hol** (melyik számnál vagy betűnél) lép ki a hullám a táblából, és (B) **milyen színűvé** változik a hullám. Írd le ezeket az információkat a megoldáslapodra. Ezzel a köröd véget ér. Most az ellenfeled lesz a felfedező, te pedig a feladványmester szerepét töltöd be.



János

Ha az I-ből küldök egy ultrahangot, hol és milyen színként hagyja el a bányát?

Ugyancsak az I-n keresztül hagyja el a bányát, és piros színe lesz.

Ella

János

Ha a 15-ből küldök egy ultrahangot, hol és milyen színként hagyja el a bányát?

A 8-ason keresztül hagyja el a bányát, és világos lila színe lesz.

Ella

A felfedező újra rákérdezhet egy korábban elküldött ultrahanghullám eredményére anélkül, hogy felhasználná a körét.

**Koordinátás kérdés:** Az ultrahanghullám kiküldése helyett felfedezőként a körödet arra is használhatod, hogy közvetlenül rákérdezz egy adott mező tartalmára. Például:

– Mi van a 4–E mezőn?

Példa a lehetséges válaszokra:

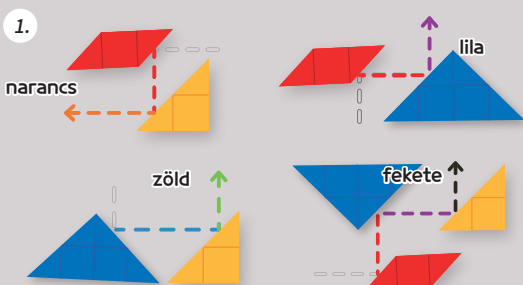
– Nincs ott semmi. | – Egy fehér drágakő található ott.

## Az ultrahanghullám színének változása

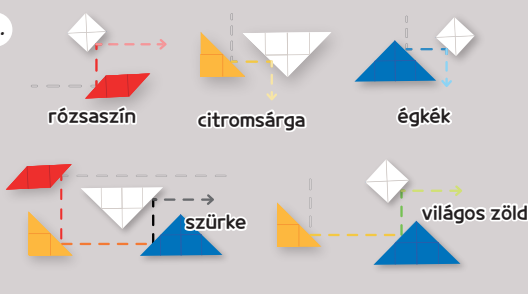
A drágakövek négyféle színben jelennek meg: piros, kék, sárga, fehér. Az ultrahanghullám kezdetben átlátszó, viszont a színe az érintett drágakövek alapján változik:

- Ha a hullám **csak egy drágakövet** érint az útja során, átveszi a színét: ha fehérét érint, fehérre válik; ha pirosat érint, pirossá válik stb.
- Ha a hullám **több különböző színű drágakövet érint** az útja során, azok keveréke lesz: ha pirosat és fehérét érint, rózsaszínné válik; ha sárgát és fehérét érint, citromsárgává válik stb. Ha a fehérén kívül mindhárom színt érinti, feketévé válik. Ha mind a négy színt érinti, szürkévé válik.

1.



2.



3.



**Megjegyzés:** Ha a hullám egynél több, azonos színű drágakövet érint az útja során, az adott szín csak egyszer számít bele az eredménybe.

## A játék vége

Az a játékos nyer, aki elsőként azonosítja az összes drágakő pozícióját és tájolását. Felfedezőként a körödet felhasználhatod arra, hogy benyújtsd a kitöltött megoldáslapot a feladványmesternek. Ha a megoldás helytelen, elveszíted a játékot, és az ellenfeled azonnal nyer.

Ha a megoldás helyes, és te kezdtél később, megnyered a játékot.

Ha a megoldás helyes, és te kezdtél korábban, az ellenfeled is benyújtja a kitöltött megoldáslapját. Ha helytelen, megnyered a játékot. Ha helyes, a játék döntetlennel ér véget, és játszanotok kell egy új játékot a győztes meghatározására.

## Játék 3 vagy több játékosal

Válasszatok ki egy játékost feladványmesternek.

A feladványmester elrendezi a drágaköveket a bányában, de nem vesz részt a versenyben. Az egyetlen feladata a felfedezők kérdéseinek megválaszolása.

A feladványmesteren kívül minden játékos felfedezővé válik, és felváltva tesznek fel kérdéseket.

A feladványmester nyilvánosan válaszol minden feltett kérdésre. Az a felfedező nyer, aki elsőként helyesen megadja az összes drágakő pozícióját és tájolását.

3 vagy több játékos esetén minden felfedező legfeljebb 2-2 megoldáslapot nyújthat be. Ha az első próbálkozás hibás, egy későbbi körében még egyszer próbálkozhat. Ha mindkét próbálkozása hibás, kiesik a játékból. Ha minden felfedező kétszer is hibázik, mindenki veszít.

A válaszadási kísérletek száma a játékosok tapasztalati szintjéhez igazítható.

## Gyémánt kiegészítő

Miután megismerkedtettek a játékkal, a nehézség növelése érdekében adjatok 1-1 gyémántot (átlátszó drágakő) a drágakőkészletekhez. A gyémánt ugyanúgy visszaveri az ultrahanghullámokat, mint a többi drágakő, azonban nem változtatja meg a hullám színét.

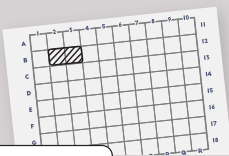
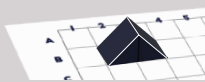
Ha a hullám a gyémánt mellett más drágakövekkel is érintkezik, a szín meghatározása az alapvető szabályok szerint történik.

## Fekete test kiegészítő

Haladó szintű nehézséghez adjatok 1-1 fekete testet a drágakőkészletekhez. A fekete testet a hegycsúcsra emlékeztető, hegyes oldalával felfelé kell elhelyezni.

A fekete test elnyeli az ultrahanghullámokat, és nem veri vissza őket. Ilyen esetben a feladványmester nem ad meg kilépési pontot vagy színeredményt, hanem azt válaszolja, hogy „a jel eltűnt”.

A feladványmester ugyanezt a választ adja, ha a kincskereső a fekete test koordinátájára kérdez rá.



Mi van a 3-B mezőn?

János

A jel eltűnt.

Ella

Tervezők: Junghee Choi és Wanjin Gill | Illusztrátor: Wanjin Gill

Kiadó: Gameology Inc. [playte www.playte.com](http://www.playte.com)

© 2024. Gameology, Inc. Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**



**reflexshop**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu) | [www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)