

KELL A VÍZ

Ivóvíz-szolgáltatási társasjáték JÁTÉKSZABÁLY

A **KELL A VÍZ** egy táblás, lépegetős társasjáték, melyben a játékosok végigkövetik az ivóvíz útját a vízműteleptől a budapesti víztornyokig és víztároló medencéig, közben megismerik a fővárosi vízellátás egykori gyönyörű építészeti emlékeit és ma is működő létesítményeit, valamint betekintést nyernek a víziközmű-szolgáltatást nehezítő körülményekbe és megoldási lehetőségekbe.

A játék célja

A játék célja, hogy a Vízmű Káposztásmegyeri Főtelep szivattyúházából elindulva a vízellátó csőhálózaton keresztül a lehető leggyorsabban tölts fel egy-egy víztárolót ivóvízzel, vagyis juttass el a vízhálózaton keresztül egy bábut a víztárolóba. A játék nyertese az a játékos, akinek az összes egysége (figurája) legelőször foglal el egy-egy víztárolót. Egy víztárolóba csak egy egység juttatható el, ha az adott víztároló már feltöltődött, akkor tovább kell haladni egy üres víztároló felé.

Tartozékok

A játéktér táblája, amelyen a szivattyútelep, a víztárolók és a csőhálózat van megjelenítve. A csőhálózat mezőkre van felosztva. A figurákkal ezeken a mezőkön kell lépdelni kockadobás alapján.

A játékhoz tartoznak még színes figurák, illetve a játékosok táblán való mozgását befolyásoló utasításokat tartalmazó „utasítás kártyák”, valamint egy dobókocka.

- 1 db játéktér
- 6*3 db színes bábu (fehér, kék, lila, piros, sárga, zöld)
- 1 db dobókocka
- 27 db utasítás kártya

A játék 2-6 személy részére készült. Hat játékos esetén minden játékos 2 db bábut irányít. Hatnál kevesebb játékos esetén a játékosok megállapodnak, hogy hány egységgel vesz részt egy játékos a játékban. (max. 12 db, Pl. 5 fő 2-2 db, 4 fő 3-3 db, 3 fő 4-4 db (2 szín játékosonként), 2 fő 6-6 db (2 szín játékosonként))

A játék előkészítése

A játékot a dobókockás játékokhoz hasonlóan lehet játszani. A résztvevő játékosok elosztják egymás között a színes figurákat és felhelyezik a Káposztásmegyeri Főtelep szivattyúház feliratú START mező körrel jelölt helyeire. Előkészítik és megkeverik az utasítás kártyákat.

Dobás és lépés

A játékosok a kezdés jogát kockadobással döntenek el. Aki a legmagasabb értéket dobja, az kezdi a játékot, őt a tőle balra ülő játékos követi, és így tovább.

A soron következő játékos egy kockával dob és a megfelelő számú mezőt lép az általa választott víztároló felé haladva. A játékban a játékosok kikerülhetnek egymást, de ha a játékos egy olyan mezőre lép ahol egy másik játékos figurája helyezkedik el, akkor azt kiüti és át kell helyezni ismét a start mezőre. Ha egy figura éppen valamelyik víztároló előtti utolsó mezőben áll, akkor is be lehet előzni és ki is lehet ütni.

Egy játékosnak egy időben csak egy egysége lehet a játékmezőn, a következő egység akkor indulhat, ha az előző egység már valamelyik víztárolóban van.

A játéktéren a közlekedésre igénybe vehető mezők szürke színűek, de ezek között vannak speciális mezők.



„**Tolóár**”: A vízkormányzás eszköze. A mezőre lépve húzni kell egy utasítás kártyát és annak rendelkezése szerint lehet tovább lépni.



„**Express vezeték**”: A gyorsítás eszköze. A mezőre lépve a játékos választhat, hogy a következő körben halad tovább a csőben, vagy dobás nélkül átmegy a piros vonallal jelölt megkerülő vezetéken a csőhálózat megjelölt pontjára és a következő körben onnan folytatja a lépést.



„**Csőtörés**”: Sajnos ez a valóság, az ivóvízhálózatok is egyre gyakrabban hibásodnak meg. Amíg elhárítják a hibát, várakozni kell ezen a mezőn. Egy körből kimaradsz.

A játék vége

A játékot addig kell játszani, amíg egy játékos minden egysége elfoglal egy-egy víztárolót, de a végső sorrend eldöntése érdekében folytatható addig is, amíg már csak egy játékos marad a játéktéren.