6+ | 2–4 | 20’

Jancsi és Juliska

Krzysztof Jurzysta — Maciej Szymanowicz

Bevezetés

Jancsi és Juliska eltévedt a sötét erdőben és nem találja a hazavezető utat. A hosszú bolyongásban alaposan meg is éheznek. Egyszer csak különös, csupa édességből épült kunyhó tárul a szemük elé. Nem tudnak ellenállni a finomságoknak, először letörnek egy darabot a cukorpárkányból, aztán megkóstolják a mézeskalács ereszt, de odabentről egy vén banya rájuk ripakodik: *Majd ellátom a bajotokat, semmirekellők!* Hanyatt homlok menekülni kezdenek, de még futás közben is csak a finomságok után nyúlkálnak. Segítsetek a gyerekeknek minél több édességet zsákmányolni, de ne hagyjátok, hogy a Boszorkány nyakon csípjen!

A játék célja

A **Jancsi és Juliska KOOPERATÍV JÁTÉK**, közösen segítetek a gyerekeknek megenni öt mézeskalácsot. Ha sikerül kirakni egy édesség képét teljes egészében, kaptok egy mézeskalács zsetont. Ha összegyűjtöttetek öt mézeskalács zsetont, vége a játéknak, és győztetek. De legyetek résen, a gonosz Boszorkány el akar kapni titeket!

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A doboz tartalma:

- 40 édességkártya





- 4 boszorkánykalap-kártya



- 8 mézeskalács zseton

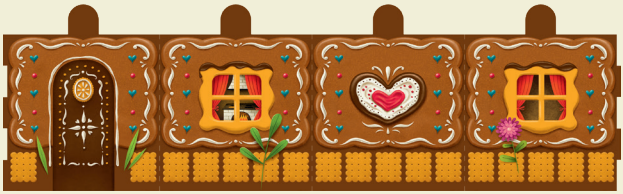


- 2 startkártya



- 3 fabábu
(Jancsi, Juliska, Boszorkány)
- boszorkánykunyhó
- szabályfüzet (éppen most olvasod)

Az első játék előtt állítsátok össze a boszorkánykunyhót!



A



B

A kunyhó összeállítása:

1. Válasszátok le az A és a B elemet a sablonról.

2. Hajtsátok be a kunyhó oldalfalait (A), úgy, ahogy az ábra mutatja.

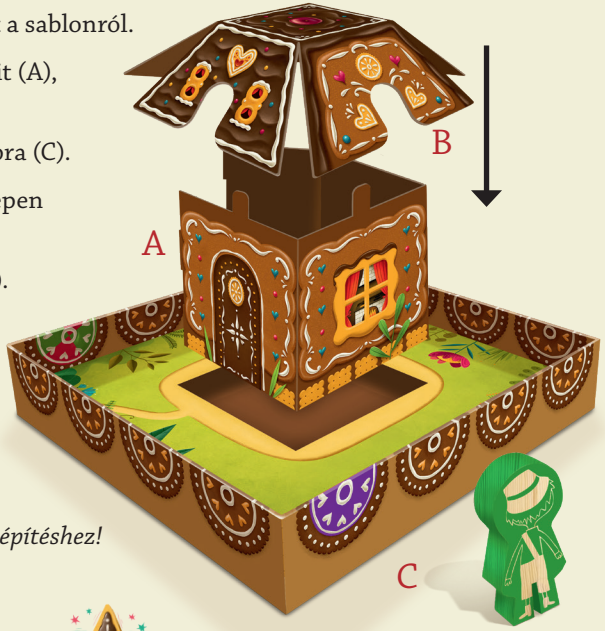
3. Helyezzétek a falakat (A) az alapra (C).

4. Hajtsátok be a tetőt oldalait a képen látható módon.

5. Tegyétek a tetőt (B) a falakra (A).

Figyelem: *a tető mind a 4 oldalát egyszerre kell a kunyhó falán látható négy fülre rácsúsztatni.*

Figyelem: *fontos a sorrendet betartani – először a falak kerüljenek az alapra, azután fogjatok csak a tetőépítéshez!*



A játék előkészítése

A **boszorkánykalapokat** és a **startkártyákat** tegyétek félre. Keverjétek össze az **édességkártyákat**.



Minden résztvevőnek osszatok ki 2-2-t (képpel felfelé), a maradékot pedig rakjátok négy (kb. egyforma magas) kupacba. Mindegyikhez adjatok hozzá egy boszorkánykalapot, majd külön-külön keverjétek jól össze a kupacokat és helyezzétek lefordítva a játékosok számára könnyen elérhető helyre.

A bábukat tegyétek a startmezőikre:



- **A Boszorkányt a** **mezőre**
- **Jancsit és Juliskát a** **mezőre**

Keverjétek össze a mézeskalács zsetonokat és tegyetek fel ötöt a boszorkánykunyhó tetejére. A többit rakjátok vissza a dobozba, nem vesznek részt a játékban.



Tegyetek le középre egy megfelelő startkártyát (bármilyen irányba fordíthatjátok):

- **ha ketten játszotok**
a két lila pöttyel ellátott kártyaoldalt



- **ha hárman játszotok**
a három lila pöttyel ellátott kártyaoldalt



- **ha négyen játszotok**
a négy lila pöttyel ellátott kártyát



A játék menete

A legfiatalabb kezd, vagy az, aki utoljára evett mézeskalácsot. A játék egymást követő fordulókból áll. Minden fordulóban az óramutató járásával megegyező irányban következnek a játékosok. Először kiválasztják a náluk levő édességkártyák egyikét, leteszik az asztalra, úgy, hogy legalább egy oldala egy másik zsetonéhoz simuljon. Nem elég, ha a kártyáknak csak a sarka ér össze, de bárhogy lehet fordítani a kártyát, amelyet letesznek. Ha sikerül kirakni valamelyik édesség képét, a játékosok levesznek 1 jutalom mézeskalácsot a boszorkánykunyhó tetejéről és az asztalra rakják. Így tudni fogják, hány mézeskalácsot ettek már meg. A lépése végén a játékos, hogy mindig két felfedett kártya legyen előtte, új kártyát vesz magához valamelyik kupacról. Ha mindenki lépett már, **véget ér a forduló**.

BOSZORKÁNYKALAP-KÁRTYA

Ha valaki boszorkánykalapot húz édességzseton helyett, annyi mezővel kell előreléptetnie a Boszorkányt, ahány lila pötty ● található az asztalon letett kártyák külső körvonalán (bővebben **A forduló vége** részben). A Boszorkány mozgatása után a játékos beteszi a dobozba a boszorkánykalapot és új édességkártyát húz. A következő játékos lép.

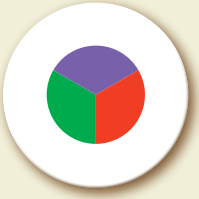


Mézeskalács zsetonok

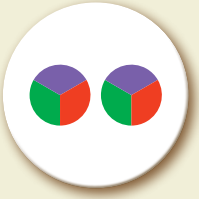


Ha megkaptátok a mézeskalács zsetont, fordítsátok meg, és ellenőrizzétek, milyen bónuszt kaptatok. A megszerzett mézeskalácsok bármikor, bármilyen sorrendben felhasználhatóak, közösen kell eldöntenetek, mikor melyiket vetitek be. A már felhasznált zsetont fordítsátok vissza, hogy ismét a mézeskalács legyen látható, nem vész el, jelzi, hány van már meg az ötből.

- Bármelyik bábuval, bármelyik irányban 1 mezőt léphettek.



- Bármelyik bábuval, bármelyik irányban 2 mezőt léphettek.

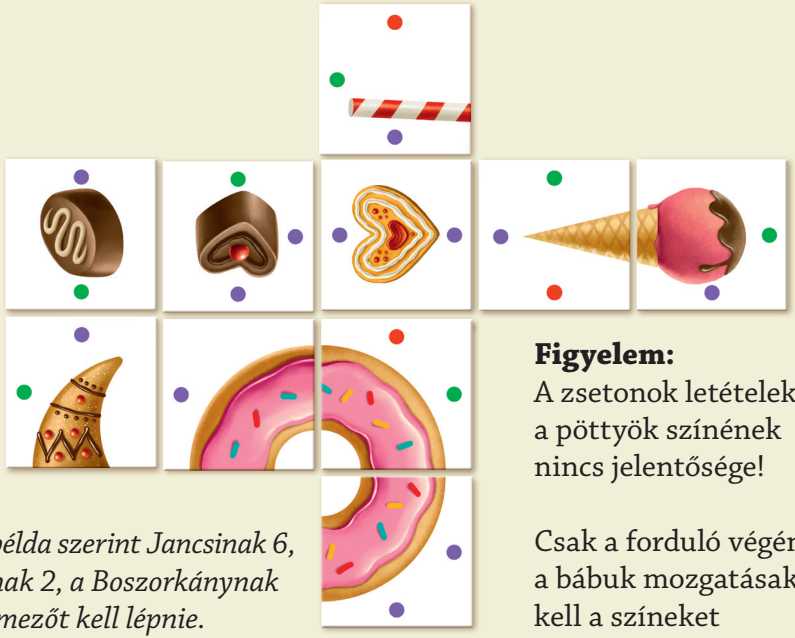


- Visszavonhatjátok bármelyik bábu 1 lépését.



A forduló vége

Amikor az utolsó játékos is lépett, **véget ér a forduló**. Minden bábut az óramutató járásával megegyező irányban előre kell léptetni .
Először Jancsi és Juliska lép, utánuk következik a Boszorkány. A bábukat annyi mezővel kell előre léptetni, ahány a bábu színével megegyező pötty látható a letett édességkártyák külső körvonalán.



A fenti példa szerint Jancsinak 6, Juliskának 2, a Boszorkánynak pedig 4 mezőt kell lépnie.

Figyelem:
A zsetonok letételekor a pöttyök színének nincs jelentősége!

Csak a forduló végén, a bábuk mozgatásakor kell a színeket figyelembe venni.

A játék befejezése



A játék 3 módon fejeződhet be:

- ha a játékosoknak sikerül **5 mézeskalácsot összegyűjteniük** – a játék az ő **győzelmükkel** ér véget;
- ha a **Boszorkány** legalább egy gyereket elkapott, vagyis ha a bábuja utoléri vagy megelőzi Jancsi vagy Juliska bábuját, a játék a játékosok **vereségével** ér véget;





- ha valamelyik gyerek túlságosan **előreszalad és beéri a Boszorkányt**, vagyis ha Jancsi vagy Juliska bábuja utoléri vagy megelőzi a Boszorkány bábuját, a játék a játékosok **vereségével** ér véget.

NEHÉZSÉGI SZINT

Megnehezíthetitek a dolgotokat, ha nem élhettek a mézeskalács zsetonok hátoldalán szereplő akciók kínálta előnyökkel, ezek a zsetonok így csak arról tájékoztatnak, hány mézeskalácsot kell még megszereznetek a győzelemhez.

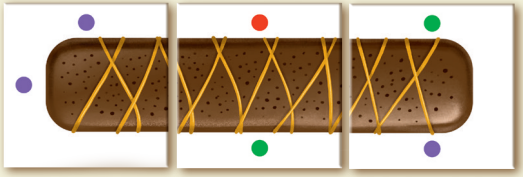
Édességkártyák

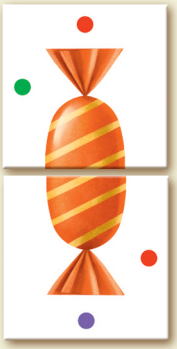


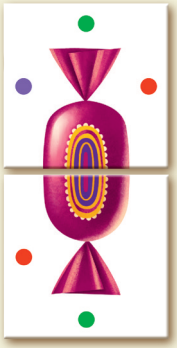


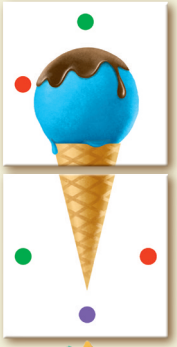


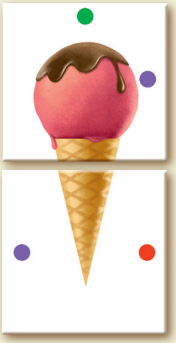














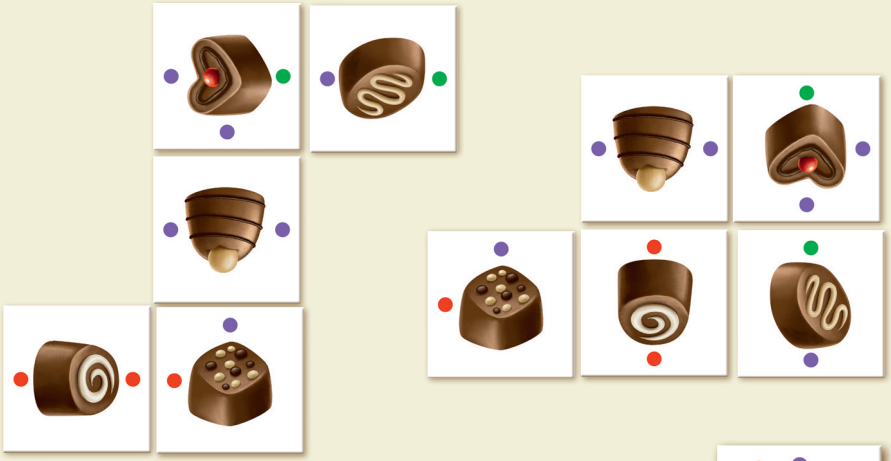
Csillag

Ha leteszitek ezt a varázssütit, rögtön elvehettek egy mézeskalács zsetont.



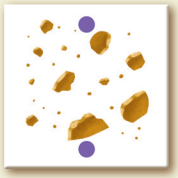
Praliné

A teljes édesség 5 praliné lerakásával áll össze, ezek a szabályok betartása mellett bárhogy egymáshoz illeszthetők.



Morzsák

Ez az elem csak a nehezíti a játékot, nem jár érte mézeskalács zseton.





A szerző köszönetet mond az alább felsorolt tesztelőknek és barátoknak
a játék megalkotása során nyújtott segítségért és értékes javaslatokért.

• a Portotypy csoport tesztelői (Katarzyna Cioch, Marek Chodań, Zbigniew Kisły)

• Wojciech Wiśniewski (Pamper) • Paweł Kąkol • Małgorzata Mitura • Aleksander Redwan • Joanna Wójtowicz

Grafikai terv • Gerard Lepianka

Kedves Vásárlónk!

Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk), kérjük jelezze e-mailben a következő címen: **ugyfelszolgalat@reflexshop.hu**. Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címet (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó) valamint azt, hogy mi hiányzik.

Kövessen minket a Facebookon: **www.facebook.com/groups/kapcsoljkiesjatssz/**

reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu, www.reflexshop.hu

GRANNA