

JÁTSZMA

Ökológiai társasjáték

Ökológiai ismeretterjesztő játék, amelyből felmérhetjük tájékozottságunkat, és viszonyunkat környezetünkhöz. Mindannyiunkban kettős én lakozik, a jó énünk tisztán látja a világ gondját, baját, és hajlik a cselekvésre, míg rossz énünk kitér a gondok elől, mondván, eddig is volt valahogy, ezután is lesz valahogy. Ha jó énünkre hallgatunk, a játékban is helytállhatunk. A játékban a szerencse mellett a tudásnak és a jó taktikai érzéknek is jut szerep.

A pályán minden játékos két, a tetején azonos színnel jelölt, összeillő bábuval vesz részt, amelyből a jó a világosabb, a rossz a sötétebb színű. A bábuk jó és rossz énünk megtestesítői, amelyek a játék során elválnak egymástól attól függően, hogy milyen jól vagy rosszul oldjuk meg az utunkba kerülő feladatokat, vagy mennyire kedvez nekünk a szerencse. A játszma eredménye az ellenfelek együttműködésén is múlik.

A játék véget ér, amikor valamelyik játékos jó énjével elsőként célba ér. A játékkal mindenki nyer, de a játszma győztese az, akinek az előbbre álló jó énje a legtávolabb kerül rossz énjétől. Ezt a két bábu közötti lépések száma dönti el. Akinek a rossz énje előbb ér célba, mint a jó, az nem csupán a szerencsésjét okolhatja.

A játék menete

Bábuk mozgása

1. A játékban jó és rossz énünkkel egyaránt mindig csak előre lehet lépni, nincs visszafelé lépés.
2. A játéktér kiinduló pontjára mindkét bábuval felállnak a játékosok. Ahhoz, hogy valaki elindulhasson, dobókockával kell dobnia, a dobás értéke a lépések számát határozza meg. A játékba lépés után a játékos jó és rossz énje együtt halad mindaddig, amíg büntetés, jutalom, vagy rosszul megoldott feladat, kérdés szét nem választja őket.
3. A bábuknak dobás után a szétválásukat követően is mindig mindkét énjükkel kell a dobott értéknek megfelelően előre lépniük.
4. A játékmezőn valójában csak a jó énünk játszik. Csak azt a játékmezőt kell figyelembe venni és teljesíteni, amelyikre a világos, jó énünkkel, vagy mindkét bábunkkal egyszerre lépünk. Rossz énünk szerepe a helytelen válaszok, büntetők

száma szerinti előre lépés és a két énünk közötti távolság jelzése.

5. Ha a játékos egy teljesített feladat (kérdés, felsoroló, barkochba, jutalom, büntetés) után valamilyen jelzett mezőbe lép, a játék joga már nem az övé, hanem az a sorban következő játékosot illeti meg, ő dobhat. (Például ha a játékos jól válaszol egy kérdésre, és jó énjével az elnyert lépésszámmal egy felsoroló mezőre lép, akkor azt nem kell figyelembe vennie. Amikor a következő körben újra rákerül a sor, dobás után, a felsoroló feladat teljesítése nélkül kell továbblépnie.)

6. A jó énjével lépéshez jutott játékos taktikai okokból felajánlhatja egy játékos társának a dobással, jutalomlépéssel vagy jó válasszal nyert lépését, ha azt a játékos elfogadja, azért, hogy a felajánló elkerüljön egy számára kedvezőtlen helyet. A lépést átvállalónak azonban mindkét énjével kell előre lépnie. A kockadobás joga a soron következő játékosot illeti meg.

7. Több játékos is léphet azonos helyre a pályán.

8. A cél a Földgömb, a célba éréshez nem kell pontos dobás.

Kérdések

9. Ha valaki kérdésmezőre lép, a vele szemben ülő játékos vagy a játékvezető a kérdéskártya-csomag tetejéről felemel egy kártyát, és felolvassa a kérdést. A kártyákon a kérdés, alatta a rá adható helyes válasz található, valamint a kártya hátoldalán a jó vagy rossz válasza adott lépések száma 5-10-ig, illetve néhány kérdéshez tartozó ábra. A kérdés lehet eldöntendő, vagy a játékos szokásaira vonatkozó kérdés. A kártyán nem szereplő válasz is lehet jó, ennek eldöntése a játékvezető feladata, vagy a résztvevők többsége dönt, hogy elfogadják-e a választ.

10. Ha a játékos a kérdésre jó választ ad, a jó énjével léphet előre a kártyán lévő lépésszámmal megfelelően, ha rosszul válaszol, a rossz énjével kell ugyanannyit előre lépnie.

11. Ha a játékosnak a saját szokásaira vonatkozó kérdésre adott válasza a többi játékos szerint nem fedti a valóságot, többségi szavazással dönthetnek annak elfogadásáról. Ha a választ nem fogadják el, a válaszadónak a rossz énjével kell előre lépnie.

Kérdésekre mutogatás

12. Ha a játékos nem tud válaszolni a feltett kérdésre, segítséget kérhet társaitól, a kérdést feltevő kivételével. Aki úgy gondolja, hogy tudja a jó választ, a kártyán feltüntetett lépésekért cserébe, szavak nélkül elmutogathatja azt. Ha a segítséget kérő ki tudja találni a jó választ a mutogatásból, mind a két énjével a helyén maradhat, míg a segítséget nyújtó el-

nyeri tőle a lépéseket a jó énjével. Ha a mutogató nem a helyes választ mutatja, rossz énjével előre lépve kell a kártyán szereplő lépéseket megtennie. A kockadobás joga a soron következő játékosot illeti meg.

13. A már felolvasott kérdéskártya a pakli aljára kerül.

Felsorolás

14. A felsorolás mezőbe lépő játékosnak a lépést körülvevő képhez köthető témát kell megadnia a felsoroláshoz. (Például: itthon termő zöldségek, édesvízi halak, megújuló energiaforrások, költöző madaraink, szelektíven gyűjthető hulladékok, hazai nemzeti parkok, erdei gombák, festőnövények, környezetkárosító sportok vagy bármi más.) Ha jól taktikázunk, olyan témát választunk, amiről úgy gondoljuk, játékos társainknál többet tudunk. A felsorolás irányításának joga a játékvezető hiányában a témaadó játékosot illeti meg. A felsorolást a témaadó kezdi. A felsorolásban minden játékosnak egymást követve kell a megadott témához illő egy szót mondani mindaddig, amíg ki nem fogynak a témához tartozó szavakból. Ha a sorra kerülőnek nem jut az eszébe több odaillő szó, vagy rosszat mond, vagy olyat, ami már elhangzott, kiesik ebből a felsoroló versenyből. Az utolsó odaillő szót kimondó játékos nyeri meg a felsoroló versenyt, jutalma 9 lépés a jó énjével.

Barkochba

15. Az a játékos, aki a barkochba mezőre lép, csak olyan élőlényre, tárgyra vagy fogalomra gondolhat, ami a lépést környező képeken fellelhető. A kitalálendő szót le kell írnia egy papírra, és azt összehajtva át kell adnia a játékvezetőnek vagy a mellette ülő játékosnak. A többieknek ezután kell játékosonként legfeljebb 5 kérdésből (amelyet a játékosok feltartott kezükön, ujjakkal számolnak) a barkochbát kitalálni. Kérdezési sorrend nincs, a megfejtésre bárki rákérdezhet, de ha nem találta el, akkor ebből a barkochbából kiesik. A helyes megfejtő jó énjével 9 lépéshez jut, amit belátása szerint megoszthat a kérdezővel, aki segítette a megoldásban. Ha a barkochbát nem tudják megfejtetni, a kigondolót illeti meg a 9 lépés. Ha a kigondoló akarva vagy akaratlanul válaszaival félrevezeti a kérdezőket, akkor rosszabbik énjével kell 9 lépést előre lépnie. A barkochba irányításának joga a játékvezető hiányában a kigondoló játékosot illeti meg.

Jutalmazó, büntető mezők

16. A jutalomra lépőnek a jó énjével, míg a büntetőre lépő játékosnak a rossz énjével kell a megadott lépésszámot előre lépnie.

Egyéb szabályok

17. A játék során felmerülő, szabályban nem rögzített kérdésekben a játékvezető, vagy a játékosok többségének egybehangzó véleménye alakítja a játékszabályt. A játék a későbbiekben bővíthető saját készítésű kérdéskártyákkal, illetve a honlapunkról letölthető új kérdésekkel.

18. Aki többet szeretne tudni a játékban felvetett környezeti kérdésekről, az a www.fna.hu honlapján kaphat részletes válaszokat.

A játékot három nehézségi fokban és időhosszban játszhatjuk.

1. Csak a pályán lévő jutalom és büntető lépéseket, esetleg a felsorolót vegyük figyelembe a játék során. (Ha kisebb gyerekekkel játszunk, vagy ha csak rövid játékokra van időnk.)
2. Csak a jutalmazó és büntető, valamint a kérdésmezők használatával játszunk. (Ha környezeti tudásunkat szeretnénk játékosan bővíteni.)
3. A játék minden elemével élünk, így a legnehezebb, a legélvezetesebb, a legtöbbet adó és a legtovább tartó a játék.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Föld Napja Alapítvány.

© Minden jog fenntartva.



Kiadta: Föld Napja Alapítvány, 2010
1519 Budapest, Pf. 411
www.fna.hu

Támogatta

