

Jávoric Krisztián

# A TÁNCEGYÜTTES JÁTÉKSZABÁLY

## A JÁTÉK CÉLJA

A táncegyüttes vezetőjeként építsük fel a legnépszerűbb néptánc-együttest, és szerezzük meg a legtöbb pontot a játék végén!

## MI VAN A DOBOZBAN?

60 db táncoskártya



28 db pénzérme



60 db eseménykártya



16 db extra népszerűségjelölő token



# ELŐKÉSZÜLETEK

1. Az eseménycártyák közül keressük meg a **többtől különböző hátoldalú** (arany színű) eseményt, és tegyük az asztalra képpel felfelé. Ez az esemény **állandóan elérhető lesz** minden körben minden játékos számára, ezért nem vesszük el a helyéről.



Ezután keverjük meg az eseménycártyákat, és **tegyünk ki belőlük 4-et az asztalra képpel felfelé:**

2. A többi kártyát tegyük képpel lefelé az elérhető események mellé.

3. Válogassuk ki az **eltérő hátoldalú (fehér színű), kezdő táncosokat**, és mindenkinek osszunk véletlenszerűen egy 1-es, két 2-es és egy 3-as szintű táncost. Ők lesznek minden táncegyüttesnek a kezdő táncosai. A maradék kezdő táncost tegyük félre, ők nem kapnak szerepet a játékban.

4. A többi táncoskártyát keverjük meg, és **tegyünk ki belőlük 5-öt az asztalra képpel felfelé** (lásd alább):

Ezek képezik a kezdetben elérhető, együtttest kereső táncosokat.



5. A maradék táncost tegyük képpel lefelé az elérhető táncosok mellé.

6. Végezetül minden játékosnak adjunk **3 pénzt**, amivel a játék elején a Táncegyüttes rendelkezik.

## A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutoljára táncolt, majd az óra járása szerint jönnek a többiek. Azt ajánljuk, hogy minden játékban más legyen a kezdőjátékos.

**Minden körben az alábbi 3 akció közül választhatunk 2-t**, akár kétszer ugyanazt is:

### 1. Táncosok felvétele

**Felvesszünk egy táncost az együttesbe:** kifizetjük a képpel felfelé lévő, azaz elérhető táncos költségét (ez a viselet varratásának a költsége).

A felvett táncos helyét azonnal pótoljuk a táncosok paklijából felcsapott újabb lappal.

#### Figyelem!

Az együttes maximális létszáma 10 fő, több táncos nem lehet az együttesben! Ha új táncost szeretnénk felvenni, akkor előbb egyet el kell dobnunk a lapok eldobása akcióval.

### 2. Esemény végrehajtása

**Kiválasztunk egy elérhető eseményt**, és végrehajtjuk azt. A végrehajtott esemény helyére azonnal húzunk egy lapot az eseménykártyák paklijából.

Az eseményhez hozzárendeljük a szerepléshez szükséges táncosokat az együttesből: **kiválasztunk annyi és minimum olyan szintű táncost, amit előírt a kártya**, és képpel lefelé magunk elé helyezük azokat (ők szereplésre utaztak). A táncosokat a következő körben (nem a következő akciónál!) képpel felfelé fordítjuk, amelyek ekkor még inaktívak, mert pihennek, és nem vehetnek részt újabb eseményen. Az azt követő körben – tehát az eseménytől számított 2. körben – már ismét aktívak, és a **visszavehetjük a kezünkbe a képpel felfelé fordított táncosokat** az asztalról.

- Felvesszük az eseményért járó tiszteletdíjat (pénzt).





- A végrehajtott eseménykártyákat lefordítva gyűjtjük magunk előtt.

### 3. Lapok eldobása:

- Elküldünk egy táncost az együttesből** (akár azokból, akik szereplésen voltak, vagy pihennek): a húzópakli aljára tesszük, és **felvesszünk 2 pénzt**;
- Eldobunk egy elérhető táncost vagy egy elérhető eseményt:** a húzópakli aljára tesszük, és **felvesszük 2 pénzt**.

#### Figyelem!

Amennyiben sikerül azonos tájegységű viseletbe öltözött párt (legény-leány) szereplésre küldeni, akkor minden ilyen pár után 1 extra pénz jár!



Az eldobott lapot azonnal pótoljuk a megfelelő húzópakliból.



- c. Eldobjuk az összes elérhető táncost vagy eseményt: a húzópakli alá tesszük őket, és az eldobott lapokat pótoljuk a húzópakliból.



## A JÁTÉK HOSSZA

**8 kör**, amelyet az elején 8 darab népszerűség tokenel, pénzzel vagy egyéb módon jelöljünk, és minden kör végén vegyünk el belőle egyet, így jelezve az idő múlását.

## EXTRA NÉPSZERŰSÉGI PONT

Vannak olyan különleges események, amelyeknél a népszerűség a szereplésre küldött táncosok számától függ, illetve vannak olyan táncosok, akik bizonyos szerepléseken történő részvételük esetén extra népszerűség pontot adnak. Ilyenkor a megfelelő számú extra népszerűségpont-jelölőt felvesszük, ami a játék végi pontozásba beleszámít.



# JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

- **Népszerűségpont:** Minden játékos összeadja az általa végrehajtott események népszerűségpontjait, és hozzáadja az esetleg szerzett extra pontokat.
- **Együttes pont:** Minden játékos összeadja a táncosai tudásszintjét. (1-es szintű: 1 pont, 5-ös szintű: 5 pont.)
- **Pénz:** Minden játékos összeadja az együttes maradék pénzét. Minden 3 pénz = 1 pont, lefelé kerekítve.



## AKI A LEGTÖBB PONTOT GYŰJTÖTTE, AZ NYERT!



### EREDMÉNYEK



#### 50 PONT ALATT

Kezdő együttesvezető vagy, még sokat kell tanulnod a csapat sikeres vezetéséhez.

#### 50-59 PONT

Szép munka! Együttesed a városban jó hírnévre tett szert, csak így tovább!

#### 60-69 PONT

Ügyes! Az általad vezetett együttes méltán vált ismertté az egész régióban.

#### 70-79 PONT

Kiváló! Együttesed országos hírű csapattá vált, néha külföldi meghívásokat is kaptok.

#### 80+ PONT

Nehéz ennél jobban vezetni egy táncegyüttest! Az ország vezető együttese lett, rendszeresen tesz eleget nemzetközi felkéréseknek. Gratulálunk!