

JÁTÉKSZABÁLY



Ha nagy leszek

Te mi szeretnél lenni, ha nagy leszel? Pilóta, manikűrös vagy talán pék? Minden vágyad, hogy felnőttként a szabadnapjaid utazással, focizással vagy éppen balettozással töltsd el? Alig várod, hogy lehessen egy saját kaméleonod, zongorád vagy egy óriási könyvgyűjteményed?

A **Ha nagy leszek** főhősei is pont így vannak ezzel. Bújjatok egy karakter bőrébe, derítsétek ki mire vágyik ő, mi szeretne lenni, és valósítsátok meg együtt az álmaitokat! Ne hagyjátok, hogy bármi az utatokba álljon!

A **Ha nagy leszek** egy 5 év feletti óvodásoknak és kisiskolásoknak szóló társasjáték, melynek célja, hogy könnyen érthető, befogadható módon dolgozza fel a nemek közötti egyenlőség témáját, elősegítve a beszélgetést a gyerekekkel a hagyományos nemi szerepekről. A 21. században nincsenek kőbe vésett "fiús" és "lányos" játékok, ahogy férfi és női szakmák sem. A társasjáték arra világít rá, hogy bárki lehetsz, ha nagy leszel: érdeklődésednek és kíváncsiságodnak megfelelően.

A társasjáték megkérdőjelezi a generációk óta velünk élő társadalmi előítéleteket: miért ne lehetne egy kislány tűzoltó, egy fiú virágkötő? A **Ha nagy leszek** ennél fogva remek beszélgetésindító óvodai, iskolai vagy otthoni közegben nemi sztereotípiákról, pályaképről, tervekről és álmokról, vagyis arról, hogy mi leszel, ha nagy leszel?

Az alábbiakban bemutatjuk, hogy mi milyen játékverziókat képzeltünk el a játékhoz, azonban minden játékos csapatot biztatnánk rá, hogy nyugodtan kísérletezzon saját szabályokkal, alakítsa azokat a játékosok korosztályának, tapasztalatainak, érdeklődésének megfelelően. Nagyon örülünk, ha a játék többféleképpen hozzájárul a játékosok jókedvéhez és tudásszerzéséhez.

Mi a játékot elsősorban beszélgetésindítónak szántuk, így a szabály végén találtok pár beszélgetésindító kérdést, amit használhattok a játékélmény feldolgozásához.

A doboz tartalma

- 20 db foglalkozás álmokártya (sárga hátlap)
- 10 db hobbi álmokártya (kék hátlap)
- 10 db tárgy álmokártya (piros hátlap)
- 60 db útmező
- 1 db kezdőmező
- 6 db karakterkártya
- 6 db bábu
- 1 db húzózsák
- extra lapok (3 roller, 3 útcseré, 3 aluljáró, 3 útfelújítás, 3 zsákutca, 3 kártyacsere, 3 betegség, 3 idő)



A játék célja



A játék során egy városban kalandozva tudjátok összeszedni az álmaitok megvalósulásához szükséges elemeket. A játék célja, hogy minél hamarabb megfordítsátok mindhárom álmokkártyát, és ezzel valóra váltsátok az álmodokat.

A játék játszható kompetitív és kooperatív játékként is. Az első esetben az nyer, akinek elsőként valóra válik minden álma, a második esetben pedig az a közös cél, hogy csapatként versenyt fussatok az idővel, és a játék vége előtt mindenki álmát valóra váltsátok.

A játék többféle módon is játszható, de az előkészületek és az első néhány lépés minden esetben ugyanaz:

1. Válasszátok ki, hogy melyik karakterrel szeretnétek lenni, vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó kártyát és a színben hozzá tartozó figurát!
2. Csukott szemmel húzzátok egy-egy kártyát a sárga foglalkozásos, a kék hobbi- és a piros tárgykártyák közül! Helyezzétek ezeket a karakterkártyák alján található azonos színű helyekre a szürke oldalukkal felfelé!
3. Helyezzétek az asztal közepére a kezdőmezőt, és állítsátok rá a bábukat!

Alap játékverzió kezdőknek

Az alap verzióban a célotok, hogy az első körben bemutatott álmokkártyáitokon szereplő álmaitokat megvalósítsátok. Ezt úgy tudjátok megtenni, hogy a játék során épített (lehelyezett) útkártyákon látható ábrákhoz érve megfordítjátok a hozzá tartozó, a karakterkártyákon elhelyezett álmokkártyát. A színes oldal jelzi az adott álom megvalósítását. Akinek elsőként sikerül mindhárom kártyát megfordítania, minden álma valóra válik, és megnyeri a játékot.

1. Mutassátok be egymásnak a karaktereket a kisorsolt álmokkártyák segítségével egy "Ha nagy leszek..." kezdetű mondattal (Pl.: Ha nagy leszek tűzoltó leszek, aki szabadidejében balettozik és sok könyve van.) Ha szeretnétek nevet is adhattok a karakternek, de fontos, hogy ne a saját neveteket viselje.
2. Az vastaglapos játékmezők közül minden nem utat ábrázoló, fehér hátlapú extra kártyát vegyetek ki, és tegyetek félre, ebben a verzióban nem lesz rájuk szükség.
3. A többi, utat ábrázoló kártyát keverjétek össze, majd rakjátok egy pakliba rendezve az asztalra. Ha több döntési vagy stratégiázási lehetőséget szeretnétek hagyni, válogassátok szét őket a hátlapjuk színe szerint (sárga, kék, piros), és rakjátok három pakliba az utat ábrázoló oldalukkal lefelé.
A hátlap színe arra utal, hogy milyen álomelemet tudtok majd összegyűjteni rálépve (sárga - foglalkozás, kék - hobbi, piros - tárgy), így érdemes figyelni, fontos lehet.
4. Egy játékosnak egy körben egy akcióra van lehetősége, és két opció közül választhat: húz vagy lép.
Ha a húzást választja, húzhat egy játékmező kártyát valamelyik pakliból, amit egyből le kell helyeznie a pályára a kezdőmezőhöz vagy más már lent lévő mezőhöz kapcsolódóan egy szabadon választott helyre. Ez aztán a játék végéig ott marad.
Ha a lépést választja, egyszerre egyet léphet. Egy lépés egy mezőt jelent, nincs jelentősége, hogy a játékmező melyik részére lép. Bármilyen irányba (jobbra, balra, előre, hátra) indulhat, de keresztbe nem léphet. A kezdőmezőn át lehet haladni a későbbiekben, illetve egy mezőn egyszerre több játékos is állhat.

5. Ha valamelyikőtök bábujaival elér egy célba vett mezőre (tehát szerepel rajta az álomkártyájának megfelelő ábra), fordítsa meg a karakterkártyájára helyezett álomkártyát, hogy a színes oldala legyen felfelé.
6. Ha valakinek sikerül mind a három álomkártyáját megfordítania, elérte álmait, ő nyer. Azonban ekkor több lehetőség van a játék folytatására illetve lezárására:

- ✳ Kihirdethetitek a győztest, és abbahagyhatjátok a játékot.
- ✳ A többiek folytathatják nélküle a játékot, míg mindenki valóra nem váltja az összes álmát. Folytathatjátok a játékot úgy, hogy aki minden álmát valóra váltotta már, segít a többieknek. Továbbra is húz fel és rak le játékmezőlapokat mikor rá kerül a sor, addig amíg mindenki meg nem tudja fordítani az összes álomkártyáját.
- ✳ Végül folytathatjátok a játékot úgy is, hogy aki minden álmát valóra váltotta, húzhat a meglévőekhez még egy álomkártyát az összekevert álomkártya pakliból, és megpróbálhatja azt is megszerezni, majd ha ez sikerült neki, újabbat húz. Ebben az esetben a játék szintén akkor ér véget, ha mindenki elérte az álmait, azonban a győztes az lesz, aki a legtöbb álmat valósította meg.

Haladó verzió



Az haladó verzióban a célotok azonos, mint az alap verzióban: az első körben bemutatott álomkártyáitokon szereplő álmaitokat kell megvalósítanotok. Ezt úgy tudjátok megtenni, hogy a játék során lehelyezett játékmező kártyákon megjelenített álomkártyákhoz kapcsolódó ábrákhoz érve megfordítjátok a hozzá tartozó, a karakterkártyáitokon elhelyezett álomkártyát úgy, hogy a színes fele nézzen felfelé. Akinek elsőként sikerül mindhárom kártyát megfordítania, minden álma valóra válik, és megnyeri a játékot. A fő különbség a két játékverzió közt, hogy a haladó játékban használhatjátok az extrakártyákat, melyek segítségével lehetőségetek nyílik bizonyos esetekben megkönnyíteni a saját dolgotokat, más esetekben pedig megnehezíteni a többi játékos dolgát.

1. Mutassátok be egymásnak a karaktereket a kisorsolt álomkártyák segítségével egy "Ha nagy leszek..." kezdetű mondattal (Pl.: Ha nagy leszek tűzoltó leszek, aki szabadidejében balettozik és sok könyve van.) Ha szeretnétek nevet is adhattok a karakternek, de fontos, hogy ne a saját neveteket viselje.
2. Válogassátok szét a hátoldaluk alapján a négy felé mezőlapokat (foglalkozás-sárga, hobbi-kék, tárgy-piros és extra kártyák-fehér). A játékmezőket kategóriánként rakjátok egy-egy pakliba az utat vagy akciót ábrázoló fejükkel lefelé. Ebben a verzióban a homokóra kártyák (3 db) nem játszanak, válogassátok ki, és tegyétek félre őket a játék elején.
3. Minden körben három akció közül választhattok: húztok, léptek vagy kijátszotok egy korábban húzott extra kártyát.
Ha egy játékos a húzást választja, húzhat egy darab játékmező kártyát valamelyik színes hátlapú pakliból vagy egy extra kártyát a fehér hátlapú pakliból. Az játékmező kártyát egyből le kell helyeznie a pályára a kezdőmezőhöz vagy más már lent lévő mezőhöz kapcsolódóan egy szabadon választott helyre. Az extra lapok közül vannak olyanok, amelyeket egyből ki kell játszani, másokat azonban lehet a játék későbbi részére tartalékolni. (lásd az extra kártyák lapon)



Ha a lépést választja, egyszerre, egyet léphet. Egy lépés egy mezőt jelent, nincs jelentősége, hogy a játémező melyik részére lép. Bármilyen irányba (jobbra, balra, előre, hátra) indulhat, de keresztbe nem léphet. A kezdőmezőn át lehet haladni a későbbiekben, illetve egy mezőn egyszerre több játékos is állhat.

Ha az extra kártya kijátszását választja, akkor egy korábbi körben felhúzott, de nem azonnal kijátszott kártyát használhat fel. Ebben az esetben nem húzhat, és nem léphet, csak a kártya által felkínált akciót teheti meg.

4. Ha valamelyikőtök bábujaival elér egy célba vett mezőre (tehát szerepel rajta az álomkártyájának megfelelő ábra), fordítsa meg a karakterkártyájára helyezett álomkártyát, hogy a színes oldala legyen felfelé.
5. Ha valakinek sikerül mind a három álomkártyáját megfordítania, elérte álmait, ő nyer. Azonban ekkor több lehetőségek van a játék folytatására illetve lezárására:

- ✱ Kihirdethetitek a győztest, és abbahagyhatjátok a játékot.
- ✱ A többiek folytathatják nélküle a játékot, míg mindenki valóra nem váltja az összes álmát. Folytathatjátok a játékot úgy, hogy aki minden álmát valóra váltotta már, segít a többieknek. Továbbra is húz fel és rak le játémezőlapokat mikor rá kerül a sor, addig amíg mindenki meg nem tudja fordítani az összes álomkártyáját
- ✱ Végül folytathatjátok a játékot úgy is, hogy aki minden álmát valóra váltotta, húzhat a meglévőekhez még egy álomkártyát az összekevert álomkártya pakliból, és megpróbálhatja azt is megszerezni, majd ha ez sikerült neki, újabbat húz. Ebben az esetben a játék szintén akkor ér véget, ha mindenki elérte az álmait, azonban a győztes az lesz, aki a legtöbb álmat valósította meg

Kooperatív verzió



Ebben a játékverzióban a cél, hogy minden játékos álma valóra váljon, mielőtt elfogy a rendelkezésre álló idő. 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 (homokóra ábra), majd a három paklit helyezzétek egymásra.

A játék akkor ér véget, ha a harmadik időkártyát is kihúztátok vagy ha ezt megelőzően mindenkinek sikerült megvalósítania az álmait. Ha a harmadik időkártya felhúzása előtt sikerül megfordítani minden karakterkártyákra kirakott álomkártyát, megnyertétek a játékot, ha ez nem sikerül, ezt a kört elvesztettétek.



**Lapok, amelyeket a felhúzást követően egyből ki kell játszani:****Aluljáró**

Ha két vagy több aluljáró van az asztalon, az egyikre lépve a másikkra ugorhattok, lépés vagy egyéb akció felhasználása nélkül. (Több aluljáró esetén szabadon eldönthetitek, hogy melyikre léptek. Egy kijátszott aluljáró esetén ráléphetek mint az útkártyákra.)

**Útfelújítás**

Egy, a pályán lévő kártya helyére rakhatjátok le. A kártyát, aminek a helyére raktátok, vissza kell keverni a paklijába. A mezőre nem lehet se rálépni, se áthaladni rajta.

**Zsákutca**

Zsákutcát olyan helyre lehet rakni, ahol még nem volt kártya, de csatlakozik a lent lévő mezőkártyákhoz. Semmilyen irányból nem lehet keresztül menni vagy rálépni.

**Betegség**

A felhúzását követő körből kimarad, aki felhúzta.

Lapok, amelyeket a felhúzást követően NEM kell egyből kijátszani:**Útcseré**

Kettő, már lerakott mezőkártyát lehet a segítségével kicserélni.

**Álomcsere**

Keverjétek össze az összes az elején nem kiosztásra került álmokártyát. Az álmokcsere kártyát kijátszó csukott szemmel húzhat három kártyát az összekevert pakliból. A játékos eldöntheti, hogy a három kártya valamelyikét (egy lapot maximum) lecseréli-e a kihúzott három lap valamelyikére.

**Roller**

Egy körben egy helyett hármat lehet lépni a segítségével.

**Időkártya (kooperatív játékverzió)**

Az időkártyákat az összekevert majd háromfelé szedett paklikba kell keverni. Ha a három időkártyából mindhárom felhúzásra kerül, a játéknak vége.

A kártya, amit nem játszol ki adott körben, a kijátszáskor számít akciónak.

Beszélgetésindító kérdések

- ✦ Hogy éreztétek magatokat a játék közben?
- ✦ Volt olyan, ami nehéz vagy bosszantó volt számotokra a játék során?
- ✦ Volt olyan, amit furának vagy viccesnek találtatok?
- ✦ Milyen érzés volt a karakteretek bőrében lenni? Mennyire tudtátok beleélni magatokat a szerepbe? Ha nem igazán, miért nem?
- ✦ Mennyire tetszettek az álomkártyáitok, amiket kaptatok? Szívesen csinálnátok majd ezeket a valóságban is?
- ✦ Volt olyan álomkártya, ami furán illeszkedett valamiért a karakteretekhez? Miért?
- ✦ Találkoztatok a játékban olyan foglalkozással, hobbival vagy tárggyal, amiről még nem hallottatok?
- ✦ Szerintetek vannak fiús és lányos foglalkozások, hobbik, birtokolt tárgyak?
- ✦ Szerintetek van olyasmi, amit lányok vagy fiúk nem dolgozhatnak vagy furá, ha csinálják? Miért?
- ✦ Nektek van olyasmi, amit nem csinálnátok sosem, mert túl lányosnak vagy fiúsnak tartjátok?
- ✦ Történt már veletek olyan, hogy csináltatok vagy csinálni szerettetek volna valamit, de azt mondta valaki, hogy nem kéne, mert túl fiús vagy túl lányos?
- ✦ Mik szeretnétek lenni a valóságban? Miért? Szerinted ez inkább fiús vagy lányos foglalkozás, hobbi?
- ✦ Milyen érzés volt keresztbetenni a többieknek?
- ✦ Hogy érzitek előrébb vitt titeket az álmaitek elérésében, ha a többieket akadályoztátok? Ez így lehet a valóságban is?
- ✦ Milyen érzés volt segíteni másokat az álmaik elérésében? Volt, hogy ez hátráltatta a saját álmaitek elérését? Lehet ilyen a valóságban is?
- ✦ A játékban van rá lehetőség, hogy változtassatok az eredeti álmaitekön? Lehet ilyet csinálni a valóságban is? Például, hogy valaki egyszer tűzoltó akar lenni, de később rájön, hogy mégis inkább műkörmös?



Ha tetszett a játék, és szívesen kipróbálnád a többit is,
látogass el az Emberség-shopba!
www.shop.emberseg.hu



EMBERSÉG
EREJÉVEL

Impresszum:

© Készítette Arató Vilja és Siegler Anna

© Vörös Jutka rajzaival

Kiadja az Emberség Erejével Alapítvány

7621 Pécs, Citrom utca 12.

2025

www.emberseg.hu, info@emberseg.hu