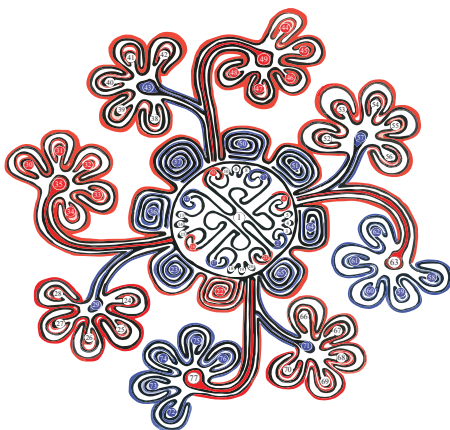


„Hetvenhét világon...” című társasjáték szabályrendszere

A játék tartozékai:

- 1 db játékmező
- 1 db dobókocka
- 6 db játékgúlya
- 35 db kérdéskártya
- 1 db játékmertető



Járd körül,
körös-körül,
kívül-belül,
oda-vissza!

A társasjátékkal 2-6 fő játszhat.

A játékút oda-vissza vezet!

A játékmező mintarendje a XVIII. századi székelyszenterzsébeti varrotas világ virága.

Ez a hímzésminta a játék útvonalául szolgál. Az 1-es számú körről indulsz és az 1-es számú körre érkezel. Az út „színét - javát” az óramutató járásával egyirányban 1-77-ig és az út „fonákját” az óramutató járásával ellentétes irányban 76-1-ig járod végig. A 77. lépésnél van a fordulópont. Ekkor fordítsd át a játékgúlyadat színéről fonákjára, vagyis a színezetlen felére, így jelzed társaidnak, hogy már visszafelé tartol. A játék során átéled az oda-vissza út egységét, teljességét.

Ki kezdi a játékot?

Aki elsőnek 1-et tud dobni a kockával, ő a játékmező 1-es számú körére léphet.

Kiválaszthatjuk az első játékosot úgy is, hogy a játékosok felváltva sorolnak 7-el kapcsolatos közismert állításokat, aki tovább tud „hetvenkedni”, ő dobhat elsőnek. A játék a napjárs irányában halad tovább, a 77-es számig.

A 77-es szám felosztása:

- 17 db gyorsító szám: piros színű alakzatban, piros színű körben látható: előreléptet 3-at, az egy darab joker szám pedig 8 pontot ad.
- 25 db lassító szám: kék színű alakzatban, kék színű körben található: visszaléptet 1-et
- 35 db helybenhagyó szám: fekete-fehér illetve vegyes (piros-kék) színű alakzatban, fehér körben található: nem ad pontot

Minden gyorsító szám (a 17 db piros mezejű) kérdéskártya húzására ad lehetőséget. A jó válaszod pontszámával növeled a gyorsító szám 3 jutalom pontját és a pontok összegével lépsz tovább.

Ha újból sorra kerültél dobj a kockával, három helyzet fordulhat elő:

1. Helybenhagyó számra kerültél, itt maradsz s a társad dobása következik.
2. Lassító (kék) számra kerültél, a játékszabályban rögzített módon lépj vissza 1-et.
3. Gyorsító (piros) számra kerültél, a játék szabályban rögzített 3 ponttal lépj tovább.

Ha ugyanarra a számkörre dob a másik játékos is, akkor a számkör mellé áll. A társasjátékot játszhatjuk kérdéskártyák nélkül, csak dobókockával, valamint kérdéskártyákkal, a játékosok korának és felkészültségének megfelelően.

A játékhoz kellemes szórakozást és „rendrakást” kívánunk!



A „Hetvenhét világon...” című társasjáték pontozási rendszere

A székelyszenterzsébeti hímezsmintát piros fonállal varrták, XVIII. században.

A játékmezőül szolgáló mintarendet az alábbi szempontok szerint átszíneztük:

- az óramutató járásával egyező irányú forgást piros színnel
- az óramutató járásával ellentétes irányú forgást kék színnel jelöljük.

Ez a színelosztás segít a hímezsminta jelentéstartalmának az olvasásában és szabályozza a pontok odaítélését is.

	77 szám	Milyen színű alakzatban található a szám?	Az adott szerepkörű (gyorsító, lassító, helybenhagyó) szám elhelyezkedése a játékmezőn	Pontozás
I.	Csak a gyorsító számokra (17db) lépve kérhetsz kérdést!	piros	belső körben: a piros színű alakzatokban lévő számok (nyári napfordulót jelzők) 6,11,16,21	előreléptet: +3
		piros	középső körben: a forgásirányában kivételes nyolcadik formaelem a 22-es piros szám: joker szám	+8
		piros	külső körben: a tiszta piros virágfejek (virágszirmok és a mag) 30,31,32,33,34,35;44,45,46,47,48,49	+3
II.	A lassító (25db szám) nem ad kérdést. Minden kék szám lassító	kék	belső körben: a kék színű alakzatokban lévő számok (téli napfordulót jelzők) 2,7,12,17	visszaléptet: -1
		kék	középső körben: a hét „töve szakadt” formaelem kékalakzatban 23,36,37,50,51,64,65	-1
		kék	külső körben: a kék színű alakzatban lévő számok, a virágfejek kék színű magjai 29,43,57,71 a kék virágszirmok számai: 58,59,60,61,62;72,73,74,75,76	-1
III.	helybenhagy 35 szám	fekete-fehér	belső körben: a fekete-fehér alakzatban lévő számok (őszi-tavaszi napéjegyenlőséget jelölők) 3,4,5,8,9,10; 13,14,15;18,19,20 és a játékkezdő 1-es száma	helybenhagy 0
		vegyes színű A kék magos virágok piros szirmai és a 2db piros virágmag kék színű virágszirmokkal	külső körben: a vegyes (piros-kék) színű virágok piros virágszirmai jelölő számok: 24, 25,26, 27,28;38,39,40,41,42;52,53,54,55,56;66,67,68,69,70 piros virágmag kék színű virágszirmokkal: 63,77 Így a kezdő 1-es szám és a játék fordulópontját jelző 77-es szám helybenhagyó	0