



A Kolibri Legendája



Kooperatív, családbarát játék, melyben együtt mentitek meg az Amazonast!

A **Kolibri Legendájában** az Amazonas esőerdőben őshonos állatok, többek közt a kolibri, kapibara, lajhár, kajmán, fekete párdúc, tapír vagy kígyó bőrébe bújhattok, hogy közösen eloltsátok az erdőtüzeket, helyreállítva a Föld ökológiai egyensúlyát!

Tartozékok

- 45 átlátszó **vízcepp**
- 1 aranyszínű **varázs vízcepp** (5 vízceppet ér)
- 10 barna üveg **vetőmag**
- 1 tó **tábla**
- 12 **lapka**: - 10 **égő fa** (1-től 10-ig számozva)
- 1 **lajhár** és 1 **palánta**
- 6 **mancs** (lajhár, kajmán, kapibara, kígyó, fekete párdúc és tapír)
- 44 **kártya** (háttoldalán az esőerdőben repkedő kolibrival:
 - 20 **állatkártya**:
 - 5 **kolibri kártya**: 1 vízceppet lehet vele körbeadni
 - 3 **pók kártya** - *csit-csit*: 1 vízcepp mozgatása
 - 3 **béka kártya** - *brekk-brekk*: 2 vízcepp mozgatása
 - 3 **kaméleon kártya** - *Szisz-szisz*: 3 vízcepp mozgatása
 - 3 **tukán kártya** - *kvak-kvak*: 4 vízcepp mozgatása
 - 3 **tapír kártya** - *nyaf-nyaf*: 5 vízcepp mozgatása
 - 20 **érintetlen erdő kártya** állatok és vízceppel nélkül
- 2 x 2 szabálymagyarozó kártya, melyekről leolvasható, hogy a játék közben mit kell tenni a zene közben hallható jelzésekre
- 1 ingyenesen letölthető *Dzsungel Hangjai* alkalmazás



Vízceppel és vetőmagok



Tó tábla



Égő fák



Lajhár



Palánta



Lajhár



Kajmán



Kapibara



Kígyó



Fekete párdúc



Tapír



Háttoldal

Állatok

Érintetlen erdő

A játék menete

Két fordulóval áll a játék, amelynek során a játékosok együttes erővel próbálják eloltsani az erdőtüzeket.

- A **tó tábláról** a **vízceppeket** a Kolibri továbbítja társainak, akik mancsról mancsra adogatják a Lajhárnak, hogy eloltsa a tüzeket.
- Ezzel egyidőben a Lajhár az **állatkártyákat** ellentétes irányban adogatja, amelyek kézre kézre vándorolva végül a Kolibrihoz kerülnek. A Kolibri annyi vízceppet tud átadni a társainak, amennyi a hozzá kerülő kártyákon szerepel.
- Ha sikerül kellő számú vízceppel juttatni egy **égő fához** és ezzel eloltsani a tüzet, a helyére új fát kell ültetni úgy, hogy a tó partjáról **vetőmagot** juttatunk a lapkára. A forduló végén az égő fa lapkákra juttatott vetőmagok átkerülnek a **palánta** lapkára. A játék végén az itt összegyűjtött vetőmagok határozzák meg a végső pontszámot.
- Mindeközben a játékosok figyelemmel kísérik az alkalmazás hangjelzéseit és végrehajtják az egyes hanghatásoknak megfelelő feladatokat. Erről részletesen a következő oldalon olvashatsz!

*A kolibri legendájának története / többnyelvű játékszabály:



Alkalmazás és háttérzene

- Indítsátok el az alkalmazást, és merüljete el az esőerdő hangjaiban.
- Válasszátok ki a **Discovery** vagy **Random** üzemmódot, majd az aktuális fordulót (1 vagy 2).
- **Discovery** módban a hanghatások mindig ugyanabban a sorrendben kerülnek lejátszásra.
- **Random** módban a hanghatások változó sorrendben hallhatóak: az első fordulóban csupán 4 ilyen hanghatást hallunk, míg a második fordulóban mind a 6-ot.
- Ha véget ér a lejátszás, a kör is befejeződik.

Android
alkalmazás

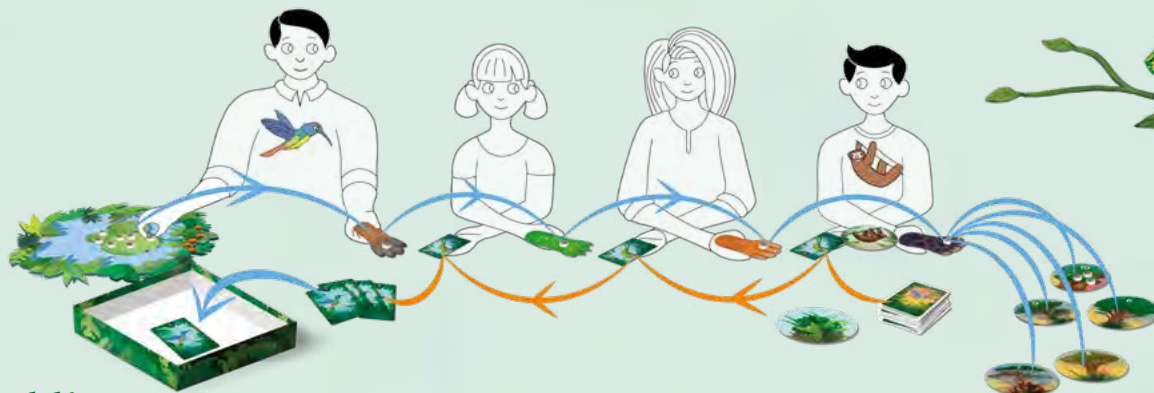


iOS
alkalmazás



Előkészületek

- Válogassátok ki a szabálymagyarázó kártyákat, amelyek megmutatják, hogy mit kell tenni a dzsungel hangjainak jelzéseire. A magyar nyelvű útmutatást a játékszabály 3. oldalán találjátok.
- Az első fordulóban a legidősebb játékos lesz a **Kolibri**. A bal kezéhez helyezze le egy pakliban az 5 kolibri kártyát, jobb kezéhez pedig a **tó táblát**, rajta a vízcseppekkel. Tegyétek a tó szélére a vetőmagokat. Végül a bal kezébe vegyen egy tetszőleges mancsot, mellyel a vízcseppeket fogja továbbítani.
- A Kolibrinek kettős feladata van: egyrészt a jobb kezével veszi el a **tóból a vízcseppeket** és teszi rá azokat a bal kezében tartott mancsra, másrészt a mancsról továbbadja azokat a szomszédos játékos kezében lévő másik mancsra.
- A Kolibrítól jobbra ülő (azaz sorban az utolsó) játékos lesz a **Lajhár**. Ez a játékos vegye maga elé a **Lajhár lapkát** és **mancsot**. Továbbá:
 - A **Lajhár** helyezze maga elé a maradék 35, képpel lefelé elhelyezett lapból álló paklit (melyekből kivettétek a kolibri kártyákat).
 - Keverjétek össze az **égő fa** lapkákat és véletlenszerűen válasszátok 5 darabot, amelyeket az első fordulóban kell eloltani.
- A többi játékos is vegyen magához egy-egy **mancsot**. Vannak szélesebb mancsok, amelyeket könnyebb megfogni.



Egy forduló menete

- Minden játékos vegye kézbe a hozzá tartozó állat **mancsát**.
- Indítsátok el az alkalmazásban az első kört **Discovery** vagy **Random** üzemmódban.
- Amint elindul a lejátszás, a **Kolibri** húzza fel az első lapot az előtte lévő pakliból (a játék elején elkülönített 5 kolibri kártya egyikét). A kártyán szereplő szám alapján 1 **vízcseppet** vehet magához a játékos. Ehhez a jobb kezével el kell venni egy vízcseppet a **tó tábláról**, ráhelyezni a vízcseppet a bal kezében lévő mancsra, amelyről átcsúsztatja a vízcseppet a mellette ülő játékosnál található mancsra. Végül a **Kolibri** a dobópakli tetejére helyezi a felhúzott kártyát.
- Ezután a **Kolibri** húzhat egy újabb lapot. Továbbra is kolibri lapot fog húzni, amíg a többi játékos nem juttat el hozzá más lapot.
- A játékosok sorban a tőlük balra ülő játékos kezében lévő mancsra csúsztatják a vízcseppeket, amíg végül a **Lajhár** az általa választott **égő fa** lapkára csúsztatja azokat. Fontos, hogy a **Lajhár** a vízcseppeket pontosan a lapkára csúsztassa, máskülönben elvesznek! Sőt, az útközben leesett vízcseppek is elvesznek, úgyhogy csak ügyesen a mancsokkal!
- Mindeközben a **Lajhár** felfordítja a mellette lévő pakli legfelső lapját. Amennyiben **érintetlen erdő** lapot talál, a dobópakli tetejére kell helyezni. Azonban, ha állat lapkát sikerül húzni, azt a tőle jobbra ülő játékosnak adja, ő is jobbra továbbadja, míg végül a lap eljut a **Kolibrihez**. Fontos, hogy a **Lajhárnak** egyesével kell felhúznia a lapokat!

- Minden játékos, akihez **állatkártya** kerül továbbadja azt a tőle jobbra ülő játékosnak, amíg a kártya végül a **Kolibrihez** kerül.

- Az **állatkártyák** segítségével a **Kolibri** több vízcseppet tud elvenni a tóból. A vízcseppek mancsról mancsra kerülnek átadásra, amíg a Lajhár az egyik **égő fára** nem helyezi őket. A játékosok így folyamatosan adogatják egymásnak a vízcseppeket és a kártyákat is, csak ellenkező irányba.

- Amint a **Lajhárnak** sikerül eloltania az egyik égő fát azzal, hogy a lapkán látható számnak megfelelő mennyiségű vízcseppet helyezi rá, kérhet egy **vetőmagot** (lásd "**Vetőmagok**" lent).

▲ A **Kolibri** kivételével a játékosoknak tilos kézzel hozzáérni a vízcseppekhez!



A dzsungel hangjai

Minden fordulóban különböző hanghatások kerülnek lejátszásra. Kövessétek az utasításokat, nehogy megtámadjanak a vadállatok!



A fák csúcsain üldögélő **Majom** nem sokat segít, inkább banánokkal dobálózik. Így csak annyit tehetsz, hogy kigúnyolod és a szabad kezeddal megvakarod a fejed búbját.



Mivel a rezgések elriasztják a **Kígyókat**, amint meghalljátok a hangját, a játékosoknak dobogniuk kell a lábukkal, hogy elriasszák a korallkígyót. Ez nem azonos az Anakondával, aki a többi állattal együtt segít a tűzoltásban.



Vigyázz, fel ne faljanak! Ha meghalljátok a **Jaguárt**, az összes játékosnak mozdulatlanul és némán ki kell várnia, amíg el nem megy a ragadozó. A játék ezután a szokásos módon folytatódik.



Jaj, meg ne csípjenek! Amint meghalljátok a **Darázs** hangját, minden játékosnak fel kell állnia majd visszaülni a helyére, nehogy megcsípjék a darazsak.



Ha figyelmesen fülelsz, meghallhatod a **Papagáj** hangját. Éles látásának köszönhetően figyelmeztet, ha megpillantja a varázs vízcseppet. Ekkor a Kolibri elveheti a tóból az 5 csepp értékű varázs vízcseppet és továbbadhatja azt társainak.



A **vihar** mindenki számára rémisztő jelenség! A vihar ideje alatt minden játékos (beleértve a Kolibrit is) megrémül és mindkét kezével a mellkasához szorítja a mancsát. Továbbra is át tudtok adni vízcseppeket és kártyákat, de a mancsot a mellkasotokhoz kell szorítanotok közben.



Discovery módban az első fordulóban 3 állat hangja hallgató (★), míg a második fordulóban már 4 hanghatás szerepel (★★) azonos sorrendben. **Random** üzemmódban az első fordulóban 4 hanghatás kerül lejátszásra (valamennyi effekt közül), míg a második fordulóban pedig mind a 6 hanghatás szerepel.

Vetőmagok

A **vetőmagok** nagyon érzékenyek, így óvatosan kell velük bánni.

- Vetőmagok átadása: a játékosok egyszerre csak egy **vetőmagot** adhatnak át egymásnak, akár **vízcseppekkel** együtt. A **vetőmag** az **állatkártyán** feltüntetett vízcseppek egyikének számát (pl. 3-as kártya esetén 2 vízcsepp és 1 vetőmag adható át).

- A vetőmagok elhelyezése: a **vetőmag** csak kioltott tűz lapkára helyezhető (vagyis amelyen a lapkán feltüntetett számú **vízcsepp** található). Ha egy **vetőmag** véletlenül a tűz kioltása előtt kerül lehelyezésre, azt a **Lajhár** a mancsával eltávolítja a lapkáról és így elvész a **vetőmag**.

- A forduló végén minden eloltott tűzre helyezett **vetőmag** a **palánta** lapkán kerül elhelyezésre és összeszámolásra.

Az első forduló vége

A forduló véget ér, ha:

- lejár a fordulóhoz tartozó hangsáv, vagy
- ha elfogy az összes **állatkártya**, vagy
- ha az összes **égő fa** el lett oltva és mindegyikre **vetőmag** került.

Egy **égő fa** akkor van eloltva, ha a lapkán látható számú vízcsepp kerül rá.

Az eloltott **égő fákra** helyezett **vetőmagokat** tegyék a **palánta lapkára**, ezzel tudják növelni a játék végi pontszámot.

A **vetőmagok** nélküli eloltott **égő fákért** nem jár pont.

Felkészülés a második fordulóra

1 - Tegyék az eloltott **égő fák**at a dobozba.

2 - Tegyék ki 5 újabb **égő fa** lapkát.

3 - Az összes **vízcsepp**, illetve az el nem ültetett **vetőmagok** visszakerülnek a **tő lapkára**, kivéve azokat, amelyeket már áthelyeztetek a **palánta lapkára**.

4 - Ha szeretnétek, cserélhetek szerepet!

5 - Tegyék az 5 **kolibri lapot** a **Kolibri** mellé.

6 - Keverjétek össze és egy pakliba gyűsíték össze a többi 35 lapot és tegyék a **Lajhár** mellé.

7 - Indítsátok el a második fordulóhoz tartozó hangsávot.

8 - A második forduló lejtáival maga a játék is véget ér.

Pontozás A második forduló végén a **palánta lapkán** található **vetőmagok** szerint történik a pontozás.

| Elültetett magok | Az esőerdő állapota |
|------------------|---|
| 0 - 4 | Nem sikerült időben megfékezni a lángokat, amelyek végül felemésztették az erdőt. Az állatok elmenekültek, és az erdő nagyrészt megsemmisült. Mindenki nagyon szomorú. |
| 5 - 7 | Bár sikerült eloltani a tüzeket, jelentős kárt okoztak a lángok az erdőben. Sok helyen kell újratelepíteni az erdőt és akár évekig eltarthat a helyreállítási munka. |
| 8 - 9 | Győzelem! A tűz nagy részét sikerült megfékezni és megmentették az erdőt. Jó állapotban van az erdő, úgyhogy viseljétek gondját! |
| 10 | Teljes a győzelem! A sikeres együttműködésnek köszönhetően gyorsan eloltották a tüzet, mielőtt elpusztította volna az erdőt. Mindenki a Kolibrít éljenzi: neki köszönhetően az erdő állatai összefogtak a siker érdekében. "Egységben az erő!" - ez az erdőlakók új jelszava! |

“Random” játékmód

A tapasztaltabb játékosok **Random üzemmódban** is játszhatnak, amely két további hangsávon biztosít kihívásokat! Ezeket a hagyományosnál több, véletlenszerű sorrendben érkező hanghatások szerepelnek. Jól figyeljétek a különböző hangjelzésekre!

Játékváltozatok

Játék az állathangokkal: minden állatnak megvan a saját hangja, amelyek a **szabálmagyarázó kártyákon** szerepelnek.

Ha kapsz egy **állatkártyát**, utánoznod kell az állat hangját, mielőtt továbbadnád a tőled jobbra ülő játékosnak!

Kisebbermekek részére ajánlott játékmód: tegyék vissza a palánta lapkát és a vetőmagokat a dobozba. Ez esetben a végső pontszám megegyezik a két forduló során eloltott tüzek számával.

