

ALGORACING

Játékszabály

HUN

2-4 játékos

6+, 10+ év

20-30 perc

Videó utasítások a
www.thebrainyband.com

Automata űrszondák vizsgálják egy újonnan felfedezett bolygót, életminták után kutatva a felszínen. Az űrszondákat a játékosok irányítják a megfelelő parancsok megadásával. Igyekez az életminták begyűjtésével és szállítsd őket mielőbb a laborba, nehogy a versenytársak megelőzzenek!

Az Algoracing egy különleges, szabadon kialakítható háromdimenziós társasjáték. A hegytömbök elhelyezésével te magad alakíthatod meg a pályát, így több száz különböző pályán játszhattok! A játék nehézségi fokát is könnyen változtathatod, mivel a doboz kétféle nehézségi szintet tartalmaz.

- Alapjáték:** A 6 x 6 méretű tábla a nagyobb négyzetekkel remek lehetőség a játék alapjainak elsajátításához és 10 év alatti gyerekekkel történő játékhoz. Ehhez a tábla sárga felét, illetve a két, nagyobb négyzetekkel ellátott hegytömböt kell használnod.
- Nehezített változat:** A 9 x 9 méretű tábla tapasztalt játékosoknak és 10 év feletti gyerekeknek ajánlott. Ehhez a tábla piros felét, illetve a kisebb négyzetekkel ellátott három hegytömböt kell használnod (két egyszintes és egy kétszintes).

A játék célja

A játékosoknak parancssorokat kell összeállítaniuk a kártyáikból. A játékosok űrszondái ezen parancsok végrehajtásával közlekednek a táblán, gyűjtik be az életmintákat és szállítják azokat a laborba. Minden leszállított életmintáért jutalompontokat kapnak. A játék nyertese az lesz, aki leghamarabb összegyűjti a szükséges számú pontot.

ALAPJÁTÉK

A játék előkészítése

- Helyezd el a két hegytömböt (nagyobb négyzetekkel) bárhol a **6x6 méretű táblán**.

1. ábra: Példák a 6 x 6 méretű tábla elrendezésére



- Válogass ki 12 életminta korongot úgy, hogy mindegyik fajtából 3-3 legyen. Keverd össze, majd helyezd őket hátlappal felfelé a tábla csillaggal jelölt négyzetein (fontos, hogy a játékosok ne tudják, milyen életminta rejlik az adott helyen!). Néhány csillagozott hely üresen maradjon.
- A játékosok kiválasztják a bázisuk és űrszondájuk színét (a kettőnek meg kell egyeznie) és eldöntik a sorrendet. Ezután, az utolsóként választott játékoskal kezdve mindenki kiválasztja a tábla egyik sarkát és elhelyezi bázisát az adott helyre.

2. ábra: Űrszonda és bázis

Az űrszonda orra



Bázis / Labor korong

- Helyezzétek el az űrszondákat a színeknek megfelelően. Az űrszondák bármilyen irányba nézhetnek, kivéve a falat.
- Ha 2 vagy 3 játékos játszik, a 4 bázist akkor is el kell helyezni a sarkokba, mivel a játékban mindegyikre szükség lesz.
- Vegyétek ki a kártyapakliból a **+2, -3** ciklus-kártyákat és a teleport **+** kártyákat, ezekre nem lesz szükség az alapváltozatban. Osszatok 5 lapot minden játékosnak. A játékosok nem láthatják egymás lapjait.

3. ábra: A játék előkészítése



A soron lévő játékos lehetőségei

- A soron lévő játékos 1-től 3 parancskártyát használhat fel adott körben, amit sorban egymás mellé tesz.
- Az űrszonda a lerakott parancssor (algoritmus) szerint közlekedik a táblán (a játékos eszerint mozgatja).
- A már kijátszott kártyákat félre kell rakni, majd a soron lévő játékos kiegészíti kártyáit 5-re, és a következő játékos kerül sorra.
- A játékos passzolhatja saját körét, ami lehetőséget ad számára, hogy a kezében lévő lapokból bármennyit becseréljen (az új lapokat a pakliból veheti fel, a becserélt lapokat pedig félre kell tenni).

4. ábra: A játék menetének áttekintése



A doboz tartalma:

- Kétoldalas tábla
- 5 kartonból készült hegytömb
- 52 parancskártya
- 4 űrszonda
- 4 bázis / laboratórium korong
- 20 életminta korong
- Illusztrált játékszabály

Parancs kártyák



Előre lépés: Az űrszonda egy négyzetet előre léphet, amennyiben nem ütközik akadályba. Akadályt jelent a tábla határa, a hegytömb határa, kőfal, másik űrszonda, vagy ha egyszerűen nincs értelme előre menni.



Folyamatos előrehaladás: Az űrszonda addig halad előre folyamatosan, ameddig akadályba nem ütközik, vagy rá nem akad egy életmintára. Amikor akadályhoz érkezik, az azt megelőző négyzeten áll meg. Ha életmintára bukkan, akkor az életminta által elfoglalt négyzeten áll meg, és begyűjti az életmintát.



Ugrás: Az űrszonda egy négyzetet előre lép. Ha falba ütközne, átugorja. Amennyiben hegytömb szélére kerül, vagy épp egy hegytömb előtt áll, leugrik róla vagy felugrik rá. Csak egy szintet ugorhat (a kétszintes hegytömb esetén nem tud fel/le ugrani).



Fordulás 90, 180 fokkal: Az űrszonda negyed fordulatot tesz adott irányba, vagy visszafordul, miközben ugyanazon a négyzeten marad.

Az űrszondák mozgása és az életminták begyűjtése

Amikor egy űrszonda életmintát rejtő négyzetre ér, felveszi azt. Ezzel azonban csak az egyik felét teljesíti a küldetésének, mivel a jutalompontot csak akkor kapja meg a játékos, ha az űrszondája az életmintát a laborba juttatja. Az űrszonda laborja a vele megegyező színű bázison található, amin egy labor ikon látható (az alapjátékban a játékosok bármelyik laborba bevihetik az életmintát).

- Az űrszonda csak előre tud közlekedni. Nem tud oldalazni és tolatni.
- Az űrszondák intelligens önfenntartó rendszerrel lettek felszerelve, így amennyiben egy parancs végrehajtása akadályba ütközik (pl. „előre lépés” parancs egy fal vagy szakadék előtt állva), a szonda figyelmen kívül hagyja és a következő parancsot hajtja végre.
- Miután a szonda életmintára bukkan, a játékos felveszi a korongot anélkül, hogy megnézné, és hátlappal felfelé fordítva maga elé helyezi. Csak akkor derül ki, milyen életmintát talált, miután elszállította a laborba és ott bevizsgálták azt.
- Az űrszonda több életmintát is begyűjthet mielőtt a laborba érne. Egyidejűleg akár 3 életmintát is szállíthat, ennél többre viszont nincs kapacitása.
- Amikor az űrszonda a laborba ér (alapjátéknál bármelyik színűbe), a játékos felfordítja a bevizsgált életminta korongokat és megkapja az érték járó jutalompontot.

5. ábra: Életminta korongok



- A parancssor végrehajtása nem áll le, amikor az űrszonda életmintára bukkan vagy beérkezik a laborba, hanem folytatja az utasítások végrehajtását, így akár két életmintát is begyűjthet egyazon körben.
- Ha egy parancs végrehajtása közben az egyik űrszonda (A) találkozik egy másikkal (B), az előtte lévő négyzeten áll meg (mintha falhoz érne) és a következő parancsot hajtja végre a sorban (ha van ilyen).
 - Az akadály ellentételezéseként a „B” űrszonda átad egyet a már begyűjtött életmintáiból (feltéve, hogy éppen szállít legalább egyet, az „A” űrszonda pedig nincs tele, azaz kevesebb mint három életmintája van). A korongot hátlappal felfelé kell hagyni, amíg nem kerül a laborba.
 - Ezután az „A” és „B” űrszonda mindaddig nem vehet el egymástól életmintákat, amíg valamelyikük legalább egy négyzettel arrébb nem lép a találkozási pontjuktól.

A játék vége, a pontok összeszámolása

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos összegyűjtötte a 7 jutalompontot és megnyeri a játékot, vagy az űrszondák az összes életmintát begyűjtötték és leszállították a laborokba.

Utóbbi esetben a legtöbb pontot begyűjtő játékos nyer. Ha elfogytak a kártyák a pakliból, keverjétek össze a félrerakott kártyákat és ez lesz az új pakli.

Minden új típusú életminta két pontot ér, minden további a laborba szállított azonos típusú életminta pedig 1 pontot. Ha például a játékos 2 sárga és 1 kék életmintát szállított le, akkor összesen 5 pontot kap (2 az első sárgáért, 1 a másodikért és 2 az első kékért).

NEHEZÍTETT VÁLTOZAT

A játék menete hasonló az alapjátékéhoz, de további szabályok teszik változatosabbá és izgalmasabbá.

Parancskártyák

Keverjétek a ciklus és teleport kártyákat is a pakliba.



x2 és x3 ciklusok: Ezekkel a kártyákkal ismétlődő ciklusokat hozhatsz létre. A kártyát elhelyezheted egyetlen parancskártya fölé (függőlegesen), ezáltal az adott parancsot kétszer vagy háromszor hajtja végre a szonda, vagy vízszintesen egyszerre két kártya fölé, amellyel a két egymást követő parancs ismétlődik kétszer / háromszor. (pl. ha egy x2 ciklus kártyát helyezel az A és B parancskártya fölé, az űrszonda az A-B-A-B parancssort hajtja végre).



Teleport. A teleport segítségével a játékos visszarepítheti az ellenfél útjában lévő űrszondáját a bázisra, vagy maga felé húzhatja az életmintákat. A teleportot előrefele használhatja az űrszonda. A teleport az első útjába eső tárgyra van hatással, legyen az másik űrszonda, vagy életminta. Az impulzus áthalad a falon, de nem léphet át hegytömbön, azaz csak az űrszondával azonos szinten lévő tárgyakra hat (azaz nem tud fel-le ugrani a hegytömbökön).

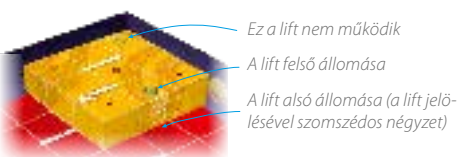


6. ábra Teleport

- Ha egy űrszonda kerül a teleport hatósugarába, a teleport visszarepíti a saját bázisára. A teleportálás után az űrszonda ugyanabba az irányba néz, mint amerre teleportálás előtt nézett a táblán.
 - Ha a teleportált űrszondán életminták is voltak, mindegyik azon a négyzeten marad, ahol a teleportált szonda állt (azaz a játékos a már begyűjtött, de laborba még nem juttatott életmintákat visszahelyezi az adott négyzetre).
 - Ha az űrszonda saját bázisán egy másik szonda áll, a teleport parancs nem használható (az űrszonda a helyén marad).
- Ha a teleport útjába eső első tárgy életminta, akkor az egy négyzettel közelebb kerül az űrszondához.
 - Ha több életminta is található ugyanazon a négyzeten, mindegyik elmozdul egy négyzettel.
 - Az életminták falon keresztül is teleportálhatók.

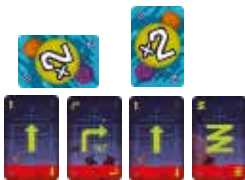
- A lift használata közben az űrszonda mozgási iránya nem változik, ugyanarra néz, mint amikor beszállt a liftbe.
- Azokat a lifteket, amelyek a pálya kialakításakor a fal felé néznek, üzemem kívül lévőnek kell tekinteni (8. ábra)

8. ábra Liftek

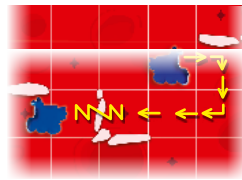


A parancssorok létrehozása

- Éppúgy, mint az alapjátékánál a játékos **1-3 kártyát** használhat fel saját körében a parancssor létrehozására, amit az űrszonda végrehajt majd. A különbség, hogy a játékosnak nem kell minden alkalommal „nulláról” indítania a parancssort, hanem felhasználhatja az előző játékos parancsait, megváltoztatva sorrendjüket.
- A sorrendben első játékos „nulláról” hozza létre parancssorát. Az utána következő játékosok viszont saját kártyáikkal módosíthatják és felhasználhatják azt saját parancssorok megalkotásához **5 kártya** erejéig (a ciklus kártyák nem számítanak). Ha a saját körében bármely játékos eléri az 5 kártyából álló parancssort, a parancssort az űrszonda végrehajtja, a kártyákat pedig félre kell rakni. A soron következő játékos ismét nulláról alkotja meg a parancssort.
- A parancssor módosításakor a játékos saját kártyáit az előző játékos által lerakott kártyák elé, közé és mögé is helyezheti, akár le is takarhatja azokat egy új kártyával.
 - A játékos nem dobhat ki kártyát a parancssorból (kivéve a ciklus kártyákat, amelyek bármikor eltávolíthatók)
 - Ha egy ciklus kártya alatt lévő parancs megváltozik (elmozdul, letakarásra kerül), a ciklus kártyát félre kell rakni.
 - A játékos csak úgy használhatja az előző játékos parancssorát, hogy a parancsok sorrendjét nem változtatja.
 - A játékos passzolhatja körét — ebben az esetben nem módosíthatja az előző játékos parancssorát, az űrszondája nem mozdul és tetszőleges számú kártyáját becserélheti új lapokra.



9. ábra: 4 parancsból álló parancssor két ciklus kártyával, az űrszonda a következő műveletet hajtja végre: egy lépés előre → jobbra fordul → egy lépés előre → balra fordul → két lépés előre → ugrás



A táblán így néz ki az űrszonda útja.

A játék előkészítése és további játékelemek

- Használd a 9 x 9 méretű táblát 3 hegytömbbel (kis négyzettel rajzolt).
- A hegytömbök egyike kétszintes. Erre a helyre nem lehet egyetlen ugrással felkerülni („ugrás” kártyával). Az űrszonda vagy egy egyszintes hegytömből ugorva, vagy pedig lifttel tud fel-le közeledni rajta. Ezért a pálya kialakításánál ügyeljetek rá, hogy a kétszintes hegytömb szomszédságába egy egyszinteset is helyeztetek el.
- Mind a 20 életminta korongot helyeztetek a táblára, 5-5 darabot mindegyik fajtából. A játék nyertese az lesz, aki elsőként összegyűjt 9 jutalompontot (a számítás módja megegyezik az alapjátékéval).
- A bázist jelölő korongokat **háromszínű felükkel** felfelé fordítva helyeztetek el: az egyik szín jelöli az űrszonda bázisát (minden űrszonda a saját színű bázisáról indul és ide tér vissza teleportálás esetén), a másik két szín pedig a labort jelöli két ellenfél űrszonda részére. Az űrszondáknak az összegyűjtött életmintákat arra a bázisra kell szállítani, amelyen saját színű laborjuk található.



7. ábra: Bázis / labor korong

- A hegytömbökön liftek is találhatóak, amelyeken az űrszondák fel le közeledhetnek az „ugrás” kártya nélkül is. A hegytömb tetején lévő nyíl jelöli a lift felső megállóját, az alsó pedig a lifttel szomszédos négyzeten található (a hegytömb oldalán mintázat jelzi a lift helyét).
 - A lift automatikusan közeledik felfelé és lefelé, amint egy parancs végrehajtása közben az űrszonda a liftet jelölő négyzetbe ér.
 - Amennyiben a lift foglalt (már áll egy űrszonda a felső vagy alsó megállójában), a lift nem használható, ezért az akadályozó űrszondának kártyát kell fizetnie, így az űrszondák találkozásához hasonlóan egy életmintát kell átadnia a másik űrszondának, akit feltartott a liftnél. Ha a játékos következő körében a lift már szabad, a kör első lépéseként a lift a megfelelő szintre szállítja az űrszondát.

Példa egy parancssor létrehozására:

- „A” játékos létrehozza a parancssort
- „B” játékos 3 kártyát hozzászerez
- „C” játékos 1 kártyát hozzászerez és elveszi a ciklus kártyát.
- „A” játékos 2 kártyát hozzászerez
- A parancssor elérte az 5 lapot, a lapokat a végrehajtást követően félre kell rakni. „B” játékos a nulláról hoz létre új parancssort.



További oktatási célú játékok
www.thebrainyband.com