

2 vagy 4 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 20perc

#### A DOBOZ TARTALMA

20 db, jellel ellátott tojás: 4× ● ; 4× ▲ ; 6× ◆ ; 6× ✱ ; 1 játéktábla

#### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak át kell kelniük a táblán, egészen az ellenfél táboráig, majd onnan az összes tojásukkal vissza is kell térniük a saját táborukba. Amint egy tojás eléri az ellenfél táborát, fel kell fordítani, így a rajta lévő szimbólum már nem látható többé, és ezekkel a tojásokkal a továbbiakban már bárki léphet. Az első játékos, aki az összes felfordított tojását visszajuttatja a saját táborába, megnyeri a játékot.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

· 2 játékos esetén: mindkét játékos elvesz fejenként 6, egyforma jellel ellátott tojást, és ezeket a tábla két ellentétes oldalára felhelyezi úgy, hogy a jelek láthatók legyenek. Ez a két vonal lesz a játékosok táborai (*ld. 1a ábra*).

· 4 játékos esetén: mindegyik játékos elvesz fejenként 4, egyforma jellel ellátott tojást, és ezeket a tábla valamelyik sarkába felhelyezi úgy, hogy egy négyzetet formáljanak. Ezek a négyzetek lesznek a játékosok táborai (*ld. 1b ábra*).

#### A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékost válasszuk ki véletlenszerűen. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Körében egy játékos a következő három lehetséges akció közül választhat egyet:

1. akció: mozgatja egy saját tojását. Kétféle mozgás lehetséges:

- egyszerű mozgás: egy tojás mozoghat egy lépésnyit bármely irányba (előre, hátra, oldalra, átlósan), feltéve, hogy a célmező üres.
- ugró mozgás: egy tojás átugorhat egy bármilyen szimbólummal ellátott, vagy akár felfordított tojást, feltéve, hogy az átugrott tojás mögötti célmező üres. Lehetséges egymás után több tojást is átugrani, feltéve, hogy az átugrott tojások között mindig van egy üres mező (*ld. 2. ábra: a két mozgástípus*).

2. akció: mozgat egy átfordított tojást:

amint egy tojás eléri egy ellenfél táborának bármelyik mezőjét, azonnal és végleg átfordul (*ld. 3. ábra*). Ha egy tojást átfordítottunk, akkor a rajta lévő szimbólum már nem látszik, és a tojást bármelyik játékos mozgathatja akár egyszerű, akár ugró mozgással.

3. akció: megnézi titokban egy átfordított tojás szimbólumát:

ebben az esetben a játékos egyetlen tojást sem mozgathat, viszont felemelheti bármelyik tojást, és titokban megnézheti a rajta lévő szimbólumot. Ez után a tojást vissza kell tennie arra a helyre, ahonnan felemelte.

#### Fontos:

- Addig nem mozgatható egy ellenfél tojása, amíg látszik a rajta lévő szimbólum.
- Ha a soron lévő játékos bejuttatja egy tojását egy ellenfele táborának bármely

mezőjére, a tojás átfordul, és a játékos köre véget ér. Ez után a következő játékos kerül sorra.

- Egy játékosnak nem kötelező azelőtt átfordítania az összes tojását, hogy a visszafordítottakat elkezdené visszavinni a saját táborába.
- 4 játékos esetén egy játékos bármelyik ellenfele táborában átfordíthatja a tojásait.

### **A JÁTÉK VÉGE**

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy sikerült az összes saját tojását visszajuttatnia a táborába, bejelenti: „A tojások elkészültek”. Ez után titokban ellenőrzi, hogy milyen szimbólumok vannak a táborában lévő tojások alján.

Ha helyesen gondolta, hogy visszajuttatta a tojásait, felfedi azokat, és megnyeri a játékot *(ld. 4. ábra)*.

Ha hibázott, akkor

2 játékos esetén: a játék véget ér, és a hibázó játékos ellenfele nyert.

4 játékos esetén: a hibázó játékos megkeresi és leveszi a táblán lévő tojások közül a sajátjait úgy, hogy a többiek ne lássák az ellenőrzött szimbólumokat. Ez után a játék a többi játékos számára folytatódik. Ha két további játékos is elköveti ugyanezt a hibát, akkor a negyedik játékos (aki nem mondta, hogy „A tojások elkészültek”) megnyeri a játékot.