

Játékszabály

Vadászat vörös lidércekre francia kártyával

Fényképezz le minél több vörös lidércet vagy más elektromos eredetű fényfelvillanást a zivatarfelhők fölött!

A játék során viharvadásszá válsz, aki különleges fényjelenségeket fotóz villámokban gazdag zivatarfelhők fölött, és megismerkedsz a lidércvadászat főbb lépéseivel.

Kellékek: Francia kártya annyi csomaggal, hogy minden játékosnak jusson elég lap. Egy játék során játékosonként kb. 20-25 lappal számolhatunk, valamint további kb. 15 lapra van szükség, amelyet a játék során mindenki közösen használ. Általában 2 csomag kártya (2x52 lap és 2x3 Joker) bőven elegendő 4-5 fő számára.

Játékosok ajánlott száma 1-6

Ajánlott korosztály: 8+

Játékidő: 15-25 perc

A sztori

Az előrejelzések aktív zivatarokat ígérnek éjszaka a régióban, ahol élsz. Valóban, sötétedés után is a műholdas felhőmagasság képeken magasba törő (gyorsan lehűlő) és kiterjedő felhőcsúcokat látsz és a valós idejű villámtérkép is erősödő villámaktivitást mutat. Ez a zivatar alkalmasnak tűnik rá, hogy látványos éjszakai fényjelenségeket fotózz!

Ismersz is egy alkalmas helyet a környéken, ahonnan jó a kilátás a zivatar irányában, és tiszta égbolt alatt zavartalanul látni a felhők fölé, ahol a különleges fényfelvillanások megjelenése várható. Megérzed a lidércek hívását, összeszeded a felszerelést: fényképezőgépet, fotóállványt, fejlámpát, mobiltelefont – és nekivágsz az éjszakának! Esetleg jelzel lidércvadász barátaidnak is, hogy csatlakozzanak. Társaságban vidáman telik az idő, ráadásul ha több megfigyelőhely is van, ugyanazokat a fényjelenségeket különböző irányból is meg lehet örökíteni.

Az út a megfigyelőhelyre nem mindig zökkenőmentes. Előfordulhat, hogy kerülőre kényszerülsz, vagy más akadály miatt lassabban tudsz haladni, mint tervezted. Márpedig versenyt kell futnod az idővel. A vörös lidércek többnyire a zivatar késői, érett életszakaszában jelennek meg. Időben indultál el, de ha sokat késel, a zivatar kifulladásra, a villámlás megszűnik, és a lehetőség elillan.

Miután megérkeztél a megfigyelőhelyre, beállítod a kamerát éjszakai videó vagy sorozatfelvételre, gyorsan készítesz vele egy képet a mobiltelefon képernyőjéről, ami a pontos GPS időt és helykoordinátákat mutatja. Jó, ha ezek az adatok megvannak, ha később kellenének egy részletesebb kiértékeléshez. Ezután végtelenre állítod a kamera fókuszát, a zivatar irányába fordítod a kamerát és elindítod a felvételt. Ha minden a várakozásnak megfelelően alakul, akkor a zivatar villámai között akad olyan is, amelynek hatására a felhők fölött megjelenik egy vörös lidérc vagy lidércudvar, illetve esetleg kék vagy akár óriás nyaláb jelenség is kialakul. Helyes kamera beállítással, jó irányban figyelve megeshet, hogy nem csak a kamera rögzíti az eseményt, hanem szabad szemmel is észleled pl. egy vörös lidérc felvillanását. A türelem és a kitartás előbb-utóbb meghozza a gyümölcsét.

A kártyajátékkal ezt a folyamatot követjük leegyszerűsítve.

Előkészítés bevezető játékhoz

A zivatarfelhőt és a benne kialakuló villámokat kártyalapok képviselik. A bevezető játékban egyszerűen az összekevert pakli 11 felső lapját használjuk. Ilyenkor a véletlen dönti el, hogy a zivatarban mennyi lidérckeltő villám fordul elő. Ezt a valóságban sem tudhatjuk előre.

Ha szeretnénk, hogy minden eshetőség előforduljon a bevezető játékban, be is állítjuk a zivatar lidérckeltő villámainak az arányát. Ehhez előzetesen ki kell választani 6 piros színű lapot (kőr vagy káró), 1 jokert és 4 fekete színű lapot (pikk vagy treff). A jokertől eltekintve a lapok értéke legyen véletlenszerű.

A lapok száma adja meg a zivatar élettartamát, ami a bevezető játékban 11 időegység. Keverjétek össze a lapokat és színükkel lefelé tegyék őket a játéktér közepére egy irányba állítva. Tipp: letehetitek a lapokat nem túl szorosan valamilyen alakzatban is, mint ahogy egy zivatarfelhő felülnézetben kinéz.

A többi lapot jól keverjétek össze és fordítsátok színével lefelé. Ez lesz a húzópakli.

Minden játékos elé kerüljön 3-3 lap egymás mellé színével lefelé. Ezek az útszakasz kártyák jelképezik a megteendő utat a lakóhely és a megfigyelőhely között. Ez az előkészítés így annak felel meg, hogy mindenki egyforma távolságra (3 útszakasznyira) lakik a kinézett megfigyelőhelyétől.

Végezetül minden játékos húzzon fel 5 lapot a húzópakliból. A lapokat nem szükséges takargatni egymás elől. A játékot nyílt lapokkal is lehet játszani.



Egy előkészített bevezető játék 3 játékos számára

Ezzel a felkészülés véget ért, kezdődhet a játék!

A játék logikája

A játék annyi körből áll, amennyi villám van a zivatarban, tehát amennyi lap van lefordítva a játéktér közepén. A bevezető játék ilyenformán 11 körből áll.

A játék során a játékosoknak minden körben van valamilyen feladata. Az elején a feladat egy útszakasz teljesítése a megfigyelőhely felé, később pedig a felhők feletti fényjelenség lefényképezése.

A mindenkori feladatot úgy lehet teljesíteni, hogy valamely kártyalap értékét elő kell állítani a kézben levő lapok értékeiből összeadással és/vagy kivonással.

A kártyákhoz ezért számértéket rendelünk. Az ász értéke 1, a számozott lapok a saját értéküket hordozzák (2-10), a bubi, a dáma és a király értéke sorban 11, 12 és 13. A joker bármilyen egész értéket felvehet 1-13 között.

Vegyük például, hogy a 4-es értéket kell kihozni a lapjainkból. Ha van 4-es értékű lap vagy joker a kézben, az egyből használható. A 4-est ugyanakkor ki lehet hozni egy 3-as és egy 1-es (ász) összegeként is, vagy egy 1-es és egy 11-es lap (bubi) összegéből egy 8-ast kivonva ($1+11-8=4$). Ha szükséges, mind az 5 kézben levő lapot fel lehet használni. A felhasznált lapokat sorban le kell tenni magunk elé és bemondani a műveletet, aminek a végén a kívánt értéket kell megkapni (a példában $1+11-8$ az 4). A lapoknak ilyenkor csak az értéke számít, a színe nem.

Nem lehet mindig előállítani a célértéket a kezünkben levő lapokkal. Ez nem a játékos hibája.

A játék menete

Új kör kezdete

Egy kör mindig egy zivatar villám kártya felfordításával kezdődik. A kártyát mindig más játékos fordítja fel és az új körben ő játszik először. A körben a játékosok egymás után következnek, amíg mindenkire sor nem kerül. Ezután mindaddig új kör kezdődik, amíg van lefelé fordított zivatar kártya az asztalon.

A soron következő játékos feladata attól függ, hogy van-e lefelé fordított kártya előtte – más szóval, hogy odaért-e már a megfigyelőhelyére.

Eljutás a megfigyelőhelyre

Ha van még lefordított kártya a játékos előtt, azaz még nem ért oda a megfigyelőhelyére, akkor haladnia kell. Ilyenkor fel kell fordítania az előtte levő útszakasz lapokból a soron következőt. A haladáshoz az szükséges, hogy ennek a felfordított lapnak az értékét ki lehessen hozni a kézben levő lapok értékeiből összeadással és/vagy kivonással.

Ha az útszakasz lap joker, akkor egyből megvan az előrelépés. A kézben tartott lapok közül egyet el kell dobni, a jokert pedig fel kell venni.

Egyébként, ha elő lehet állítani az útszakasz lap értékét, akkor a felhasznált kártyákat át kell tenni pl. a dobópakliba. A felfordított útlapot kézbe kell venni. Ha szükséges, a húzópakliból ki kell egészíteni a kézben tartott lapok számát 5-re. Ezzel egy lépés történt előre és a játékos számára ez a kör befejeződött.

Ha nem lehet kihozni az első lap értékét a kézben tartott lapokból, akkor sajnos nincs előrejutás, a felfordított útszakasz lap a helyén marad. A játékosnak fel kell húznia egy lapot a húzópakliból és majd a következő körben újra próbálkozhat ennek az útszakasznak a

teljesítésével. Számára ez a kör haladás nélkül ért véget. Így előfordulhat, hogy valakinél több mint 5 lap van kézben, de ez rendben van.

Észlelés a megfigyelőhelyen

Ha úgy kerül a játékosra a sor, hogy már minden útszakasz kártyáját felvette, akkor úgy tekintendő, hogy elfoglalta a megfigyelőhelyét. Ilyenkor a játékos feladata, hogy észleljen és felhők feletti elektromos fényfelvillanásokat fényképezzen, ha vannak ilyenek.

Hogy van-e mit fényképezni, az a legutoljára felfordított zivatar kártyától, azaz a kártya által képviselt villámtól függ.

Ha a kártya fekete színű (pikk vagy treff), akkor az egy átlagos villámot jelez, ami nem kelt vörös lidércet. Ilyenkor nincs mit tenni. Nincs megfigyelhető fényjelenség a felhők fölött, így a következő játékosra kerül a sor.

Ha a felfordított kártya piros színű (kőr vagy káró) vagy joker, akkor viszont a villám lidérckeltő, és a kiváltott vörös lidércet „le lehet fényképezni”. Ehhez az kell, hogy a lidércvillámos lap értékét elő lehessen állítani a játékos kezében levő lapokból összeadással és/vagy kivonással. Joker esetében a húzópakli felső lapját kell felütni és az mutatja meg, hogy abban a körben milyen értéket kell előállítani.

Ha nem lehetséges a szükséges értéket előállítani, akkor a lidércet nem sikerült lefényképezni. A játékos ilyenkor vegyen fel egy lapot a húzópakliból a kezébe és legközelebb a következő körben próbálkozzon.

Ha ki lehet hozni a lidérckeltő villámos lap értékét, akkor a játékos „lefényképezte” a lidércet. Fel kell húzni egy új lapot a húzópakliból, ez a lidérc fényképe. Tegye a játékos a felhúzott lapot (a „fényképet”) félre az „albumába”. Végül a húzópakliból ki kell egészíteni a kézben tartott lapok számát 5-re, a játék pedig a következő játékoskal folytatódik.



A bevezető játék egy állása 3 játékoskal. A 4. kör végén járunk (4 zivatar lapot fordítottak fel, abból 3 lapot forgattak el). Az előző körökben 'A' és 'B' játékosok odaértek a megfigyelőhelyükre. A legutóbb felfordított lap joker, ezért a húzópakliból felütöttek egy lapot, ami egy káró bubi (fent a húzópaklitól jobbra), tehát 11 értékű lap. 'A' és 'B' játékosok sikeresen meg is

figyelték a lidércet. 'A' játékos egy színes felvételt készített róla (kőr dáma), 'B' játékos egy fekete-fehér képpel lett gazdagabb (pikk 7), amit a lapjaik mellé helyeztek félre. 'C' játékosnak az előző körben csak páros értékű lapjai voltak, amikkel nem lehet előállítani az útszakasz lap értékét (3). A felhúzott lapja káró 7 volt, így ebben a körben már sikerrel fogja teljesíteni az utolsó útszakaszt: $8-7+2=3$ vagy $4-8+7=3$.

Egy kör vége

Ha minden játékos sorra került, akkor a kör véget ér.

Az utoljára felfordított zivatar kártyát el kell fordítani, hogy látható legyen, hogy már felhasználták. Ha még van lefelé fordított zivatar villám kártya az asztalon, akkor új kör kezdődik.

A játék vége, pontozás

Ha a kör végén nincs már több lefelé fordított zivatar kártya az asztalon, akkor a játék véget ért. A játékosok kiértékelik az albumaikban található fotókat. A legeredményesebb játékos az, akinek a legtöbb pontja van.

A fényképek pontozása

Fekete színű lapok (pikk vagy treff) 1-10 értékkel:
fekete-fehér (szürkeárnyaltos) lidérc fotó – 1 pont

Az első hiteles felvétel egy vörös lidércről 1989-ből
(Franz et al., 1990, Science)

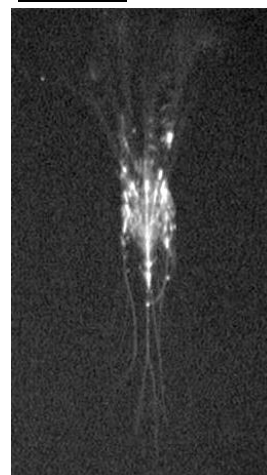


Fekete színű figurás lapok (bubi, dáma, király):
részletgazdagabb fekete-fehér lidérc fotó a holddal vagy szép felhőkkel – 1.5 pont



<= Vörös lidércek csoportja Bajáról
fényképezve, 2018-ban készült
felvétel. Fotó: Bór József

Részletgazdag vörös lidérc felvétel
Fotó: Oscar van der Velde =>



Piros színű lapok (kőr vagy káró) 1-10 értékkel:
Színes lidérc fotó – 2 pont

Mobiltelefonnal készült vörös lidérc felvétel
Fotó: Serafin Zufferey



Piros színű figurás lapok: részletgazdag színes lidérc fotó megkomponált környezetben (pl. egy fával vagy épülettel egy képen) – 2.5 pont



Fotó: Nicolas Escurat



Fotó: Christophe Suarez

Joker: a lefényképezett vörös lidérc felvillanását szabad szemmel is sikerült észlelni – 3 pont

Fotó: Paul Smith



Szabad változtatni!

Bátorítjuk a játékosokat, hogy nyugodtan változtassák meg a bevezető játéknál javasolt körök számát vagy a pontozást és osszák meg velünk a tapasztalataikat arról, hogy milyen szabályokkal volt a legizgalmasabb, legélvezetesebb a játék.

Íme néhány tipp.

A zivatar villámainak a száma határozza meg egy játék hosszát. Inkább rövidebb zivatarok (10-15 kártya) beállítását javasoljuk, hogy a játék gyors és változatos legyen. A hosszabb zivatarok helyett több zivatar megfigyelését javasoljuk. Állhat pl. egy zivataros szezon 3 zivatarból. Ilyenkor a pontgyűjtő verseny az egyes zivatarokon túlmenően kiterjedhet az egész szezonra.

A zivatarban előre beállítható kisebb vagy nagyobb arányú lidércaktivitás, ha a zivatar villám kártyákat előzetesen kiválogatjuk.

Sorsolható az is, hogy egy játékos milyen messzire lakjon a megfigyelőhelyétől. 3-5 egységnyi távolságok közötti választhatóságot javaslunk.

A sorsolás történhet pl. a húzópakli felső lapjának a felütésével. Joker esetén új lapot kell húzni. Az eredményt a lap értéke határozza meg. Az alábbi táblázatok egy játékelőkészítési javaslatot tartalmaznak sorsolás esetére.

A húzott lap értéke	A zivatar hossza ennyi lap összesen	Ennyi a lidérceltő villám (piros lap) a zivataros lapokból
1-6	11	7
7-10	13	8
11-13	15	9

A sorsoláshoz felütött lap felhasználható, mint az első kör zivatar lapja.

A húzott lap értéke	Ennyi lap a lakóhely távolsága a megfigyelőhelytől
1-6	5
7-10	4
11-13	3

A sorsoláshoz felütött lap felhasználható, mint játékos első útszakasz kártyája.

Megjegyezzük, hogy a valóságban viszonylag nehéz vörös lidércet fényképezni. Könnyen előfordul, hogy egy zivatar felett nem jelenik meg egy ilyen jelenség sem, vagy nem sikerül lefotózni. A játék azonban nem elsősorban egy valósághoz közeli eseményészlelési arány bemutatására törekszik, hanem inkább nagy vonalakban a megfigyelési folyamat gyakorlatának megismertetését célozza.

A felhúzott fénykép értelmezésének és pontozásának egy másik lehetséges változata:

- Fekete színű lapok (pikk vagy treff) 1-10 értékkel: vörös lidérc a felvételen – 1 pont
- Fekete színű figurás lapok (bubi, dáma, király): lidércudvart és/vagy táncoló vörös lidérceket tartalmazó videó felvétel készült – 1.5 pont
- Piros színű lapok (kőr vagy káró) 1-10 értékkel: kék nyaláb a felvételen (a valóságban a kék nyaláb nem köthető egy bizonyos villámhoz) – 2 pont
- Piros színű figurás lapok: gyűrűlidérc a felvételen – 2.5 pont
- Joker: óriás nyaláb a felvételen (a valóságban az óriás nyaláb nem mindig köthető egy bizonyos villámhoz) – 3 pont

(A felhők feletti különböző, elektromos eredetű fényfelvillanásokról jelenségekről a <https://uhu.epss.hu/tle-phenomena/> weboldalon lehet tájékozódni.)

Több játékos esetén változatosabbá tehető a játék, ha egy új kör megkezdése előtt a játékosok körben húznak egymástól egy-egy lapot. Ilyenkor a kézben lévő lapokat mindenki hátlappal előre a neki balra ülő játékosnak nyújtja, hogy húzzon belőlük egyet. Ezzel egyidejűleg a játékosok maguk a jobb oldalukon ülő játékos által feléjük nyújtott lapok közül választanak egyet.

Jó játékot, kellemes időtöltést, eredményes lidércvadászatot kívánok!

Bór József (Bor.Jozsef@epss.hun-ren.hu)

Licenc: CC BY-NC-SA 4.0, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.hu>

Azaz: szabadon megoszthatod, átdolgozhatod, de az eredeti szerző nevét kérlek mindig tüntesd fel. Nem kérhetsz pénzt érte és mindig ugyanilyen feltételekkel, ezzel a szöveggel oszd meg, az átdolgozott változatot is. Köszönöm! ☺

Összefoglaló:

Lap értékek: ász = 1, számozott lapok saját értéken 2-10, bubi = 11, dáma = 12, király = 13

A játék előkészítése: zivatar villám lapok közére helyezése, megfigyelőhely felé útszakasz lapok lerakása játékosonként, 5 lap a kézbevétele a húzópakliból

Játékmenet körönként

Több játékos esetén egymástól 1 lap húzása körben (opcionális).

Egy zivatar villám kártya felfordítása.

Játékosonként:

- Haladás a megfigyelőpont felé: a következő útszakasz kártya felfordítása, ha csak nincs már felfordított útszakasz lap
 - o Sikeres haladáskor
 - Az útszakasz lap felvétele a kézbe,
 - 5 lapig a kézben levő lapok pótlása a húzópakliból.
 - o Ha sikertelen a haladás: egy lap felhúzása a húzópakliból kézbe
- vagy, a megfigyelőpont elérése után
- Ha abban a körben lidérceltő villámos zivatar lapot fordítottak fel, akkor
 - o Fényképezés
 - Ha sikertelen, egy lap felhúzása a húzópakliból kézbe
 - Ha sikeres:
 - 1 fotó lap felhúzása a húzópakliból, félre kell tenni
 - 5 lapig a kézben levő lapok pótlása a húzópakliból.

A kör végén az utolsó felfordított zivataros lap elforgatása a kör lezárásának jelzéseként.

A játék vége, pontozás

Ha az utolsó zivatar laphoz tartozó kör befejeződött, a játék véget ér.

Pontozás:

- Fekete lap 1-10 értékű: 1 pont
- Fekete figurás lap: 1.5 pont
- Piros lap 1-10 értékű: 2 pont
- Piros lap figurás lap: 2.5 pont
- Joker: 3 pont