

A Körhintás Játék

A Játék Célja: Te ülj a körhintán az összes játékos közül a leghosszabb ideig.

A Játék Kezdeté: Minden játékos dob egy kockával. Az a játékos kezd, aki először dob körhintát, utána pedig a tőle balra ülő játékosok következnek sorrendben.

Egy Fordulóban: A játékos háromszor dobhat a kockákkal. A játékos dob mind a hat kockával és megpróbál egy körhintát, egy ugrató lovat és egy hintót dobni – ebben a sorrendben.

Ha a játékos első dobásakor dob egy körhintát, azt félreteszi. Ezt követően a játékos dob a megmaradt öt kockával, hogy szerezzen egy ugrató lovat és egy hintót. Ha a játékos a második dobás alkalmával szerez egy ugrató lovat, de hintót nem, a játékos félreteszi az ugrató lovat és dob a maradék négy kockával. Ha a játékos harmadik dobásában van egy hintó, a játékos félreteszi a hintót és lepontozza a megmaradt három kockát, ha azok csak virágok vagy rézkarikák.

Ha a játékos második dobásában volt ugrató ló és hintó is, a játékos félreteszi mindkét kockát és lepontozza a megmaradt három kockát, ha azok csak virágok és rézkarikák. A játékos újra is dobhatja a három megmaradt kockát, hogy jobb eredményt próbáljon elérni.

Minden virág 1 percnyit körhintán töltött időt jelent, a rézgyűrű pedig 5 pernyit.

Ha valaki három egyformát dob (három rózsaszín petúniás kockát, három vörös rózsás kockát vagy három rézgyűrűt), az idő megduplázódik.

Az a játékos, aki első dobásra kidobja a körhintát, az ugrató lovat és a hintót, eldöntheti, hogy lepontozza-e a megmaradt három kockáját (ha az lehetséges), vagy másodszor és harmadszor is dob a megmaradt kockák bármelyikével, hogy megpróbáljon a lehető leghosszabb ideig ülni a körhintán.

Ha egy kockát félretettünk, azt már nem lehet újradobni.

Ne feledjétek: minden játékosnak kötelező szereznie egy körhintát, egy ugrató lovast és egy hintót, ebben a sorrendben, mielőtt lepontozná a menet idejét.

A játékosok nem gyűjthetnek be egy ugrató lovat, mielőtt megszereznék a körhintát, ahogy a hintót sem lehet megszerezni az ugrató ló előtt. Ugyanígy nem gyűjthet valaki virágokat vagy rézgyűrűket, mielőtt megszereznék a körhintát, az ugrató lovat és a hintót – ebben a sorrendben.

Ha egy játékos a három dobása során nem dob egy körhintát, egy ugrató lovat és egy hintót ebben a sorrendben, abban a fordulóban a játékos nem pontozhatja le a menet idejét és tovább kell adnia a kockákat.

Körhinták: Körforgó történelem

A szórakozásból történő körbeforgás történelme egészen a Bizánci Birodalomig nyúlik vissza, 1500 évvel ezelőttre. Rézkarcokon maradtak fenn olyan ábrázolások, amelyeken emberek hintáznak olyan kosarakban, melyek egy központi oszlophoz voltak rögzítve.

A „körhinta” (carousel) szó sokkal később került be az angol nyelvbe kerülő úton. Az olasz „garosello” és a spanyol „carosella” szavakból ered, melyek több nyelven is „kis háború”-t jelentenek. A két ország kereszties lovagjai egy olyan játéknak adták ezt a nevet, melyet Arábiában és Törökországban láttak az időszámításunk szerinti XII. században, melynek az volt a lényege, hogy lovasok fogócskáztak kicsi agyaggolyókat használva, melyek illatosított vízzel voltak megtöltve. Akik olyan szerencsétlenül jártak, hogy eltalálták őket egy labdával, a verseny után napokkal is magukon viselhatték a vereség szagát.

Miután bevezették Olaszországban és Spanyolországban, a játék Európa szerte elterjedt. Franciaországban „carrousel”-nek hívták és a lovasság jelképévé vált. Egyik fő eseménye az volt, hogy a lándzsás lovasok vágtaözv próbálták kicsi gyűrűket átszúrni, melyek két oszlop között függtek.

Az 1800-as évek közepén a franciák továbbfejlesztették a játékot a lándzsások számára, melyben a lovasok olyan, lábak nélküli lovakat megülve próbálták átszúrni a függő karikákat, melyek egy-egy karral voltak rögzítve a központi oszlophoz. A szerkezetet igavonó állatok vagy szolgák forgatták körbe, hogy segítsék a lándzsásokat készségeik gyakorlásában.

A szerkezet hamarosan a köznép számára is elérhetővé vált, mely a mai vidámparkok megalakulását jelentette.

Az ipari forradalom szemtanúja volt először a gözzel, majd később elektromossággal hajtott körhinták megszületésének, melyeken odarögzített lovak keringtek egy pódiumon, és forgás közben egy kurbli segítségével „repültek” fel és le.

Az 1800-as, egyesült államokbeli megjelenésüktől számítva a XX. századi csúcspontjukig több mint 3000 körhintát helyeztek működésbe. Napjainkban már csak 300 működik. A fejedelmien ábrázolt ugrató ló és a gazdagon díszített hintó lett a sok amerikai által ringlispiének (merry-go-round) nevezett kör alakú épület jelképe. Ezek biztosítják, hogy a gyerekek biztonságban és kényelemben élvezzék az utazást.

Ez a játék a gyermekek és a felnőni nem akaró felnőttek régi kedvencének hangulatát idézi, melyet minden korosztály szórakozni vágyó tagja élvezhet.

MINDEN JOG FENNTARTVA. 2004 JAMES H. KOPLow

SZERKESZTÉS ÉS TÖRTÉNELEM: GIL PETERS.

FIGYELEM:
FULLADÁSVESZÉLY – Kis alkatrészek.

3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánlott.

*Magyar fordítás: X-ta
Szerkesztés és lektorálás: Artax*

A játék megvásárolható a Játékmester társasjátékboltban: www.jatekmester.com