



CSEND APÓ KÉRTJE



8+ ÉVES | 30 PERC | 2-4 FŐ

Csend apó holdtöltekor különleges vacsorát rendez a lampionfüzérek fényénél az öreg tölgyfa alatt. Titkos kertjében megértek a varázslatos gyümölcsök: a lila akebi, a sárga csillaggyümölcs, a narancsszínű kiwanó, a piros gránátalma és a savanyú, zöld egres – már csak le kell szedni őket a vacsorához!

A kert furfangos gazdája ezért versenyt hirdet köztetek: aki a legtöbb gyümölcsöt gyűjti össze alkonyatig, az lovagolhat a griffen egy kört a telihold fényében fürdő kert felett.

A megszerzett gyümölcsökért aranytallért oszt, melyeket megsokszorozhattok a pedáns sünök és repülő malacok segítségével, ezért érdemes őket is magatokhoz édesgetnetek utatok során. De a malacokkal vigyázzatok! Ha megfogjátok őket, sivalkodásuk odavonzza a kert őrzőit – a griffet, a baglyot, a mókust, a szarkát vagy épp a tigrist! Mindegyikük nagy rajongója valamelyik gyümölcsnek – ha találnek nálad olyat, bizony rögtön befalják, és tele hassal elszundítanak. Csak vigyázz, el ne csalogassa őket más, hogy a megetetett őrzőért utad végén téged jutalmazzon Csend apó.

Kalandra fel!

HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!





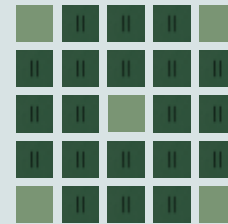
A játék során a lapkákból összeállított kert soraiban és oszlopaiban fogtok mozogni a bábuikkal. Körről-körre felveszitek a lapkákat, amikről elmozdultatok, és így fedezitek fel a kert sűrű növényzetében rejtőző gyümölcsöket, különleges lényeket. Gyűjtsétek össze az értékes gyümölcsöket, vegyétek fel a gyümölcsök értékét növelő süniket, illetve repülő malacokat, akik segítségével még a kert éhes őrzőit is sikerülhet magatokhoz édesgetnetek. Ezekért Csend apó aranytallérokkal jutalmaz, és aki a legtöbbet gyűjti, nyer.

Először az alapjátékot ismertetjük, de a szabályban még található tengerimalac-kártyás kiegészítő, illetve egy egyszerűbb, 6+-os szabályváltozat is.

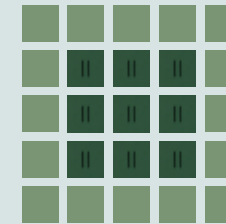
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek az asztal közepére a **játéktáblát** az 5x5-ös oldalával felfelé. Erre kerülnek majd a lapkák játékoszámnak megfelelően.
2. Helyezétek a táblára a lapkákat az alábbiak szerint:
 - Először a **III-as jelzésű** lapkákat keverjétek meg és képpel lefelé töltsétek fel velük a játéktábla mezőit. A kimaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.
 - Ezekre kerülnek rá a **II-es lapkák**. Keverjétek meg őket, majd

4 játékos esetén pakoljátok le mindet képpel lefelé az ábra szerint



3 játékos esetén 9 lapkát tegyetek le képpel lefelé az ábra szerint, a többi most nem kell.



2 játékos esetén a II-es lapkákra nem lesz szükség.



- Az **I-es jelzésű lapkákat** (bármely játékosszám esetén) keverjétek meg, majd tegyétek **képpel felfelé** a korábban lehelyezett lapkákra, mindegyikre egyet.
A nem használt lapkákat és a tengerimalac kártyákat a játék dobozában tároljátok!

3. Az **5 őrzőt** állítsátok a játéktábla mellé mindenki számára elérhetően.
4. Válasszatok **bábút**, és vegyétek magatok elé. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára evett gyümölcsöt, ő vegye magához a **kezdőjátékos jelölőt**. A tőle jobbra ülő játékos helyezze le a bábuját bármelyik lapkára, majd az óramutató járásával ellenkező irányban a többiek is, így a kezdőjátékos rakja le a bábuját utoljára.



A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól kezdve óramutató járása szerint egymást követően jönnek sorra a játékosok, lépnek, majd felveszik a lapkát, amiről elmozdultak.

1. lépés (kötelező):

Egyenes vonalban, függőlegesen vagy vízszintesen (átlósan nem szabad) mozdítsátok a bábutokat egy szabad lapkára. Bármennyit lehet lépni az adott irányban. Nem állhattok meg olyan lapkán, amin más játékos bábuja áll, de átmozoghattok rajta.

2. Lapka felvétele

Vegyétek fel és tegyétek magatok elé azt a lapkát, amiről épp elmozdultatok (kivéve, ha ez egy olyan repülő malac vagy akciólapka, aminek a hatását nem akarjátok érvényesíteni, ebben az esetben dobjátok ki a dobozba). Ezután fordítsátok képpel felfelé a most elvett lapka alatti lapkát. Minden megszerzett lapka nyílt információ, minden játékos által jól látható helyen kell lennie!

Tipp: a magatok előtt gyűjtött lapkákat érdemes gyümölcsök szerint rendezni.

3. Egyéb teendők (csak repülő malac vagy akciólapka felvétele esetén)

Repülő malac felvétele esetén a malac sivalkodni kezd, és ezzel odavonzza a kert egyik őrzőjét (ami a malac lapján szerepel) az őt felvevő játékoshoz. Az őrző ekkor szétnéz a játékosnál, hogy van-e neki abból a gyümölcsből, amit szeret (itt például a bagoly jön, és csillaggyümölcsöt keres).

- Ha van, megeszi az összeset (ezeket a gyümölcsöket vissza kell dobni a dobozba), majd jóllakottan lepihen a játékosnál.
- Ha nincs, akkor visszatér oda, ahol korábban volt, ha a tábla mellett, oda, ha egy másik játékosnál, akkor oda. Ha a lapkát felvevő játékosnál pihent korábban, akkor nála marad.

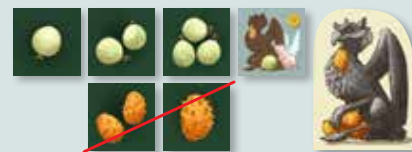
Fontos, hogy az őrző csak akkor eszik gyümölcsöt, ha egy felvett repülő malac visítozása felkelti a figyelmét. Ha egy őrző nálam pihen, gyűjthetek a kedvenc gyümölcséből, nem fogja megenni, Ugyanúgy békén hagyja, ha egy másik játékos magához hívja, de ott hoppon marad, és visszatér hozzám szunyókálni. Csak akkor néz körül újra nálam, ha egy újabb olyan repülő malaclapkát gyűjtök be, amin az adott őrző van.



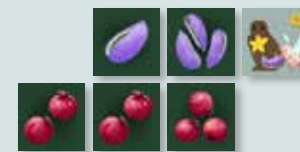
Példa: Réka felveszi az egrest reptető malacot, mert az a 3 egreses lapkájához laponként 1, vagyis összesen 3 aranytallért fog adni. A malac visítása odavonzza Rékához a griffet, aki a narancssárga kiwanót imádja. Meg is eszi Réka összes kiwanóját (visszakerülnek a dobozba), majd jóllakottan megpihen. Ha később Réka szerez még kiwanót, azt már nem fogja bántani, mivel teli hassal szunyókál. Viszont ha egy másik játékos csalogatja magához, de ott nem talál gyümölcsöt, a griff visszatér Rékához, de akkor sem bántja az újonnan szerzett kiwanóit. Így – ha csak más meg nem eteti – Rékának 5 aranytallért fog érni a játék végén.

Zoli a lila akebit reptető malacot vette fel. Erre odament a bagoly, de mivel Zolinál nem volt csillaggyümölcs, amit szeret, ezért otthagya Zolit és visszatért a tábla mellé, ahonnan jött (ha egy másik játékos elől jött volna el, hozzá tért volna vissza).

Réka



Zoli



Akciólapka felvétele esetén azonnal hajtsátok végre a hatását (ha szeretnétek használni), aztán dobjátok ki a dobozba (akkor is, ha nem használtátok).

Az akciólapkák hatása a lapka felvétele után érvényesül, és az alábbi:



Még egyszer léphetsz, és a köztes lapkát is felveheted.



Erről a lapról bármelyik másik szabad lapkára átteheded a bábud.



Kicserélheted egy lapkádat egy a táblán lévő felfordított lapkával (akciólapka kivételével bármire). A cserelapkát ugyanoda kell lehelyezni, ahonnan az előzőtt elvetted. Ha repülő malacra cserélsz, az nem kezd sivalkodni, és így nem hív oda egy lényt sem.



Kidobhatsz a tábláról a játék dobozába 2 olyan felfordított lapkát, amin nem áll bábu.



Választhatsz magadnak egy GYÜMÖLCS lapkát a dobozból, akár az előkészületeknél kidobottakból, akár a később eldobottak közül.

Ezután a következő játékos köre jön.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos már nem tud szabályosan lépni, a játék azonnal véget ér. Ekkor még végigmegy a kör, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra. Végül mindenki megkapja az utolsó lapkát, amin a bábuja áll.

PONTSZÁMOLÁS

Vegyétek elő a pontozótömböt, és az alábbi módon számoljátok össze játékosok szerint, hogy hány aranytallért szereztetek:

- Írjátok be a neveteket az első rubrikába.
- Számoljátok meg, hány **Őrző** van nálatok, mindegyik 5 aranyat ér (2. rubrika).
- Számoljátok meg az összes **gyümölcsöt**, amit gyűjtöttetek, és írjátok az összeget a 3. rubrikába!
- A **repülő malacok** 1 aranyat adnak minden az övékkel megegyező gyümölcsöt tartalmazó gyümölcsLAPKÁRA. Malaconként számoljátok össze az aranyakat a szürke mezőben, és az összegüket írjátok a fehér mezőbe (4. rubrika)! Ha több olyan malac van valakinél, ami ugyanazért a lapkáért ad aranytallért, összevonhatjátok az értéküket.
- A csak egy gyümölcsöt tartalmazó lapkák miatt sem kell szomorkodni, hiszen a **pedáns sünik** pont ezeket jutalmazták. Számoljátok meg, hány sünit gyűjtöttetek, és írjátok be a süni jelbe a számot. Majd állítsátok párba az 1 gyümölcsöt tartalmazó lapkáitokat (a gyümölcs típusától függetlenül) és nézzétek meg, hány párotok alakul így ki, majd írjátok be ezt a számot a következő rubrikába (amelyik lapkának nem jutott pár, azért a süni nem adnak plusz aranyat). Végül a pontozólap jeleit követve szorozzátok össze a süni számát a párok számával, és az így kapott számot szorozzátok meg még kettővel. Ezt az eredményt írjátok az ötödik rubrikába.
- A 6. rubrikát ebben a játékmódban hagyjátok figyelmen kívül.
- Végül adjátok össze a gyűjtött aranytallérjaitokat (a fehér mezőkben lévő számokat), és a végeredményt írjátok az „**összesen**” rubrikába.

A legtöbb aranytallért gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén a több gyümölcsöt gyűjtő játékos a nyertes.

Példa Réka játék végi állására:

Réka 2 őrzőt is magához tudott csábítani, a mókust és a griffet, ők így 10 aranyat érnek.

17 db gyümölcsöt gyűjtött, így 17 aranyat kapott érték.

Repülő malacai közül ketten az egres lapok értékét növelik 1-gyel, így 4 és még egyszer 4 arany jár utánuk. A lila akebis szerető malac 3 aranyat ad az akebis lapok után. A gránátalmát reptető malac nem ér aranyat, mert Rékának nincs gránátalmája (biztos megette a mókus). Így malacokból 11 aranyat szerzett.

3 sünije van, és 3 db 1-es gyümölcslapkája, amiből 1 pár jön ki. Beírja a süni és a gyümölcs párok számát a pontszámolóba, a szorzatukat még megszorozza 2-vel, így 6 aranyat kap a süni után.

Rékának összesen $10+17+11+6=44$ aranytallérja lett.

1	2	3	4	5	6	7
kalendorok neve	5 ARANY / őrző	1 ARANY / gyümölcs	1 ARANY / minden, a malacéval egyező gyümölcs lapkáért	2 ARANY / 2 db egyes gyümölcs lapkáért	3 ARANY / kártya 6+ verzióban: 5 ARANY / összesen összes gyümölcs fajta	
Réka	10	17	8+3 = 11	3 × 1 × 2 = 6	-	= 44

Csak tengerimalac-kártyás kiegészítőnél, vagy 6+játékverzióknál használjuk

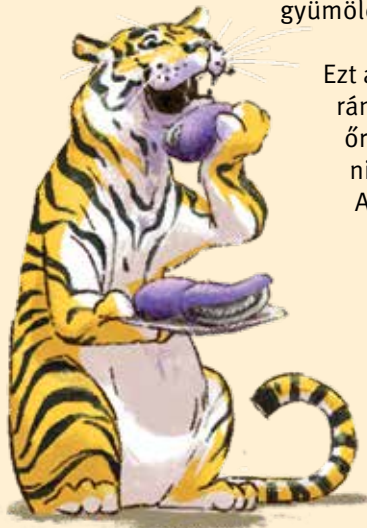
TENGERIMALAC-KÁRTYÁS KIEGÉSZÍTŐ

Ha már belejöttetek a játékba, gyűjtsetek tengerimalac kártyákat is. Ha ügyesen játszotok, kivívjátok a tengerimalacok rajongását, akik hozzátok csatlakozva plusz aranyallérokat adnak a játék végén.

Az előkészületek ugyanúgy zajlanak, mint az alapjáték esetében, de most vegyétek elő a tengerimalac kártyákat is, keverjétek meg, és fordítsatok fel belőlük 3-at. Ha mindhárom szerepel ugyanaz a gyümölcs, akkor az egyik helyett húzzatok újat (addig, amíg lesz egy olyan kártya, amin nem az a gyümölcs szerepel). Ezeket tegyétek mindenki számára jól látható helyre a tábla mellé.



A játék során mindenki teljesítheti ezeket a kártyákat, melyek 3-3 aranyallért adnak, ha sikerül a játék végére összegyűjteni a rajtuk szereplő dolgokat (az aranyakat minden játékos megkapja, aki teljesítette a kártya feltételeit). Egy kártyáért csak egyszer jár arany, tehát ha esetleg duplán teljesítetted valamelyik feltételt, akkor is csak egyszer kapod meg érte az aranyallérokat. A kártyákat nem kell pontosan teljesíteni, ha a játék végén van nálad LEGALÁBB annyi gyümölcs/egyéb lapka, amit a kártya kér, akkor megkapod érte az aranyat.



Ezt a játék végén, a pontszámolásnál ellenőriztétek (tehát ha a játék során valaki megkaphatná az egyik kártyát, de a játék végére megette egy őrző az egyik szükséges gyümölcsét, akkor sajnos nem sikerült teljesítenie a kártyát).

A kártyákból kapott aranyakat írtátok a pontozólap 6. rubrikájába.

EGYSZERŰBB GYÜMÖLCSGYŰJTÖGETÉS 6+

Kevésbé gyakorlott játékosoknak, kisebbeknek érdemes ezzel kezdeni!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek az asztal közepére a **játéktáblát** ezúttal a 4x4-es oldalával felfelé.
2. Most csak gyümölcsök és akciólapkák szerepelnek a játékban. Helyezétek a táblára őket az alábbiak szerint:
 - **III-as jelzésű lapkák** most nem kellenek.
 - A **II-es lapkákból** vegyétek ki a süniket, majd válasszatok véletlenszerűen egy I-es lapkát. Az egészet keverjétek meg, és tegyétek a táblára 4x4-es rácsban képpel lefelé.
 - A maradék **I-es lapkákból** keverés után 16 db-ot helyeztetek képpel felfelé a korábban letett lapkákra.

A nem használt lapkákat és a tengerimalac kártyákat a játék dobozában tároljátok!

3. Az **5 őrzőt** állítsátok a játéktábla mellé mindenki számára elérhetően.
4. Válasszatok **bábut**, és vegyétek magatok elé. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára evett gyümölcsöt, ő vegye magához a **kezdőjátékos jelölőt**. A tőle jobbra ülő játékos helyezze le a bábuját bármelyik lapkára, majd óramutató járásával ellenkező irányban a többiek is, így a kezdőjátékos rakja le a bábuját utoljára.

A JÁTÉK MENETE

Az alapjátékhoz hasonlóan a játékosok egymás után következnek, lépnek, majd felveszik a lapkát, amiről elmozdultak. Akciólapka felvétele is azonos a korábban leírtakkal. A különbség csak az őrzők (tigris, griff, stb) csalogatásánál van.

Ebben a játékmódban, ha gyümölcsöt vesztek fel, ellenőriztétek, hogy nálatok van-e belőle a legtöbb (nem lapkából, hanem a gyümölcs darabszáma számít). Ha igen, azonnal odajön hozzátok az az őrző, aki azt szereti (akár a tábla mellől, akár egy másik játékostól), és nálatok is marad, hacsak egy másik játékos nem gyűjt többet a gyümölcséből (akkor átpártol hozzá). Egyenlőség esetén a lény nem mozdul. Fontos különbség az alapjátékhoz képest, hogy itt az őrzők csak támogatják azokat a játékosokat, akiknél a kedvenc gyümölcsükből a legtöbb van, de nem esznek a készletből.

A JÁTÉK VÉGE

Megegyezik az alapjátékban leírtakkal. A legtöbb aranyallért gyűjtött játékos győz.

PONTSZÁMOLÁS

A pontozás a gyümölcsök és az őrzők tekintetében megegyezik az alapjátékban leírtakkal. Arra figyeljetelek, hogy a pontozásnál az őrzők tényleg annál a játékosnál vannak-e, akinél az adott gyümölcsből a legtöbb van. Ezenkívül azok a játékosok, akiknek minden gyümölcstípusból sikerült legalább egyet begyűjteniük, plusz 5 aranytallért kapnak. Ezt a 6. rubrikába írjátok.

Példa Csabi játék végi állására:

Mivel a lila akebiből, csillaggyümölcsből és gránátalmából Csabi gyűjtötte a legtöbbet, ezért magához csábította a tigrist, a baglyot és a mókust. Értük őrzőnként 5 aranyat, azaz $5+5+5=15$ aranyat kapott.



Csabi összesen 25 gyümölcsöt gyűjtött, ez 25 aranytallért ér.

Sikerült minden gyümölcsből legalább 1-et gyűjtenie, ez még 5 arany. Így Csabi összesen $15+25+5=45$ aranytallért szerzett.

kalandorok neve	5 ARANY / őrző	1 ARANY / gyümölcs	1 ARANY / minden, a malacéval egyező gyü- mölcslapkáért	2 ARANY / 2 db egyes gyümölcslapkáért	3 ARANY / kártya 6+ verzióban: 5 ARANY / összesen összes gyümölcs fajta
Csabi	15	25		x 2	5 = 45
				x 2	
				x 2	
				x 2	

Ezeket a mezőket a 6+-os játékmódnál nem használjuk!

JÁTÉKSZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ



ELŐKÉSZÜLETEK

Használd a tábla 5x5-ös oldalát.

- Erre legelőször 25 III-as lapkát tegyél képpel lefelé.
- Erre:

<p>4 játékos esetén 20 II-es lapka kerül képpel lefelé,</p>	<p>3 játékos esetén 9 II-es lapka</p>	<p>2 játékos esetén nincs II-es lapka</p>
--	--	--

- Legfelülre pedig az összes I-es lapka kerül képpel felfelé.

A kezdőjátékostól fordított sorrendben helyezétek a bábutokat egy tetszőleges lapkára.

EGY KÖR MENETE

- Lépj bármennyit egy oszlopban vagy sorban.
- Vedd fel a lapkát, ahonnan indultál, és fordítsd képpel felfelé az alatta lévő. Ha a felvett lapka:
 - gyümölcs, tedd a gyűjteményedbe
 - süni, tedd a gyűjteményedbe
 - akciólapka, dönts el, hogy végrehajtod-e a hatását vagy sem, majd dobd ki
 - repülő malac, akkor dönts el, hogy felveszed vagy kidobod
- Ha repülő malacot vettél fel, akkor odavonzza a lapkáján látható őrzőt. Ha az talál nálad olyan gyümölcsöt, amit szeret, mind megeszi, majd nálad marad. Ha nem talál, akkor visszamegy oda, ahonnan jött.

Ha valaki már nem tud szabályosan lépni, az a kör még lemegy, aztán pontozunk.

ELŐKÉSZÜLETEK (EGYSZERŰBB GYÜMÖLCSGYŰJTŐGETÉS, 6+)

Használd a tábla 4x4-es oldalát.

III-as lapka nem kell.

A II-es lapkákat sünik nélkül, +1 I-es lapkával tegyétek 4x4-es rácsba a táblára.

Ezekre 16 I-es lapka kerül, a többi nem kell.

A kezdőjátékostól fordított sorrendben helyezétek a bábutokat egy tetszőleges lapkára.

EGY KÖR MENETE

1. Lépj bármennyit egy oszlopban vagy sorban.
2. Vedd fel a lapkát, ahonnan indultál, és fordítsd képpel felfelé az alatta lévő. Ha a felvett lapka
 - gyümölcs, tedd a gyűjteményedbe
 - akciólapka, dönts el, hogy végrehajtod-e a hatását vagy sem, majd dobd ki
3. Ellenőrizd, hogy van-e olyan gyümölcs, amiből nálad van a legtöbb (egyenlőség nem számít).
Ha van, hozzád szegődik az az őrző, aki szereti!

Ha valaki már nem tud szabályosan lépni, az a kör még lemegy, aztán pontozunk.

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2024
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu
© Bojti Anna *Csend apó kertje* című könyve alapján
Játéktervező: © Győri Zoltán
Grafika: © Fülöp-Ferth Tímea
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Szarmazási hely: Kína

