

UGRÁLÓ BÉKA JÁTÉK

A Játék Célja: Legyél te az első béka, aki összesen 100 méterre ugrott.

A Játék Kezdete: Minden játékos dob egy kockával. A legnagyobbat dobó játékos kezd, majd a tőle balra ülő játékosok következnek sorrendben.

Játékmenet: Minden kör elején **kizárólag** a kezdőjátékosnak van lehetősége egy, két vagy három dobásra. Az őt követő játékosok annyiszor fognak dobni, ahányszor a kezdőjátékos dobott.

Ahhoz, hogy meghatározzuk, hogy egy dobás mekkora ugrásnak felel meg, szorozzuk be a dobott békák számát a többi kockán lévő pontszámmal (vagyis méterrel).

Összeadjuk azokat a távokat (pontokat), melyeket a játékos egy fordulójában gyűjtött és ez határozza meg az adott fordulóban ugrott távolságot.

Az első játékos első dobása során mind az öt kockával dob, majd megszorozza az összes béka számát (ha van) az összes dobott számmal.

Az első játékos itt megállhat és továbbadhatja a kockákat, vagy újra dobhat.

A második vagy harmadik dobás alkalmával az olyan játékos, akinek több mint egy békája van, újradozhatja békás és nem békás kockáit, de legalább egy békát minden dobásából félre kell tennie. Ha egy játékos újra dob egy békát, elveszíti az előzőleg vele szerzett pontokat.

Miután minden játékosnak volt egy fordulója, a kör nyertese lesz a kezdőjátékos a következő körre. A játék ugyanígy folytatódik, míg az egyik játékos el nem éri a 100 vagy több métert.

Ha egy kezdőjátékos bármikor öt békát dob első dobása alkalmával, ő lesz az automatikus hosszútávugrás győztese és új játékot kezdünk.

PÉLDAJÁTÉK:

Az első játékos dob az öt kockával és ezeket kapja: egy béka, 2-es, 3-as, 3-as és 5-ös. A megugrott táv 13 méter. (A távolságot úgy határozzuk meg, hogy összeadjuk az összes dobott számot és megszorozzuk az egy békával).

Ha a játékos úgy dönt, hogy dob még egyszer, akkor félreteszi az egyetlen dobott békát és dob a négy megmaradt kockával. A második dobás alkalmával a játékos két békát, egy 2-est és egy 3-ast kap. (A 2-es és a 3-as összeadva 5-öt eredményez, melyet megszorozunk a békákkal (kettővel), így 10 métert kapva).

A játékos így 23 métert ugrott összesen. A játékos megállhat 23 méternél, vagy dobhat harmadszorra.

A játékos dobhat a két megmaradt, nem békát ábrázoló kockával vagy félretehet egy békát a második dobásból és harmadszorra a három kockával dobhat. Az utóbbi esetben a játékos csak 5 pontot kapna a dobásáért. A játékos most dob a három kockával és kap egy 4-est, egy 5-öst és egy 6-ost; nem gyűjtött pontokat. A játékos összesen 18 métert ugrott és az abban a körben következő játékosoknak három dobásból kell elérniük a leghosszabb ugrást. A leghosszabbat ugró játékos lesz a kezdőjátékos a következő körre. A játék ugyanígy folytatódik, míg az egyik játékos el nem éri a 100 vagy több métert.

BEVEZETŐ JÁTÉK FIATAL GYERMEKEKNEK: Minden gyerek öt kockával dob háromszor. Aki a legtöbb békát dobja az lesz a nyertes.

FULLADÁS VESZÉLY - Kis alkatrészek. 3 éven aluli gyermekeknek nem ajánlott.

© 2000 JAMES H. KOPLOW

Magyar fordítás: X-ta

Szerkesztés és lektorálás: Artax

A játék megvásárolható a Játékmester társasjátékboltban:

www.jatekmester.com