



TE MI SZERETNÉL LENNI, HA NAGY LESZEL?

Pilóta, manikűrös vagy talán éppen pék? Alig várod, hogy lehessen egy saját gekkód, fényképezőgéped vagy egy óriási könyvtárszobád? Minden vágyad, hogy felnőttként minden szabadnapod utazással, focizással vagy éppen balettozással töltsd majd?

Játékunk főhősei is pont így vannak ezzel! Bújjatok egy karakter bőrébe, derítsétek ki mire vágyik, mi szeretne lenni, és valósítsátok meg együtt az álmaikat! Ne hagyjátok, hogy bármi az utatokba álljon!

A „Ha nagy leszek” egy ovisoknak-kisiskolásoknak szóló társas, melynek célja a nemek közötti egyenlőség témájának feldolgozása és a hagyományos nemi szerepek megkérdőjelezése, azokról való beszélgetés, vita kezdeményezése.

A „Ha nagy leszek” egy 5 év felettieknek szóló társas, aminek középpontjában a nemek közötti egyenlőség témájának feldolgozása és a hagyományos nemi szerepek megkérdőjelezése áll. A játék célja, hogy beszélgetésindítóként szolgáljon óvodai, iskolai vagy otthoni közegben a nemi sztereotípiák, a pályakép, a jövőre vonatkozó tervek és az álmok témájához.

DOBOZ TARTALMA:

- 20 FOGLALKOZÁS (SÁRGA) ÁLOMKÁRTYA
- 10 HOBBI (PIROS) ÁLOMKÁRTYA
- 10 TÁRGY (KÉK) ÁLOMKÁRTYA
- 60 ÚTMEZŐ
- 1 KEZDŐMEZŐ
- EXTRA LAPOK (3 ROLLER, 3 ÚTCSERE, 3 ALULJÁRÓ, 3 ÚTFELÚJÍTÁS, 3 ZSÁKUTCA, 3 KÁRTYACSERE, 3 BETEGSÉG, 3 IDŐ)
- 6 KARAKTERKÁRTYA
- 6 BÁBÚ

A JÁTÉK SORÁN EGY VÁROSBAN MÁSZKÁLVA TUDJÁTOT ÖSSZESZEDNI AZ ÁLMAITOK MEGVALÓSULÁSÁHOZ SZÜKSÉGES ELEMÉKET. A JÁTÉK CÉLJA, HOGY MINÉL HAMARABB MEGFORDÍTSÁTOT MINDHÁROM ÁLOMKÁRTYÁTOT, ÉS EZZEL VALÓRA VÁLTSÁTOT AZ ÁLMOTOKAT.

A JÁTÉK TÖBBFÉLEKÉPPEN IS JÁTSZHATÓ, DE AZ ELSŐ PÁR LÉPÉS MINDEN ESETBEN UGYANAZ:

Válasszátok ki, hogy melyik karakterrel szeretnétek lenni, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó kártyát, és a színben hozzá tartozó figurát.

Húzzatok csukott szemmel egy-egy kártyát a sárga foglalkozásos, a kék hobbi és a piros tárgykártyák közül. Helyezzétek ezeket a karakterkártyáitok alján található kis, azonos színű helyekre a szürke oldalukkal felfelé.

Helyezzétek az asztal közepére a kezdő mezőt, és állítsátok rá a bábúitokat.

KEZDŐ JÁTÉKVERZIÓ

A játékot kezdjétek azzal, hogy bemutatjátok a karaktereket a “Ha nagy leszek...” kezdetű mondattal (Pl.: Ha nagy leszek tűzoltó leszek, aki szabadidejében balettozik és sok könyve van.)

A játékmezőket összekeverve rakjátok egy pakliba az utat ábrázoló felükkel lefelé. (Minden nem utat ábrázoló extra kártyát vegyetek ki, és tegyetek félre, ehhez a játékhoz nem lesz rájuk szükségetek.)

Minden körben két akció közül választhattok: Vagy húztok egy mező kártyát vagy léptek.

Lépni egyszerre egyet tudtok.

A húzott lapot egyből le kell tennetek úgy, hogy érintkezzen valamelyik másik már az asztalon lévő mező útrészével.

Ha a bábúkkal elértetek egy célba vett mezőre (tehát olyanra, amin ugyanaz a kis kép szerepel, mint valamelyik álmokkártyáton), fordítsátok meg a karakterkártyákra helyezett álmokkártyát, hogy a színes oldala legyen felfelé.

Ha valakinek sikerül mind a három álmokkártyáját megfordítania vége a játéknak.

HALADÓ VERZIÓ

A játékot kezdjétek azzal, hogy bemutatjátok a karaktereteket a "Ha nagy leszek..." kezdetű mondatral (Pl.: Ha nagy leszek tűzoltó leszek, aki szabadidejében balettozik és sok könyve van.)

Válogassátok szét a hátoldaluk alapján a négyféle mezőlapokat (foglalkozás-, hobbi-, tárgy- és extra kártyák) A játékmezőket kategóriánként rakjátok egy-egy pakliba az utat vagy akciót ábrázoló fejükkel lefelé. (Ebben a verzióban az idő kártyák nem játszanak, válogassátok ki, és tegyétek félre őket a játék elején.)

Minden körben három akció közül választhattok: Vagy húztok vagy léptek vagy egy korábban húzott extra kártyát játszotok ki.

A húzás esetén válaszhattok, hogy melyik mezőpakliból húztok.

Lépni egyszerre egyet tudtok. (Kivéve ha épp egy rollerkártyát játszotok ki.)

Ha útkártyát húztok, azt egyből le kell tennetek úgy, hogy érintkezzen valamelyik másik már az asztalon lévő mező útrészével. Ha zsákutca, aluljáró vagy betegség kártyát húztok, szintén egyből le kell tennetek vagy kijátszanotok. Ha roller, útcseré, álomcsere vagy útfelújítás lapot húztok, dönthettek úgy, hogy ezeket későbbi körökben is lerakhatjátok. (Az extra kártyák leírását lásd feljebb)

Ha a bábutokkal elérték egy célba vett mezőre (tehát olyanra, amin ugyanaz a kis kép szerepel, ami valamelyik álomkártyátokon), fordítsátok meg a karakterkártyátokra helyezet álomkártyát, hogy a színes oldala legyen felfelé.

Ha valakinek sikerül mind a három álomkártyáját megfordítania vége a játéknak.

HALADÓ JÁTÉK EXTRA VÁLTOZATA

Az első hét lépése megegyezik a haladó játék lépéseivel, annyi különbséggel, hogy ebben a verzióban az álomcsere és idő kártyák nem játszanak, válogassátok ki, és tegyétek félre őket a játék elején.

Ha valakinek sikerül mindhárom kártyát megfordítania, keverjétek össze az összes megmaradt álomkártyát.

Ezt követően, azok a játékosok, akik már megfordították mindegyik álomkártyájukat, húzhatnak az álomkártya pakliból, és ezeket az új álmokat is megvalósíthatják.

A játék az utolsó útmező kártya lerakásával ér véget.

A nyertes az a játékos, aki addigra a legtöbb álmot valósította meg.

KOOPERATÍV

Ebben a játékverzióban a cél, hogy minden játékos álma valóráváljon, mielőtt kicsúsztok az időből.

A játék alapja megegyezik a sima haladó játék lépéseivel.

A játéknak ebben a verziójában keverjétek össze az összes mező- és extra kártyát. Szedjétek a paklit háromfelé, és keverjétek bele minden pakliba egy időkártyát.

A mezőpaklikat ezek után sorban használjátok el. Először az első, majd a második, végül pedig a harmadik paklit.

A játék akkor ér véget, ha a harmadik időkártyát is kihúztátok vagy ha ezt megelőzően mindenkinek sikerült megvalósítania az álmait.

EXTRA LAPOK:

Roller » Egy körben egy helyett hármat léphetsz, ezt a lapot nem kell egyből letenni.

Útcseré » Két már lerakott utat kicserélhetsz, ezt a lapot nem kell egyből letenni.

Aluljáró » Ha két vagy több aluljáró van az asztalon, az egyikre lépve a másikon lyukadsz ki lépés akció felhasználása nélkül.

Útfelújítás » Egy már a pályán lévő kártya helyére rakhatod, a kártyát aminek a helyére raktad vissza kell keverned a paklijába. Nem lehet rajta keresztül menni, nem kell egyből letenni.

Zsákutca » Zsákutcát olyan helyre lehet rakni, ahol még nem volt kártya, semmilyen irányból nem lehet rajta keresztül menni.

Álomcsere » Választhatsz egy álomkártya típust, amit szívesen lecserélnél, egy játékos társad a megkevert pakliból kihúz három álomkártyát, te pedig eldöntheted, hogy le szeretnéd-e cserélni valamelyikre a kártyád, nem kell egyből letenni.

Betegség » Egy körből kimaradsz

Időkártya » (kooperatív játékverzió) Ha a három időkártyából a harmadik is kihúzásra kerül, akkor véget ér a játék

Az a kártya, amit nem játszol ki egyből, mikor felhúzod, később, mikor kijátszod akciónak számít, tehát a kijátszásán kívül nem tudsz mást csinálni abban a körben.

Játékfejlesztők: Arató Vilja és Siegler Anna

Kiadó: Emberség Erejével Alapítvány

grafikai tervezés: Vörös Jutka

Készült az Európai Unió finanszírozásával. A szöveg kizárólag a szerző(k) sajátja, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió véleményét. Tartalmáért sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem tehető felelőssé.



EMBERSÉG
EREJÉVEL



Az Európai Unió
társfinanszírozásával

