



JÁTÉKSZABÁLY



A babaház

Minden úgy kezdődött, hogy Annának születésnapja volt. Ilyenből ugyan már volt néhány, egész pontosan hét, de ez a mostani egészen különlegesre sikeredett. A jeles ünnep alkalmából ugyanis kivételesen hazalátogatott Gyuri (azaz George) bácsi az Egyesült Államokból. Hogy megfeleljen a távolba szakadt gazdag nagybácsikról kialakult képnek - és így a bevallott vagy be nem vallott várakozásoknak -, megérkezése napján bőkezűen megajándékozta az egész családot.

De minden ajándék között a legszebb és legértékesebb az volt, amit Anna kapott. Az est fénypontjaként előlépett ezüstpapír és fényes kartondoboz palotájából Lisette Black, egy csodálatos fekete szaténruhába öltözött igazi hercegnő, a legszebb porcelánfejű baba, amit Anna valaha is látott. Finom, arisztokratikus arcvonásairól, de csillogó cipellőjéről, csipkebetétes kesztyűjéről és még a strucctollas kalapjáról is látszott, hogy az előkelő Lisette egyszerűen arra született, hogy körülrajongják. És akkor George bácsi megkoronázta az eseményt: elővett a mellényzsebéből egy apró, bársonnyal borított dobozkat és huncut mosollyal átadta Annának, aki még nem tért magához az ámulatból. A dobozka kinyitásakor pedig egyenesen felsikoltott: egy egészen picinyke, valódi gyémántgyűrű lapult benne, amely épp a fekete hercegnője ujjára passzolt.

Anna szinte lángolt a boldogságtól, öreg nagybácsikája nyakába ugrott és tucatnyi hálás puszit cuppantott kövérkés arcára. Az elégedetten vigyorgó George bácsi azonban csitította, hiszen az ajándékozón még mindig nem ért véget azon a különleges estén. Intett Anna édesapjának, majd kimentek a szobából, hogy néhány perc múlva egy sokkal nagyobb dobozzal térjenek vissza. A dobozról lehullott a csomagolás – és egy óriási babaház állt előttük! Tele szobákkal, gyönyörűen megmunkált, apró berendezési tárgyakkal, bútorokkal, festményekkel, szőnyegekkel és minden kelléssel, ami csak egy pompás, gazdag úri lakhoz illik. Anna ujjongott, táncolt, repdesett örömeiben, George bácsi nyakába pedig ezúttal Anna mamája ugrott és könnyes szemmel ölelgette az idős rokonát.

Másnapra egésznapos gyerekzsúrt szerveztek. Ez már hagyománnyá vált a születésnapokon. Ilyenkor mindenféle programokkal készült a család, a kerti akadályversenytől az esti filmvetítésig. A kis vendégekért csak a következő délelőttön, a kiadós reggeli után jöttek a szülők. George bácsi javaslatára még vacsora előtt telefonáltak az összes meghívottnak azzal a titokzatos kéréssel, hogy ezúttal mindenki hozza magával a kedvenc babáját is. Anna izgatottan várta a másnapot...

Délelőtt megérkeztek a gyerekek; néhány iskolatárs, régi szomszéd, családi barát csemetéje, és velük jöttek a kedvenceik is, nyolc szép baba – bár Lisette-hez egyikük sem volt fogható. Ámultak is a kis vendégek, amikor meglátták a pompás babaházat, amelynek éjfekete úrnője is ott ült a szalonban, ujján a világraszóló miniatűr brill gyűrűvel. Aztán nagy zsvallyal birtokba vették George bácsi pazar ajándékait, és elmerültek a játékban.

Mindenki elvarázsolva érezte magát – egészen estig, amikor váratlan dolog történt. A csodát Anna kétségbeesett sikoltása törte meg: Lisette Black gyémántgyűrűje elveszett! Kereste mindenki égen és földön, de sehol nem találták. Anna keservesen sírt, és bánatában még az esti filmvetítésen, sőt a vacsorán sem vett részt. Szobájába zárkózott az ő sértett fekete hercegnőjével, és épp csak arra vigyázott, hogy ne érje könny a drága szaténruhát.

Ezúttal ijedt csendben és meglehetősen korán ért véget a születésnap parti, a gyerekek megszeppenve foglalták el a takaros vendégszobákat. A szobatársak bizonyára sokáig beszélgettek lámpaoltás után, hiszen rejtély volt mindenki számára, hogy hová lett, mikor és hogyan tűnt el a gyűrű.

Eközben nem is sejtették, mi zajlott odalent a babaházban. Miután mindenki elvonult, a babák összegyűltek és ők is ugyanazon tanakodtak: ki és hová tehetete a csodás ékszert? Arra jutottak, hogy a tolvaj csakis közöttük lehet: egyikőjük, hiába is tagadja, egy óvatlan pillanatban elcsente a fenséges Lisette gyűrűjét, és elrejtette valahová a babaház tárgyai közé. Elhatározták, hogy ők maguk járnak az ügy a végére, mert nem szeretnék, ha Annát ismét szomorúnak látnák, de azt sem, hogy kis gazdáik szégyenben maradjanak. Nekiláttak a nyomozásnak...

Dejele

A játékszabály

A JÁTÉK A KÖVETKEZŐ ELEMÉKET TARTALMAZZA:

- 1 db játéktábla
- 8 db játékgúra-lapka
- 8 db színes talp a figurákhoz
- 28 db kártya (babák, helyiségek, rejtekhelyek)
- 20 db "történetlapka" (4 féle)
- 1 db kezdőjátékos jelző
- 8 db takarómappa
- 100 db-os jegyzetömb

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Minden játékos válasszon magának egy színt, és ennek megfelelően vegye magához az adott színű **játékgúrát**, valamint a **takarómappák egyikét**.

Az összes játékgúrát (függetlenül a játékosok számától) a házon kívül, azaz a tábla mellett helyezzük el. A kezdőjátékos-jelzőt a legfiatalabb játékos kapja, ő kezdi az első kört.

Vegyünk egy **jegyzetömb lapot**. Ezen rögzíthetjük, amit a nyomozás során kiderítünk. A lapot érdemes a takarómappában elhelyezni, így a jegyzeteink mindvégig rejtve maradnak. Persze nem kötelező jegyzetelni, gyakorlott játékosok jegyzetlap nélkül is megnyerhetik a játékot.

Keverjük meg az egyes **kártyacsoportokat**, majd a legidősebb játékos válasszon az egyes csoportokból egy lapot (anélkül, hogy bárki megnézné, mi is van azokon a kártyalapokon). Az így **kiválasztott kártyákat** képpel lefelé fordítva helyezze a tábla alá, félig annak takarásába. Ezt a három lapot a játék végéig senki nem fordíthatja fel.

Keverjük meg jól a fennmaradó 25 kártyát és osszuk szét a játékosok között. A pakliból 2-3-4-6-8 játékos esetén 1 lap, 7 játékos esetén 4 lap megmarad, 5 játékos esetén minden lap kiosztásra kerül. A megmaradt lapokat helyezzük véletlenszerűen egy-egy helyiségbe, lefordítva, anélkül hogy bárki megnézné. Mindenki mindvégig titokban tartja a lapjait.

Hátlapjukkal felfelé az asztalon keverjük össze a 20 db **történetlapkát**, majd mind a négy típusból vegyünk el egyet, és az így kiválasztott 4 lapkát helyezzük (lefordítva, titkosan) négy különböző helyiségbe, szintén véletlenszerűen. A többi lapkát tegyük vissza a dobozba anélkül, hogy bárki látná, melyek nem kerültek a táblára.



A JÁTÉK CÉLJA:

A babaház 12 helyiségének mindegyikében szerepel 8 olyan tárgy, amely rejtekhelyül szolgálhat. A feladatunk az, hogy kiderítsük, melyik szoba melyik rejtekhelyén van az ékszer, és ki volt az, aki eldugta oda. Azaz melyik az a három kártya, amelyet a játék elején a tábla alá helyeztünk. Ezt a kézben tartott lapok megismerésével következtethetjük ki. A nyomozás azonban csak akkor sikeres, ha az okot és a körülményeket is feltárjuk a táblán elhelyezett történetlapkák által.

A JÁTÉK MENETE:

A játék során minden alkalommal **3 akciópontot** használhatunk fel. 1 akciópontnak számít egy helyiségből egy másikba **lépés** (beleértve az egyes emeletek lépcsőházait és a belépést a házba) és 2 akciópont egy **“feltételezés”**, valamint egy **történetlapka** megtekintése. 3 akciópontért lehet használni a padlás és a pince, valamint a konyha és a cselédszoba közötti **hátsó lépcsőt**, ami jelentősen lerövidíti az utat a házban belül. Szintén 3 akciópontért lehet felvenni egy táblára helyezett kártyalapot. Nem kötelező az akciópontok mindegyikét felhasználni, de a fennmaradtak nem vihetők át a következő körökre. A közlekedés csakis a **nyilak mentén** történhet.

Első lépésként a kezdőjátékos saját játékfigurájával a bejáraton át a házba lép. Ezután 2 akciópontja marad további lépésekre, majd a tőle balra ülő játékoson a sor. A kör végén a korábbi kezdőjátékos lépés helyett átadja a kezdőjátékos-jelzőt a tőle balra ülő játékosnak. A következő kört ez a játékos kezdi és a korábbi kezdőjátékos zárja.

Példák: A bejáraton át érkező 2 akciópontért juthat el a szalonba vagy az ebédlőbe, mivel maga a belépés 1 pont. Az ebédlőből a szivarszobába, vagy a pincéből a szalonba eljutni 3 akciópontba kerül. Ugyanakkor a fürdőszobából a vendégszobába vagy a konyhából a pincébe mindössze 2 akciópontért tudunk átmenni. Ha a dolgozószobából átlépünk (2 akciópontért) a szivarszobába, akkor ugyan fennmarad még 1 akciópontunk, de azt már nem tudjuk felhasználni, mert legalább 2 akciópontra lenne szükségünk a további cselekvéshez. A padlásról a pincébe való gyors lejutáskor (a hátsó lépcsőn át) ismét csak elhasználjuk mindhárom akciópontunkat, így csak a következő körben nyílik lehetőségünk további akcióra.

Amikor a lépcsőházból léptünk egy adott helyiségbe (tehát mindössze 1 akciópontot használtunk el magára a közlekedésre), akkor abban a szobában, amelybe érkeztünk, akár rögvést előhozakodhatunk a “feltételezésünkkel” (vagy megnézhetjük a történetlapkát), a további két akciópontunk terhére. Amikor ránk kerül a sor, kezdhethetünk rögtön akcióval abban a szobában, ahol állunk (a “feltételezés” akció csakis erre a szobára vonatkozhat), majd a fennmaradó 1 akciópontért kiléphetünk onnan.

A **“feltételezés”** a nyomozás legfontosabb eleme. Ez meghatározott keretek között zajlik. Tulajdonképpen egy rövid szöveget kell elmondanunk, miközben a feltételezett tettet (annak játékfiguráját) a feltételezett helyszínre szólítjuk (odaemeljük a szobába, akárhol is tartózkodik éppen – akkor is, ha éppen “házon kívül” van). Ez a szöveg nagyjából így hangzik:

“Feltételezem, hogy X (a baba neve) az Y-ba (rejtekhely neve) dugta el a gyűrűt a Z-ben (a helyiség neve).”

Tehát minden alkalommal el kell hangoznia a “feltételezésben” minden keresett elemnek, azaz egy helyiség (ahol épp tartózkodunk), egy rejtekhely (ilyenek minden szobában vannak) és egy baba nevének (akit odacitálunk magunk mellé). (Az áthelyezett figura ebből a helyiség-

ből folytatja majd a játékot). **Csak olyan helyiségek és tárgyak lehetnek a feltételezésben, amelyek a kártyákon, illetve az értékelő lapon szerepelnek.** (Nem tippelhetünk tehát a lépcsőházra, vizeskancsóra, vagy egyéb, a babaház helyiségeiben látható miniatűr tárgyra, hiszen ezekhez nincs megfelelő kártya.)

A fennhangon elmondott “feltételezésre” a többi játékosnak reagálnia kell a bitrokában lévő információk, azaz a kártyái által. Ez a következőképp történik:

A soron következő játékos belenéz a kezében tartott kártyákba és megállapítja, hogy van-e közöttük olyan, ami elhangzott a „feltételezésben”. Ha igen, azt **átnyújtja az iménti játékosnak úgy, hogy azt csak ő láthassa.** (Ha több ilyen kártyája van, akkor is csak egyet mutat meg.) Megtekintés után a kártyalap ugyanilyen titkosan visszakerül a tulajdonosához. Ezzel bizonyítást nyert, hogy a feltételezéseink közül legalább az egyik elem nem helytálló (hiszen ha egy kártya valakinek a kezében van, nem lehet a tábla alá elrejtettek között).



Ha a soron következő játékos ily módon nem tudja cáfolni a feltételezést (azaz nincs nála egyik kártya sem), ez a feladat az utána következőre, majd ha ő sem, akkor **sorrendben a többi játékosra hárul.** Így megy ez addig, amíg valaki nem tud egy megfelelő kártyát átnyújtani.

A “feltételezés” és az esetleges cáfolat után a játék megy tovább, a soron következő játékos kapja meg a lehetőséget, hogy gazdálkodjon az akciópontjaival.

Adott helyiségben, 3 akciópontos lépésként a játékos választhatja azt is, hogy felveszi az ott talált **lefordított kártyát**, ami a parti elején került lehelyezésre. Ekkor az a kártya végleg az ő kezébe kerül, a többi kártyája közé (5 játékos esetén ilyen helyzet nem fordulhat elő).

Ha van a helyiségben **történetlapka**, a játékos 2 akciópont ellenében, titkosan megnézheti azt. Az ezeken található négy kiegészítő információ (a bűneset időpontjáról, körülményeiről) szükséges ahhoz, hogy valaki megnyerje a játékot.



A JÁTÉK VÉGE:

Ha senkinek nincs olyan kártyája, amely a “feltételezésben” elhangzott (és már nincs lefordított kártya a táblán!), akkor az adott játékos a **célegyenesbe ért**, ugyanis nagy valószínűséggel azt a kombinációt mondta ki, amelynek minden tagja ott fekszik lefordítva, a tábla alá csúsztatva.

Ekkor lehetősége nyílik megoldani a rejtélyt. Mielőtt azonban a rejtett kártyákat megtekintenénk, a játékosnak „bizonyítania” kell a feltételezését: el kell mondania, **pon-tosan hogyan is zajlott a büntény**, azaz a tettes hogyan, miért, mikor, rejtette el a gyűrűt, és a többiek eközben mivel voltak elfoglalva, amiért nem vették észre. Ezekre a kérdésekre a választ azok a **történetlapkák** adják meg, amelyeket a játék elején a négy szobába helyeztünk, s amelyeket 2 akciópontért mindenki megismerhetett. Ha nem sikerül a bizonyítás (a játékos még nem látta az összes lapkát), a játék folytatódik addig, amíg valaki nem vállalkozik a teljes összefoglalóra. Ilyenkor **a teljes “feltételezést” el kell mondania** (szabályosan, a “feltételezésben” megemlített helyiségben állva) ahhoz, hogy végül ő ragadja magához a győzelmet.

Ha az eldugott kártyák felfedésekor tévesnek bizonyul a “feltételezés” (valaki blöffölt, vagy maradt még lefordított kártya a táblán), a játék mindaddig folytatódik, amíg valamelyik játékos a fentiek szerint nem áll elő a hiánytalan megoldással.

Az nyer tehát, aki először nevezi meg hiánytalanul a rejtett kártyák lapjain szereplő babát, rejtekhelyet és helyiséget, valamint a négy történetlapka tartalmát.

STRATÉGIAI JAVASLATOK:

A **blöff** tiltott ebben a játékban. Így nem szabad olyan kártyákkal kapcsolatban “feltételezésbe” bocsátkozni, amelyek a saját kezünkben vannak, valamint tilos letagadni, ha nálunk van a “feltételezésben” szereplő valamelyik kártya. A blöff figyelmes játékosok körében hamar kiderül, és ilyenkor a hamesan játszótt joggal ki is zárhatják a további játékból.

Ne csak azt figyeljük, hogy melyik konkrét lap járt már a kezünkben “feltételezésünk” cáfolataként. Igyekezzünk azokból az információkból is meríteni, amelyeket mások viselkedéséből és az ő “feltételezéseikből” olvashatunk ki.

A történetlapkák megismerése, vagy a lefordított kártyalap(ok) megszerzése döntő jelentőségű lehet. Ezért taktikai megoldás lehet valakit visszatartani, azaz “feltételezéssel” egy másik szobába citálni (akár a célegyenesben). Azonban mérlegelnünk kell, hogy ezzel a módszerrel valóban lehetőséget nyerünk, vagy csak vesztegetjük a drága időnket.

A fentiek követésére kiváló segítség lehet a jegyzetlap. Nincs követendő módszer, általában mindenki kifejleszti a magáét az események követésének jegyzetelésére, és a mellékelt jegyzetlap nem biztos, hogy mindegyiket kiszolgálja. Ebben az esetben bátran használjunk más papírt – vagy semmit.

Érdemes ragaszkodni a “feltételezés” formájához. Szigorított esetben akár ki is zárható a játékból az, aki nem egyértelműen fogalmazza meg a “feltételezését”. Hasonló mondatforma kialakítható a végleges összefoglaló megfogalmazásához is.

“Rejtély a babakázban”

Játékterv és grafika: *Pierrot*

A *Moskovszky-gyűjtemény* tárgyainak felhasználásával
a babakázat *Szaradics Antónia* festette.
A címlapfestmény *Nagy Zoltán* munkája.

Külön köszönet:

Nagy Veronika, Lapikás Judit, Csernyik Tibor

Figyelem!

36 hónaposnál kisebb gyermeknek nem ajánlott. Apró alkatrészeket tartalmaz, melyek lenyelése fulladást okozhat! Fulladásveszély!

Őrizze meg a termék csomagolását és leírását, mert olyan fontos információkat tartalmaz, amikre a későbbiekben még szüksége lehet.

© Piatnik, 2017



piatnik.com