

BEPORZÓK VÁROSA

PRINT & PLAY TÁRSASJÁTÉK



Beporzók városa

Nyilvános tesztváltozat

Képzeld el a települést, ahol élsz, a beporzók szemével! A parkok, kertek terített asztalok, a betonnal nem tudsz mit kezdeni, az elhagyott padlások, korhadó fatörzsek és elhagyott rézsűk pedig lehetséges lakóhelyek. Egész máshogy fest így a város.

Arra hívunk, hogy ezzel a szemmel építsd a várost – és közben beporzóként gyűjts annyi eleséget, amennyit csak tudsz! A virágok nektárt és virágport adnak, amivel táplálkozol (és néhány faj az utódait is ezzel táplálja.) Virágról virágra járva a rád ragadó virágport szállítod úgy, hogy talán észre sem veszed. Ezzel beporzod, megtermékenyíted a virágokat. Beporzás nélkül nem nőne a paradicsom a balkonládában, nem lenne cseresznye az utcára lógó faágon, és nem lenne ősszel gesztenye a parkban.

Így állj neki a játék előkészítésének:

- **Nyomtasd ki a játékot!**

Ha tartós játékot szeretnél, érdemes vastag papírra (min. 300 g) nyomtatni, és/vagy laminálni. Nyomtathatod fekete-fehérben is, de színesben szebb.

- **Vágd ki a játékelemeket!**

Ezeket tartalmazza a játék:

- 1 db kezdőkör
- 36 db hatszögletű mező
- 1 db cinke jelölő
- 6 db gyűjtőkarton (erre gyűjtsd majd az eleséget)

- **Gyűjts otthon eleség-jelölőket és bábukat!**

Annyi bábura lesz szükségetek, ahányan játszotok (2-6). Ezen kívül további 3 bölcső-jelölőre lehet szükségetek néhány faj utódainak jelöléséhez.

80 eleség.jelölő biztosan elég lesz a játékhoz. Ha nincs ennyi kéznél, akkor jelöld ki, hogy mi ér 5, vagy akár 10 eleséget!

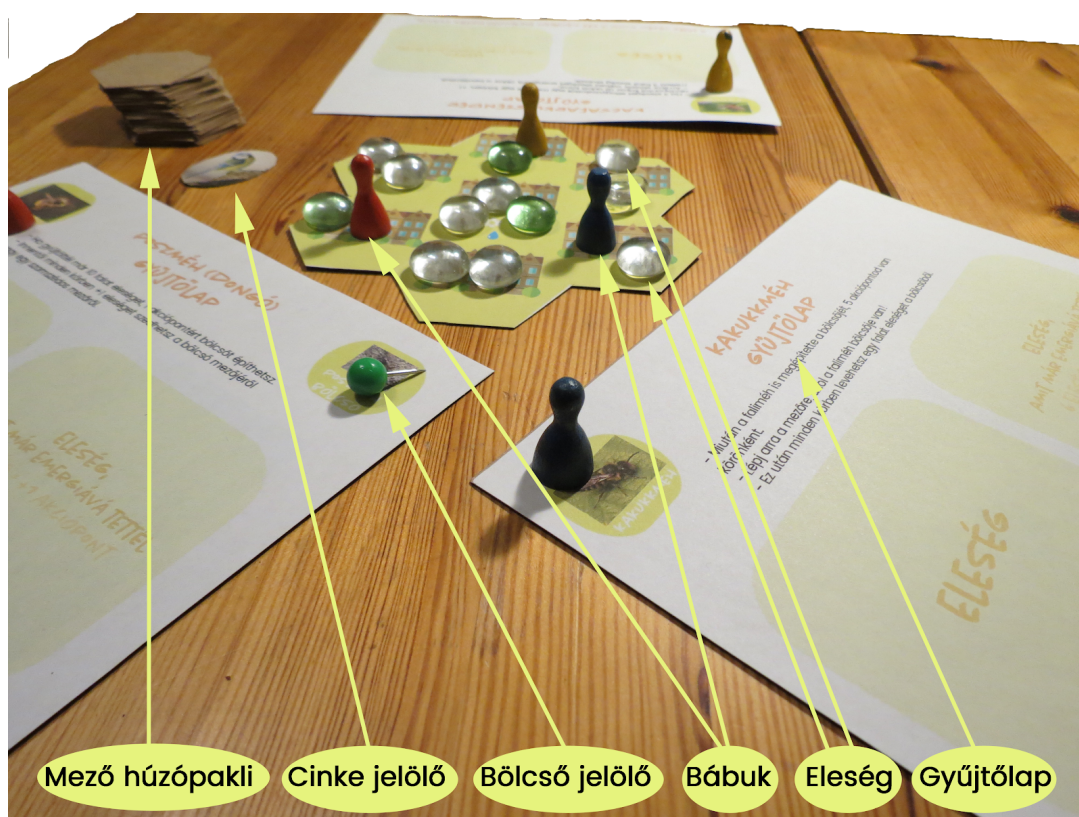
A bábuk és jelölők lehetnek kavicsok, más társasjátékból kölcsönvett bábuk, gyöngyök, 5 Ft-osok, papírgalacsinok, francia drazsék vagy ezek keveréke. A lényeg, hogy több is elférjen egy mezőn.

- Készítsd elő a játékot!

- Helyezd középre a kezdőkört, és helyezz el a külső mezőin annyi beporzót, amennyien játszani fogtok! (Mezőnként 1-et.)
- A középsőre helyezz 3 falat eleséget, ahol áll egy beporzó, oda 1-et, a többi mezőre pedig 2-2-t.
- Keverd össze a mezőkkel a cinke-jelölőket az alábbi táblázat szerint:

	Cinke mezők száma
2 játékos	6
3 játékos	6
4 játékos	2
5 játékos	5
6 játékos	6

- Keverd össze a mezőket, és tedd őket lefordítva a kezdőkör mellé!
- Amelyik fajnak a gyűjtőkartonán a jobb felső sarokban található utód, oda helyezz utód-jelölőt!



Mező húzópakli Cinke jelölő Bölcső jelölő Bábuk Eleség Gyűjtőlap

Kezdődjön a játék!

A játékosok célja, hogy minél több eleséget gyűjtsenek a játék végére.

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos az utolsó mezőt is lehelyezte és lépett.

A játékosok sorba jönnek az óramutató járásával megegyezően. Az a játékos kezd, aki *legutóbb szagolt virágot*. Amikor Te jössz, két dolgot teszel a körödben:

1. Fedezd fel a várost!
2. Lépj, és gyűjts eleséget!

1. Fedezd fel a várost! Helyezz le egy mezőt!

Húzz fel egy mezőt, és helyezd le úgy, hogy a többi mezőhöz kapcsolódjon! A lehelyezett mezőknek legalább egy oldallal kapcsolódniuk kell a kezdőkörhöz. Miután a kezdőkörrel szomszédos összes hely betlet, legfeljebb 1 mező távolságra kell lennie az így lehelyezett mezőknek a kezdőkörtől. (A játék végére egy nagy hatszöget kaptok.)

2 játékos esetén a kezdőkörrel szomszédos mezők lehelyezése után egy játékos 2 mezőt helyezhet el körönként.

Ha lehelyezted a meződet, helyezz rá annyi eleséget, ahány virágot látsz rajta!

Kék cinege mező

A kék cinege is részt vesz a beporzásban, kora tavasszal nektárt is eszik helyel-közzel, de elsősorban rovarokkal táplálkozik.

Aki kék cinege mezőt húz, az áthelyezheti a kék cinegét. (Az első kék cinege mező felhúzása előtt ez a bábu nincs játékban.)

A kék cinege mezőjére nem lehet lépni, és egy falat eleség eltűnik a mezőről. Ha olyan mezőre helyezi valaki, ahol más beporzók vannak, akkor a cinke lehelyezője lép egyet az érintett beporzókkal. A bölcsöket nem pusztítja el, de ha rá helyezi a játékos, blokkolja a hatásukat.

2. Lépj, és gyűjts eleséget!

Minden körben 4 akciópontod van, hogy lépj és eleséget gyűjts.

1 pontért:

- léphetsz egy szomszédos mezőre (egy mezőn több beporzó is lehet);
- felszedhetsz 1 falat eleséget.

Nem kötelező az összes akciópontot felhasználni.

Vízre is szüksége van minden beporzónak. Minden körben érintened kell olyan mezőt, ahol van víz. (Ezt egy vízcsepp jelzi.) Víz érintésének számít az is, ha olyan mezőről indulsz vagy olyan mezőre érkezel, ahol van víz.

Minden beporzónak van valamilyen különleges képessége: ezeket szabadon használhatod. Bizonyos beporzók az utódaikat is nektárral vagy virággal táplálják – ők a játék során egy-egy bölcsőt építhetnek az utódaiknak.

A játékot két játék változatban játszhatjátok. Játék előtt döntsétek el, melyiket választjátok!

A változat:

A játék elején válasszatok annyi gyűjtőkartont, amennyien játszotok, aztán mindenki húzzon egyet a lefordított gyűjtőkartonok közül! Azzal a beporzóval vagy, aminek a gyűjtőkartonját húztad. Használd ki a tulajdonságait, és gyűjts minél több eleséget!

B változat:

Minden körben eldöntheted, hogy melyik beporzóval lépsz, miután lehelyezted a mezőt. Az eleséget magadnak gyűjtöd, attól függetlenül, hogy éppen melyik beporzóval szerzed. Egy beporzó csak egyszer építhet bölcsőt, és amivel lépsz, annak a tulajdonságát használhatod ki.

A beporzók tulajdonságai

Melyik beporzó a gyorsabb?

A beporzók különböző sebességgel közlekednek - a sebességüket a nevük melletti szám jelöli. Ennyi eleségért kaphatsz +1 akciópontot abban a körben, amikor beváltod. Az eleség nem vész el, ugyanígy számít a játék végén, csak átkerül a gyűjtőkarton jobb oldalára. Egy körben több akciópontot is szerezhetsz ezzel a módszerrel, és akár egy körön belül felhasználhatod a szerzett eleséget. .

Pipacsos faliméh (6)

A faliméh csőszerű üreget keres, és bölcsőt épít. A bölcsőt sokszor virágszirmokkal béleli, és eleséget hord bele. Ezzel táplálkozik az utódja, miután a szülő sárral letapasztotta, lezárta a bölcső bejáratát,

A változat:

- A bölcsőt arra a mezőre rakhatja a Faliméh, amelyiken éppen áll, 1 akciópontért.
Ekkortól a játék végéig 5 akciópontja van körönként.
- A bölcső lerakása után összegyűjt 5 falat eleséget.
- A bölcsőben lévő eleség a faliméhet illeti a játék végén, kivéve, ha a kakukkméh megeszi.

B változat:

- A bölcsőt 1 akciópontért arra a mezőre rakhatja, amelyiken éppen áll, és van rajta legalább 3 falat eleség.
- A 3 falat eleség automatikusan a bölcsőt lerakó játékoshoz kerül.

Kakukkméh (6)

A faliméh bölcsőjét keresi. Ha a faliméh éppen nem őrzi a bölcsőt, ide rakja saját petéit, amik hamarabb kikelnek, és a lezárt bölcsőben elfogyasztják a faliméh utódait és a felhalmozott eleséget.

Kakukkméhkel csak akkor játsz, ha a Faliméh is játékban van!

A változat:

- Ha arra a mezőre lép, ahol a faliméh bölcsője van, és nincs a mezőn a faliméh, 1 akciópontért és 2 falat eleségért a faliméh bölcsőjébe férközhet.
- Ezután az otthagyt 5 pollenből körönként egyet "megehet", azaz a saját gyűjtőlapjára helyezhet, akárhol van, akciópont nélkül.
- Miután a Faliméh megépítette a bölcsőjét, a Kakukkméhnek is 5

akciópontja van.

B változat:

- A faliméh bölcsőjének a mezőjén 2 akciópontért megszerezheti a faliméh által az utódoknak gyűjtött 3 falat eleséget.
- A faliméh bölcsőjét lerakó játékos 3 falat eleséget ad gyűjtőlapójáról a kakukkméhhez lépő játékosnak.

Kacsafarkú szender (5)

Nem kolibri, de hasonló a mozgása: egy helyben szállva szívja ki a virágokból a nektárt. A bő nektárhozamú virágokat szereti, mert sok energiát igényel ezzel a módszerrel az eleséghez jutás. Éjszaka is repül, így az éjjel nyíló virágok nektárjával is táplálkozik.

A változat:

- Ha 3 falat eleséget felszed egy körben ugyanarról a mezőről, akkor +1 akciópontot kap.
- Amikor először vált be eleséget akciópontra, akkor a beváltott falatok mellett 3 falat eleség elveszik.

B változat:

- Ha 3 falat eleséget felszed egy körben ugyanarról a mezőről, akkor +1 akciópontot kap.

Poszméh (dongó) (6)

Üreget keres utódainak, akiket nektárral és virágporral táplál. Egy évben több generáció is kikel. Az utódok illatanyag alapján ismerik fel az anyjukat, és segítenek az eleségyűjtésben, valamint a következő generációk táplálásában.

- Ha gyűjtött már legalább 10 falat eleséget, 1 akcióért bölcsőt építhet a mezőre, amin áll.
- Innentől minden körben +1 eleséget szedhet be a bölcső mezőjéről vagy egy szomszédos mezőről már attól a körtől, amikor lerakta a bölcsőjét.

Rózsabogár (7)

Nagy étkű, de ahogy eszik, kárt is tesz a növényben. Kedvence a rózsza. Petéit korhadó félben lévő fádba, komposzthalomba rakja - az itt megtalálható anyagokból táplálkoznak a lárvái.

- Ha 2 eleséget elfogyaszt egy mezőről egy körben, akkor akciópont nélkül

felvehet ugyanarról a mezőről egy harmadikat is.

- Ebben az esetben egy 4. falat eleség lekerül a mezőről, amin áll. (Ha ott nincs, akkor a szomszédos mezők valamelyikéről szedhet le egyet. Ha a szomszédos mezőkön sincs, akkor nem szed le semmit.)

Ékfoltos zengőlégy (5)

A legyekhez tartozik, de gyakran nézik daráznak. Ez a darazsakat kerülő ragadozókat is megtéveszti. Duplán hasznos a kertben, utódai nem csak a beporzást segítik, de lárváia levéltetveket is pusztítják.

- Ha 10 falat eleséget összegyűjtött már, akkor van lehetősége petét rakni. (A peterakás nem kerül akciópontba, de a játék során csak egyszer lehetséges.)
- Mivel az utódok megeszik a tetveket, ezzel egészségesebbé téve a mezőt, +2 falat eleség jelenik meg a mezőn, ahol lepetézett.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos az utolsó mezőt is lehelyezte és lépett.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb eleséget gyűjtötte össze a játék végére.

A játék után

A játék tesztváltozatát próbáltad ki. Szerinted hogyan lehetne jobb? Jelezz vissza, értékeld a játékot ezen a linken!

bit.ly/beporzo



Köszönjük a visszajelzést!

Az Open History csapata:

Bayer Árpai, Diószegi Judit, Révész-Bálint Angelika, Vattay Liliána

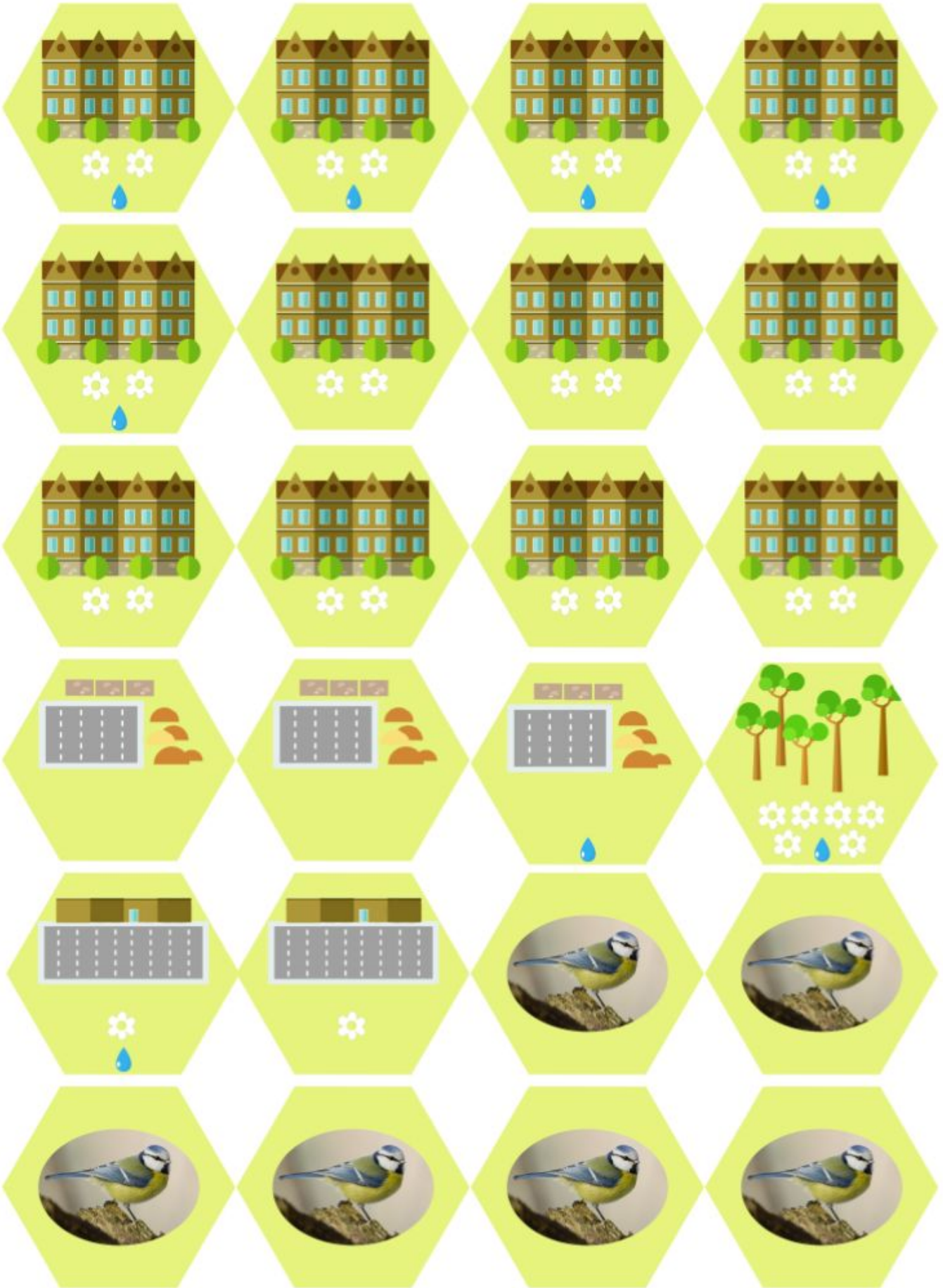
www.openhistory.hu | www.facebook.com/ophist | openhistory@openhistory.hu

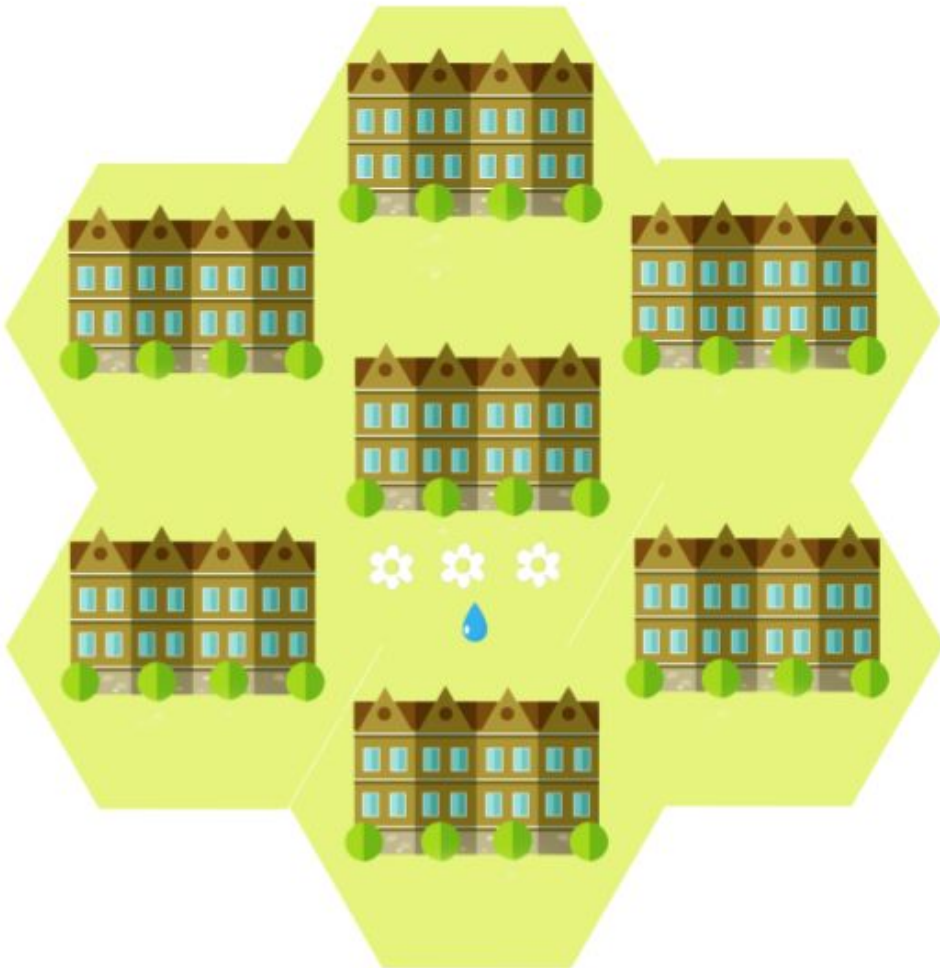
Köszönet Vásárhelyi Tamásnak a szakmai segítségért!

A játék a 2021-es Beporozók Napjára készült.

A arculat alapját készítette: valadzionak_volha / Freepik

Nyomtasd ki ennek a dokumantumnak a 8-12. oldalát!







SZENDER

KACSAFARKÚ SZENDER GYŰJTŐLAP

- Ha 3 eleséget elfogyasztottál egy mezőről egy körben, +1 akciópontot kapsz az adott körre.
- Amikor először váltasz eleséget energiává, akkor a beváltottak mellett 3 falat eleség elveszik.

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR ENERGIVÁ TETTÉL
5 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.



ZENGŐLÉGY

ÉKFOLTOS ZENGŐLÉGY GYŰJTŐLAP



ZENGŐLÉGY
LÁRVA

- Ha 10 eleséget összegyűjtöttél, akciópont nélkül petét rakhatsz, így az adott mezőn +2 falat eleség jelenik meg azonnal.

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR ENERGIVÁ TETTÉL
5 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.



POSZMÉH (DONGÓ) GYÜJTŐLAP



- Ha gyűjtöttél már 10 falat eleséget, 1 akciópontért bölcsőt építhetsz.
- Innentől minden körben +1 eleséget szedhetsz a bölcső mezőjéről vagy egy szomszédos mezőről.

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR EMERGIÁVÁ TETTÉL
6 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.



RÓZSABOGÁR GYÜJTŐLAP

- Ha 2 eleséget elfogyasztottál egy mezőről egy körben, a harmadikat akciópont nélkül felveheted.
- Ekkor a 4. falat eleség lekerül a mezőről, amin állsz. Ha ott nincs, akkor egy szomszédos mezőről.

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR EMERGIÁVÁ TETTÉL
7 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.



KAKUKKMÉH GYŰJTŐLAP

- Miután a faliméh is megépítette a bölcsőjét, 5 akciópontod van körönként.
- Lépj arra a mezőre, ahol a faliméh bölcsője van!
- Ez után minden körben levehetsz egy falat eleséget a bölcsőből.

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR EMERGIÁVÁ TETTÉL
6 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.



PIPAC SOS FALIMÉH GYŰJTŐLAP



- Rakd le a bölcsőt! Ettől körönként 5 akciópontod van.
- Gyűjts 5 falat eleséget, és vidd a bölcsőbe!
- Véd meg a bölcsőt a Kakukkméhtől!

ELESÉG

ELESÉG,
AMIT MÁR EMERGIÁVÁ TETTÉL
6 ELESÉG = +1 AKCIÓPONT

A JÁTÉK VÉGÉN MIND A KÉT MEZŐBEN TALÁLHATÓ ELESÉG SZÁMÍT.