



Djeco társasjáték – Tinyly party

Cikkszám: **DJ06972**

Ezen az estén rendezik a nagy tavaszfesztivált: minden Tinyly ott lesz és nagyban készülődik az ez évi álarcosbálra. Már csak néhány dolog hiányzik az ünnephez: kísérő, álarc, süti, meghívó és egy virág.

A Tinyly Party egy gyűjtögetős társasjáték. A játékosok egy-egy Tinyly szerepébe bújnak, akiknek a bálig 5-5 korongot kell összegyűjteniük. Ehhez azonban csillagokat kell szerezni, ami majd a fizetőszköz lesz a Tinylyk világában...

Ajánlott életkor: 6-10 év | **Játékosok száma:** 2-4 fő

A játék tartalma: 1 játéktábla, 4 Tinyly-kártya, 4 játékgúla, 1 dobókocka, 5 „csillag” dobókocka, 36 szív-kártya, 4 szívecske lapka, 24 csillag, 20 korong

A játék célja: Légy Te az első, aki összegyűjti mind az 5 korongját és megtalálja Leopoldot.

Előkészületek: Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére! Keverjük meg a szív-kártyákat és tegyük pakliba képpel lefelé a táblán kialakított helyre! Helyezzük a szívecskéket a tábla mellé! A korongok és dobókockák is itt foglaljanak helyet!

Minden játékos húz egy Tinyly-kártyát, amelyet maga elé tesz, majd a hozzá tartozó figurát a tábla megfelelő sarkára helyezi. A játékosok induláskor kapnak egy csillagot, melyet a kártyájukra tesznek. A többi csillag szintén a tábla mellé kerül.



Mielőtt egy Tinyly a bálba indul, tetszőleges sorrendben össze kell gyűjtse a következőket: egy meghívót, egy álarcot, egy sütit, egy virágot és egy kísérőt.

Ehhez el kell jutni a megfelelő boltokba és ott csillagokkal fizetni a korongokért cserébe:

A: Blucska és Indi boltjában álarc kapható, ára 3 csillag

B: Milli és Lulu rendelőjéből egy kísérőt vihetsz magaddal 3 csillagért

C: Róza és Rozi virágboltjában virág választható 2 csillagért

D: Kari és Mogyi sütiboltjában süti vásárolható, mely 2 csillagba kerül

E: Napocska és Mia házában meghívó lehető 5 csillagért cserébe



A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint folytatódik a játék. Dob a kockával, majd lép a dobásnak megfelelően. Egy mezőn egyszerre csak egy figura állhat, kivéve: a boltokat, a „Szidónia koncertje” és a „Barbara kiállítása” mezőket. Amennyiben egy mező foglalt már, eggyel tovább kell menni a következő mezőre. A különböző mezők lehetőségei:



semleges mező: nem történik semmi



csillagmező: kapsz egy csillagot, helyezd a kártyádra



autómező: egy tetszőleges mezőre „gurulhatsz”:

-Ha az autón a saját színed látható, nem kell érte fizetned

-Ha másik színű játékos autóján „utazol”, adnod kell neki egy csillagot



„Barbara kiállítása” vagy „Szidónia koncertje” mező: kapsz két csillagot, melyeket helyezd a kártyádra



szív mező: húzol egy szív-kártyát és végrehajtod a rajta található akciót (lásd később)

Amikor egy játékos végrehajtja az akciót, véget ér a kör, a következő játékos jön. Ahhoz, hogy egy játékos betérjen egy boltba, nem szükséges pontos számot dobni. Ha többet dob a szükségesnél, akkor is bemehet a boltba, a maradék pontja nem számít többet.

Bolt-mezők: Amikor egy játékos boltba érkezik, a vásárláshoz a megadott számú csillagot kell beadni a kívánt korongért.

- Ha van elég csillagja, akkor beadja és cserébe megkapja az adott korongot, amit ráhelyez a Tinyly-kártyára.
- Ha nincs elég csillag vagy nem szeretne ennyit beadni, akkor választhatja a „csillag kihívást” is: A „csillag-kihívásnál” a játékos dob mind az 5 csillag kockával. Amelyik kockán csillag vagy félcillag van, azokat félre kell tenni, a többivel lehet tovább dobni. A játékos mindaddig dobhat, míg minden dobásánál lesz legalább egy csillag vagy félcillag. Ahogy lesz annyi csillagja a játékosnak, hogy ki tudja fizetni a korongot, befejezi a dobást, beadja a csillagokat és kártyájára helyezi a korongot.



Amennyiben azonban egy dobás során egyetlen csillagot vagy félcillagot sem sikerül dobni, a kihívás sajnos nem sikerült, egy csillagot sem kap a játékos.

Ha egy játékosnak van már csillagja a kártyáján, akkor is élhet a „csillag-kihívással”, kombinálva saját csillagaival. Pl: Egy játékosnak van egy csillagja a kártyáján, de még kettőre lenne szüksége egy álarc vásárlásához. Ehhez vagy 3 (vagy több) csillagot kell dobni, vagy dob 2 csillagot és a sajátját is hozzáteszi.

Ha egy játékos befejezi a kihívást, véget ér a köre, jön a következő játékos.

Amennyiben egy játékosnak nem sikerült a kihívás, dönthet úgy a következő körben, hogy nem megy tovább a táblán, hanem újra megpróbálja a csillag-kihívást a korong megszerzése érdekében.



Szív-kártyák: Ha egy játékos szív mezőre érkezik, húz egy szív-kártyát, és végrehajtja az azon található akciót.

1. Kísérő-kihívás: A 4 kis szívecske lapkát képpel lefelé összekeverjük, majd a játékos megfordít egyet. Ha a képen a játékos állandó kísérője/társa látható, akkor kap egy csillagot., ha másik van rajta, akkor sajnos nem kap semmit.

2. Méli-mélo kihívás: A játékos versenyre hívja egy játékostársát. A felfordított kártyát kettőjük elé teszi. Amelyikük elsőként talál a képen olyan tárgyat, ami saját Tinyly kártyáján látható, kap egy csillagot.

3. „Kiállítás” vagy 4. „koncert”: a játékos kiválaszt egy játékostársát, aki őt elkíséri, így kettőjük figuráját átrakja a koncert vagy a kiállítás mezőre. Mind a két játékos kap egy csillagot.

5. Falánk: A játékos elveszti a sütikorongját, ha volt neki. Ha nem volt, nem történik semmi.

6. Joker: A játékos elvehet egy tetszőleges korongot, amelyet elhelyez a kártyáján.

Ahogy egy játékos befejezte az akcióját, a következő játékos jön.



A játék vége: Mielőtt egy játékos elér Leopoldhoz, fontos, hogy meglegyen mind az 5 korongja és legalább 3 csillaga! A játék véget ér, ha egy játékos mindent összegyűjtött és megérkezik Leopoldhoz, aki ennek öröme egy nagy cuppanós puszty nyom a nyertes arcocskájára!