

A kockahegyen is túl

Kalandozások a Grimm mesék világában



A szabályok
könyve

Szauer István játéka

Előkészületek

- 1 Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Válogassuk szét típus szerint paklikba a kártyákat (varázstárgykártyák, történetkártyák, küldeteskártyák érték szerint külön), keverjük meg őket, majd helyezzük a tábla mellé szöveges oldallal lefelé.
- 3 Halmozzuk fel a korongokat a tábla mellé.
- 4 Helyezzük a kigyókockát a kígyómező mellé.
- 5 Minden játékos válasszon vagy húzzon egyet a karakterkártyák közül, majd vegyék el a kártyához tartozó figurát, és helyezzék a városra (a tábla közepén).
- 6 Minden játékos válasszon egy szint, és vegye magához az 5 darab dobókockát abban a színben.
- 7 Helyezzünk a tábla mellé, a római számokkal jelölt helyre 6 db véletlenszerűen kiválasztott eseménykártyát szöveggel lefelé.
- 8 Válasszuk ki a kezdőjátékost. A kezdőjátékos vegye maga elé a kezdőjátékos-jelölőt.

Tipp

A kezdőjátékos az legyen, aki legutoljára győzött le sárkányt (online vagy offline). Döntetlen esetén sorsoljuk ki a kezdőjátékost!

- 9 A kezdőjátékostól indulva az óramutató járásával megegyező irányban sorra minden játékos húzzon 1 varázstárgykártyát, valamint 2 küldeteskártyát tetszés szerinti pontszámú paklikból. (A magasabb értékű küldetések összetettebbek.)

A varázstárgykártyák mindig titkosak, a küldeteskártyák azonban szöveggel felfelé kerülnek a játékosok elé.

Küldeteskártya
(40 db)



Varázstárgykártya
(18 db)



Történetkártya
(64 db)



Nyúlkorong
(5 db)



1 db Kigyókocka



Küldetéstárgy korong (4 db):
Az öreg katona régi kardja,
A mágikus furugla, Az istenek íjpuskája,
Az ördög három aranyhajsza



Korongok (54 db):
pénz, alma, kenyér



A játék célja

Az a játékos nyeri a játékot, aki a végére a legtöbb **kalandpontot (KP)** gyűjti küldetések teljesítésével.

Ezek a pontok láthatók a **küldeteskártyák** hátoldalán.



Példa egy játékos kezdőkészletére:



Karakterkártya
(9 db)



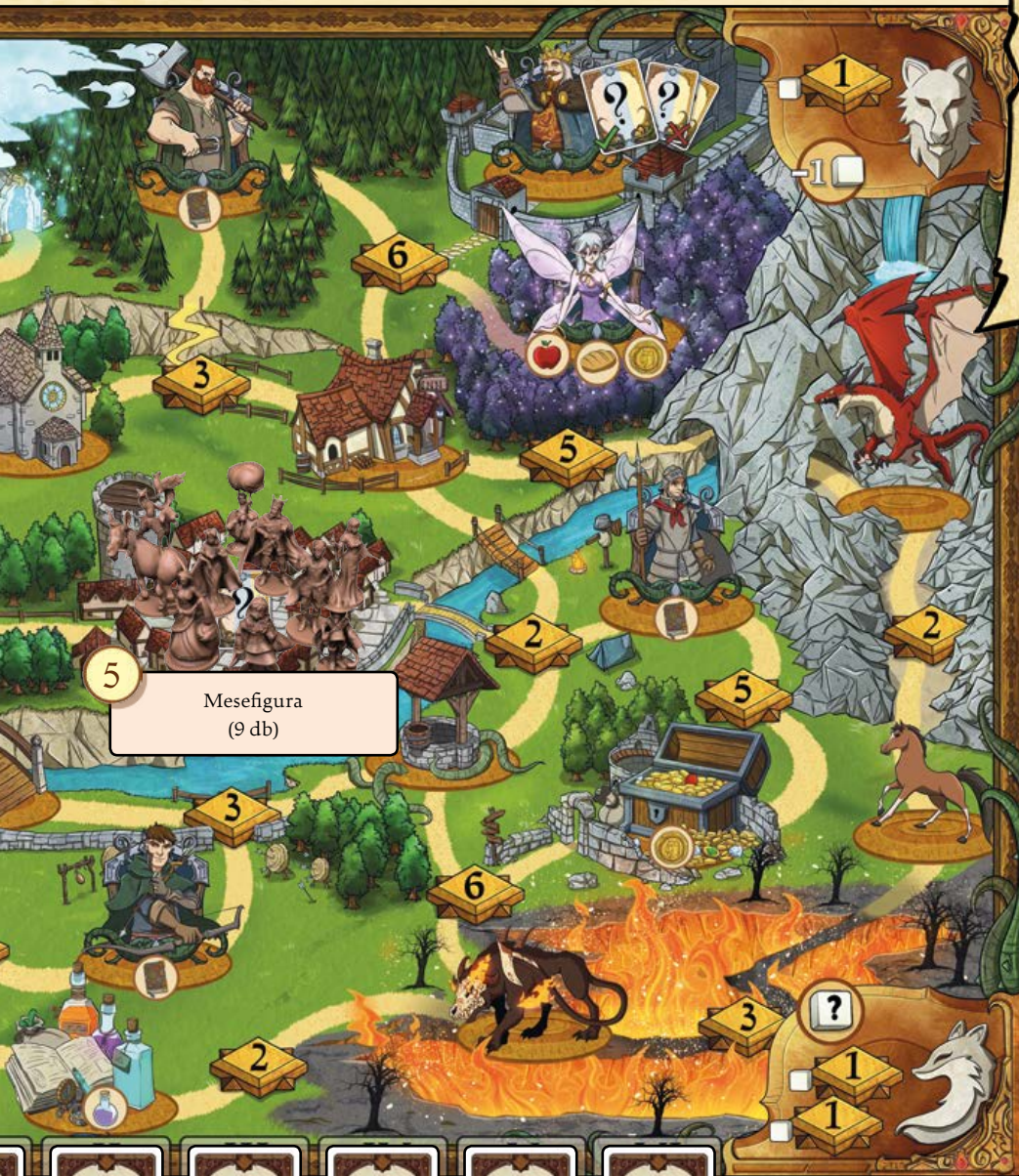
Egyedi dobókocka (játékosonként 5 db)
(25 db)



Kezdőjátékos-
jelölő



Játékossegédlet
(2-2 db)



Mesefigura
(9 db)



Eseménykártya (12 db)



Hüvelyk Matyi korongok (3 db)



A játék menete

A játékosok az óra járásával megegyező irányban követik egymást. A körükben egy kockát kell lehelyezni, léphetnek a karakterükkel, gyűjthetnek alapanyagokat, teljesíthetnek küldetéseket, szerezhetnek kártyákat.

Minden fejezet elején

1. Dobjunk a kockáinkkal!

Minden egyes fejezet elején a játékosok dobnak a készletükben lévő kockákkal. Dobás után a kockákat maguk elé helyezik, átforgatni őket nem szabad.

Egy fejezet általában 5 kört jelent minden játékos számára, mivel egy játékos általában 5 kockával rendelkezik, és minden körben 1 kockát játszhat ki, mielőtt az utána következő játékos kerülne sorra.

2. Csapjuk fel a következő eseménykártyát!

A játék 6 fejezetből áll (forduló). Minden fejezet előtt csapjuk fel a következő eseménykártyát. A fel nem csapott eseménykártyák mutatják a hátralévő fordulók számát.

Az eseménykártyák az adott fordulóra felülírják a játék szabályait a kártyán látható hatással.



Tipp

Azoknak, akik szeretnek előre tervezni, ajánljuk, hogy az eseménykártyákat képpel felfelé helyezték le az előkészületeknél.

Egy játékos köre



Egy játékos körének fázisai

1. Egy kocka lehelyezése

A játékosnak, ha rá kerül a sor, első dolga a saját körében, hogy lehelyezzen egyet a ki nem játszott kockái közül. Kockát a játéktábla bármelyik kockamezőjére tehet, beleértve a játéktábla sarkaiban lévő négy erdőszellemmezőt is. A kockalehelyezéssel aktiváljuk az adott útvonalat.

A kockák egymás tetejére is kerülhetnek.

A KOCKA LEHELVEZÉSÉNEK ALAPSZABÁLYAI:

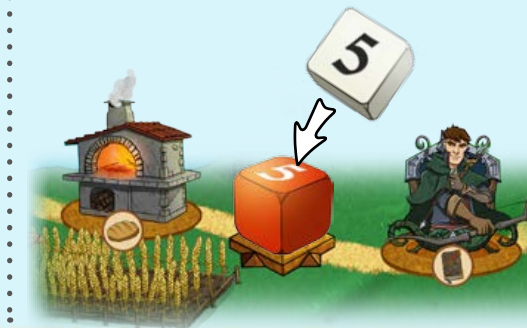
1. A játékos csak olyan kockát helyezhet le a kockamezőre (vagy másik kockára), melynek értéke azonos, vagy nagyobb, mint az azon látható érték.
2. Egy kockaoszlop maximum 3 kockából állhat.
3. Egyes kockáknak különleges oldalai vannak: ezek minden esetben 6-os értéket jelentenek. Így helyezhetők 6-os (vagy kisebb) értékre, és helyezhető rájuk 6-os érték (vagy különleges kockaoldal) is.

Példa:

A piros játékos egy 5-ös kockát tesz az 5-ös értékű útvonalra.



A fehér játékos később szintén egy 5-ös szintű kockát használ.



A zöld játékos egy különleges oldalú kockát helyez le, melynek értéke 6-os, így aktiválja az útvonalat.



2 Kockaképesség aktiválódása

Amennyiben különleges oldalú kockát helyezünk egy pályán lévő kockamezőre (vagy másik kockára) a saját körünkben, a kocka speciális képessége aktiválódik.



Ezeket a kockaképességeket a „Különleges kockaoldalak” c. részben tárgyaljuk a 7. oldalon.

3 Karakter mozgatása

A játékos a karakterét valamelyik szomszédos mezőre mozgathatja, amennyiben az útvonalat kockalehelyezéssel aktiválta.

Normál esetben maximum egy kocka helyezhető a táblára körönként, azaz egy útvonalon aktiválható, tehát egy szomszédos helyszínre lépés megengedett.

Példa:

Piroska a városban áll. Lehelyezi a 3-as kockáját az öreganyóhoz vezető útra, ezzel aktiválja az útvonalat, így az öreganyóhoz mozoghat.



Kockát lehelyezni a tábla bármelyik kockamezőjébe lehet (például, ha játékosárunk útját akarjuk blokkolni), de mozogni csak abban az esetben tudunk, ha egy szomszédos mezőre vezető útvonalat aktiváltunk.

Amennyiben olyan útvonalon szeretnénk keresztülhaladni, ahová korábbi körünkben már lehelyeztünk egy saját kockát, most újra aktiválni kell egy újabb kocka ráhelyezésével.

4 Helyszín aktiválódása

Amint a karakterünk egy olyan helyszínre érkezik, ami különleges képességgel rendelkezik, a helyszín aktiválódik.

Ezeket a helyszíneképességeket a „Helyszínek a táblán” c. részben, a 6. oldalon tárgyaljuk.

5 Küldetés(ek) teljesítése

A kör utolsó részében teljesíthetünk küldetéseket, amennyiben a szükséges feltételek teljesültek.



Fontos: Az egyes küldetések feltételei nem vonhatóak össze.

Passzolás

Előfordul a játékban, hogy egy játékos beszorul, vagy kisebb értékű kockáival már nem tud haladni.

Aki nem tud vagy nem szeretne kockát a pályára helyezni, passzolhat is. A passzolás után a fejezet további részében már nem helyezhetünk a pályára kockát.

Tipp

Passzolás helyett, amennyiben van még rá lehetőség, érdemes az erdőszellemek képességeit kihasználni, hogy előnyt szerezzünk a következő fejezetre.

Ezeket a helyszíneképességeket „Az erdő Szellemei” c. részben a 8. oldalon tárgyaljuk.



Minden fejezet végén

Minden fejezet addig tart, amíg minden játékos a táblára nem helyezte a kockáit, vagy nem passzolta a fordulóját.

Megjegyzés

Egyes kártyák, mezők, képességek hatására a játékosok plusz kockához juthatnak, vagy a már kijátszott kockáikat visszavehetik, esetleg kocka nélkül mozoghatnak, így gyakran előfordulhat, hogy egyes játékosoknak már elfogytak a rendelkezésre álló kockáik, míg más játékosoknak még van akciólehetőségük.

A JÁTEKOSOK VISSZAVESZIK A KOCKÁIKAT A TÁBLARÓL A KÖVETKEZŐ SORRENDENBEN:

1. Ellenőrizzük az erdőszellemmezőket:

Kígyókocka elvétele, nyúlkorong elvétele, kezdőjátékos-jelölő átadása, rókamezőn lévő kockák visszavétele és beállítása.

Amennyiben a nyúl mező jutalmát nem nyerte el senki, a korábbi játékosnál marad a kezdés lehetősége.

2. Vegyük vissza a többi kockánkat is a tábláról.

3. Fordítsuk vissza a karakterkártyákat a képességleírással fölfelé (ha a karakterképességet használtuk).



Példa:

A „Vigyél 2 almát a templomba!”, és a „Dobj el 2 almát!” küldetés nem összevonható.

Ha csak két almánk van, és azt a templomba visszük, nem tudunk további két almát eldobni.



Helyszínek a táblán

Város

A játékosok innen indulnak a játék kezdetekor.

Amint egy játékos később a városmezőre érkezik – akár lépéssel, akár egyéb hatásra –, azonnal húzhat egy küldeteskártyát.



Király

A király az egyik legjobb lehetőség új küldetések szerzésére. A királymezőn a játékos felhúzhat 3 küldeteskártyát (akár szintjük szerint vegyesen is). A három kártyából egyet kiválaszt, majd a másik kettőt a húzópakli aljára teszi.



Jótündér

A jótündérmezőre lépve a játékos választhat és felvehet egy bármilyen korongot: aranypénzt, kenyeret vagy almát.



Megjegyzés

A jótündér és a király mindketten erős képességgel rendelkező mezők, viszont ezekre a helyekre csak 6-os értékű kockával léphetünk be, ráadásul mindkét út zsákutca. Ezeken a gyakran több játékos által is felkeresett helyeken gyakori a csapdába esés, így érdemes mérlegelni a kockázatot a beugrás előtt.

Forrásmezők: arany, kenyér, alma

Ha egy játékos egy ilyen mezőre érkezik, azonnal felvehet egyet az ott megjelölt korongfajtaból. Ezeket a korongokat többnyire küldetésekhez fogjuk felhasználni. A játékban nincs limitálva a korongok száma. Ha elfogyna a készlet (bár erre még nem láttunk példát), helyettesítsük valamivel.



Tipp

Érdemes begyűjteni az éppen szükségtelennek tűnő korongokat is, hiszen ezek későbbi küldetésekhez még jók lehetnek.

Mellékszereplők: vadász, öreganyó, favágó, katona

Amennyiben a játékos egy ilyen mezőre lép, azonnal fel kell húznia egy történetkártyát. A történetkártya felhúzása előtt nem teljesíthető küldetés, hiszen a helyszín aktiválódása (4. fázis) előbb történik meg, mint a küldetés teljesítése (5. fázis).



Egyéb helyszínek: a felhők fölött, pokol, nagy tenger, nagy hegy

Ezeknek a mezőknek különleges képessége, hatása nincs; küldetések irányítanak ide minket.





Paripa

Amennyiben a játékos egy paripamezőre lép, dönthet úgy, hogy átugrik azonnal egy másik paripamezőre. A paripa képessége kompenzálja a mezők elhelyezkedését, és megkönnyíti a táblaszéli helyek elérését.



Varázstárgyak

Amennyiben a játékos erre a mezőre lép, azonnal felhúzhat egy varázstárgykártyát.



Különleges kockaoldalak

Ha szerencsések voltunk, és a fejezet elején egyes kockáink különleges oldalukkal felfelé álltak meg, használhatjuk képességüket kalandozásaink során. A különleges kockaoldalak értéke 6.

Ha az aktív játékos normál kockalehelyezési akciójaként különleges oldalú kockát tesz a táblán lévő egyik kockamezőre (vagy egy már lent lévő kockára), az a kockaoldal azonnal aktiválódik.

Normál értékek

Minden játékosnak van egy kockája, melynek nincsenek különleges oldalai, azonban egyes értékesebb oldalai többször szerepelnek.



Varázstárgykocka

Ha a játékos egy ilyen kockaoldalt aktivál, azonnal húzhat egy varázstárgykártyát.



Történetkártya-kocka

Ha a játékos egy ilyen kockaoldalt aktivál, azonnal húznia kell egy történetkártyát.



Fontos: Amennyiben egy játékos történetkártya-kockát aktivál, és egy olyan mezőre lép, ahol egy második történetkártyát kellene felhúznia, a két kártyát nem egyszerre, hanem egyesével kell felhúzni. Elképzelhető, hogy a kocka hatására húzott kártya a játékost azonnal egy másik helyszínre helyezi át (eltévedtünk). Ilyenkor nem szabad felhúzni a másik kártyát, hiszen a sorrendiség miatt meg sem érkezünk az eredeti helyszínre, ahol a második kártyát kellett volna felhúznunk. (Lásd „Egy játékos köre” a 4. oldalon.)



Tiltókocka

A tiltókockaoldalra MÁS játékos nem helyezhet kockát, csak tiltókockaoldalt.

A játékos a saját tiltókockáját felülírhatja más típusú, legalább 6-os értékű kockával.



Korongduplázó kocka

Ha ilyen kockát aktivál egy játékos, majd a lépés után korongot venne fel, eggyel több korongot vehet az adott fajtából.

Ez a kártya csak a forrásmezőn felvehető korongokra vonatkozik, kártyahúzásra nem (tehát nem lehet dupla küldeteskártyát, varázstárgykártyát vagy történetkártyát húzni ennek a hatására).

A jótündérnél a játékos két UGYANOLYAN korongot tud felvenni (a duplázás eggyel többet enged felvenni, de csakis ugyanabból a fajtából).



Az erdő szellemei

Ha megszorulunk a járték során, vagy különleges előnyre tennénk szert, az erdőszellemekhez fordulhatunk segítségért. A jártéktábla négy sarkában négy állat szimbolizál egy-egy varázslatot, amit a mesehőseink végrehajthatnak.

Ezekre a kockamezőkre a játékosok a saját körükben ugyanúgy tehetnek kockát, mint a jártéktábla bármelyik másik kockamezőjére.



Nyúl Kezdőjátékos + szabad lépés

Erre a mezőre maximum 3 kocka helyezhető, tehát ugyanolyan kockatorony építhető rajta, mint a pálya többi pontján.

A fejezet végén az a játékos, akinek a kockája a legfelső helyen helyezkedik el, megnyeri a nyúlmező két jutalmát:

- **Első jutalom:** a következő fejezetben ő lesz a kezdőjátékos (megkapja a kezdőjátékos-jelölőt). A kezdőjátékos jogot egy játékos addig birtokolhatja, amíg valaki ilyen módon el nem veszi tőle.
- **Második jutalom:** a játékos felvehet egy nyúlkorongot. A nyúlkorongot a saját körében bármikor felhasználhatja a járték során, hogy egy szomszédos mezőre léphessen kocka lehelyezése nélkül.

A nyúlkorong a kockalehelyezést helyettesíti. A nyúlkorongot nem a jártéktáblára fektetjük, hanem visszatesszük a készletbe a felhasználás után. Felhasználása esetén a játékos nem helyezhet le további kockát a körében.

A nyúlkorong akkor is használható, ha a játékos egy olyan útvonalon halad keresztül, ahol már 3 emeletes kockatorony áll, és átugorható vele tiltókocka is.



Farkas Elmarja a kockákat

Míg a többi erdőszellem a következő fordulóra ad nekünk jutalmat, a farkas képessége azonnal aktiválódik, amint egy játékos kockát helyez a mezőre.

Ha egy játékos a farkasmezőt aktiválja, az óramutató járása szerint minden további játékosnak azonnal fel kell helyeznie a farkasmezőre egy még fel nem használt kockáját.

A farkasmező fejezetenként csak egyszer aktiválható. Kockatorony nem építhető rajta. Akkor sem aktiválható újra, hogyha valami hatás miatt (például kocka visszavétele) felszabadul a farkast aktiváló kockamező.

Ha az aktív játékos a farkasmező kockamezőjére különleges oldalú kockát helyez, annak a képessége aktiválódik. A többi játékos eldobott kockái nem aktiválódnak, mivel azok nem kockalehelyezési akcióval kerültek kockamezőre.

Az erdőszellemek a legkisebb, 1-es értékkel rendelkező mezők, így ezekre bármilyen kocka helyezhető. Többnyire a kisebb értékű kockáinkat fogjuk ide tenni.

Ha a játékos a **saját körében** különleges oldalú kockát helyez az ezeken a mezőkön lévő kockamezőkre, a különleges oldal akkor is aktiválódik. (A farkasmezőn eldobott kockák különleges oldalai nem aktiválódnak, csak azé a kockáé, amely a kockamezőbe került, és így a farkasmezőt aktiválta!)



Kígyó +1 kígyókocka (hacsak ki nem csúszik a kezeid közül)

Erre a mezőre maximum 3 kocka helyezhető, tehát ugyanolyan kockatorony építhető rajta, mint a pálya többi pontján.

A fejezet végén az a játékos, akinek a kockája a legfelső helyen van, megnyeri a kígyómező jutalmát: a kígyókockát.

Kígyókocka: a kígyókockát elnyerő játékos a kígyókockát saját kockájaként kezelheti a következő fejezetben. A fejezet elején dob a kígyókockával is, mint a többi kockájával.



Ha a dobás eredménye:



Használhatja a kockát, akár egy normál kockáját. Ez nagy előny, hiszen így a játékos a többi játékoshoz képest eggyel több akciólehetőséget szerez. A fejezet végén a kígyókocka visszakérül a kígyómezőre (onnan pedig ahhoz a játékoshoz, aki megnyerte a következő kockalicitet).



A kockát elveszítette, azonnal vissza kell helyeznie azt a kígyómezőre.



Felvehet egyet a megjelölt korongok közül, a kocka pedig, akár csak a kígyó szimbólum esetén, visszakérül a kígyómezőre.



Róka A trükkös család

A róka két kockamezőjére egy-egy kocka helyezhető, itt kockatorony nem építhető.

A fejezet végén visszavesszük az összes kockánkat, így a rókamezőn lévő kockákat is. A következő fejezet elején, amikor dobunk a kockáinkkal, a rókamezőről visszavett kockákat tetszőleges oldalára állíthatjuk a velük való dobás helyett.



Kezeljük külön a rókamezőn lévő kockákat! Gyakran előfordul, hogy a játékos a fejezet eleji újradozásánál a rókamezőn lévő kockákat is a többi közé fogja, és dob vele.

Kártyatípusok



Karakterkártya

A karakterkártyákat a játékosok a játék megkezdése előtt választják ki maguknak szabadon vagy véletlenszerű húzással.

Egyes karakterképességek fejezetenként csak egyszer használhatóak. Amikor aktiváljuk a képességet, fordítsuk meg a kártyát, s hagyjuk a következő fejezet elejéig lefordítva, jelezve, hogy már használtuk az adott fejezetben.

A karakterkártyák képességei a függelékben olvashatóak a 12. oldalon.

Tipp

A karakterképességek elhagyhatóak (pl. az első játék során), használatuk nem kötelező.

Megjegyzés

A karakterképességek ereje erősen situációjú. Lesznek képességek, amik egyes játékokban szinte elő sem kerülnek, míg mások gyakrabban előfordulnak, így azt érezhetitek, hogy egyes képességek erősebbek a másiknál, ám valójában az erejüket a játék alakulása határozza meg.



Küldeteskártyák

A játék célja a legtöbb kalandpontot szerezni. Ezt többnyire küldeteskártyákból tudjuk megtenni. Ezek a főküldetések. A főküldetéseket a játék megkezdése előtt értékük szerint három pakliba kell keverni. Így vannak 2, 3 és 4 kalandpontot érő küldetések.

A játék megkezdése előtt és a játék során bármikor, amikor küldeteskártyát húzunk, a játékos döntésére van bízva, hogy milyen értékű kártyát választ magának. A 2-es szintű kártyákat a legkönnyebb, míg a 4-es szintű kártyákat a legnehezebb teljesíteni.

A küldeteskártyák minden esetben nyíltak. Amikor egy játékos küldeteskártyát húz (akár a játék elején, akár a játék közben), azokat képével felfelé maga elé helyezi. Ilyenkor a küldetés aktív állapotban van.

Ha a játékos egy küldetést teljesít, megfordítja a kártyát, inaktív állapotba helyezve, jelezve, hogy a küldetést teljesítette, így a játék végén pontot számolhat érte.

A játékos előtt mindig maximum 4 aktív főküldetés lehet.

Az aktív mellékküldetések és átokkártyák száma nincs limitálva (Lásd „Történetkártyák” a 10. oldalon).

A játékban 4 típusú küldetés fordul elő:

- Látogassunk meg egy adott helyszínt.
- Gyűjtsük össze, majd vigyük el a kártyán jelölt helyszínre a kártyán jelölt korongokat.
- Gyűjtsük össze, majd (bárhol a pályán) dobjuk vissza a közös készletbe a kártyán jelölt korongokat.
- Gyűjtsünk be egy speciális küldetéstárgyat egy helyszínről, majd vigyük egy másik, megadott helyszínre.

Egyes küldeteskártyáknál különleges tárgyat kell összeszednünk. Ezeket csak a küldetés tulajdonosa veheti magához, ha ellátogatott a küldetésben jelölt mezőre.

A játék végén a nem teljesített főküldetéseknek nincs negatív hatásuk.

Varázstárgyak



Ezek a kártyák titkosak, ne mutassuk meg a többi játékosnak. Ilyen kártyát főként a varázstárgy-kockaoldal vagy a varázstárgymező aktiválásával húzhatunk.

A varázstárgyak aktiválása bármikor megtörténhet, akár más játékos körében is, de aktiválásuk minden esetben feltételhez kötött. A feltétel a kártyákon olvasható.

A varázstárgykártyák csak egyszer aktiválhatóak. Az aktivált, eldobott varázstárgykártyákat egy közös dobópakliba halmozzuk fel, mely újrakeverhető, ha a húzópakli elfogyna.

A kártyák leírásai megtalálhatóak a függelékben.

Példa:

Rigócsőr király két almát venne fel, de Csizmás kandúr kijátssza a „Botocska a zsákban” varázstárgyat. El is venné a királytól a két almát, ha az nem védené ki a kandúr kártyáját a „Csillagvirág” varázstárggyal.





Történetkártyák

Ha a játékos mellékszereplő-mezőre lép, vagy történetkártya kockaoldalt helyez le, köteles húzni egy történetkártyát, majd azonnal felolvasni azt.

A pakliban öt különböző típusú kártya található három színben: zöld jószerencsekártyák és mellékküldetések; piros balszerencsekártyák és átokkártyák; kék mini-küldetések.

A történetkártyák típustól függetlenül nyilvánosak. A mini- és mellékküldetés-kártyákat az aktív küldeteskártyák mellé kell helyezni képpel felfelé.

SZERENCSEKÁRTYA ÉS BALSZERENCSEKÁRTYA:

A szerencsekártyák hatása azonnal aktiválódik. Aktiválódás után dobjuk ezeket egy közös dobópakliba.

A balszerencsekártyák hatása azonnal aktiválódik, és a kártyát felhúzó játékos minden esetben a két negatív hatás közül választhat. Amennyiben a két negatív hatás közül csak az egyik teljesíthető, kötelező azt választania. Ha egyik hatás sem teljesíthető, úgy mentesül a negatív hatás alól.

Aktiválódás után dobjuk ezeket egy közös dobópakliba.

A balszerencsekártyák között több olyan kártya is található, amely az aktív játékosra nincs negatív hatással, viszont a többi játékost jutalmazza. Ilyen esetekben a kártyát húzó játékosnak van joga dönteni, hogy a két hatás közül melyik érvényesüljön. A kártyát húzó játékos nem kapja meg a jutalmat, csak a többiek!



*„Válassz te! Minden játékosársad felvehet egy aranyat! - VAGY - Minden játékosársad felvehet egy almát!”
Egy ilyen esetben a játékosnak érdemes mérlegelnie, hogy melyik jutalommal segít jobban vagy kevésbé a többi játékosnak küldetéseik teljesítésében.*

Példa egy szerencsekártyára:

„Vegyél fel egy almát!”



Példa egy balszerencsekártyára:

„Dobj el egy bármilyen korongot!”

- VAGY -

Dobj el egy még ki nem játszott varázstárgykártyát!”

Ha a játékosnál nincs korong, de van kijátszatlan varázstárgykártya, köteles a második opciót választani.



ZÖLD MELLÉKKÜLDETÉSEK ÉS ÁTOKKÁRTYÁK:

A zöld mellékküldetéseket és az átokkártyákat a játékosok helyezték képpel felfelé maguk elé, mert a játék végi kalandpontjaikat befolyásolhatják.

A zöld mellékküldetés plusz pontot ad, de csak akkor, ha a kártyára írt feltétel teljesül a játék végén.

Az átokkártyák biztos negatív pontok a játék végén. Azonban a játék során meg lehet szabadulni tőlük, ha teljesítjük a kártyákon feltüntetett feltételeket.

Példa egy zöld mellékküldetésre:

„...ha a játék végén a városban állsz.”



Példa egy átokkártyára:

„Utazz a paripával, hogy eldobhasd ezt a kártyát!”



Kék miniküldetések:

A kék miniküldetések nem kalandpontot, hanem valamilyen egyéb jutalmat adnak. A kártya kihúzása után helyezzük a kártyát magunk elé, a teljesítésről később dönthetünk.

Egyes esetekben a kék miniküldetések feltétele egy bizonyos hely meglátogatása. Ez azt jelenti, hogy ha a játékos a későbbiekben a nevezett helyszínt felkeresi, teljesítette a kék miniküldetést, és megkapja a jutalmát.

Tipp

„Dobj el egy korongot! Jutalmad: Húzz egy küldeteskártyát!”

Egyes szituációkban ez egy megengedhető, esetleg hasznos lépés, más szituációkban viszont nem éri meg teljesíteni. Érdemes a kártyát félretenni, és taktikusan kihasználni.



Az aktivált, eldobott történetkártyákat egy közös dobópakliba halmozzuk fel, mely újrakeverhető, ha a húzópakli elfogyna.

A játék vége és pontszámolás

A 6. fejezet után (amikor már nem tudunk újabb eseménykártyát felcsapni) a játék véget ér, és elkezdődik a kalandpontok kiértékelése.

1. Minden játékos számolja össze a teljesített küldeteskártyák hátoldalán található pontszámokat.
2. Vegyük figyelembe a teljesített zöld mellékküldetés-kártyák pluszpontjait, és az el nem dobott átokkártyák negatív kalandpontjait is.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb kalandpontot gyűjtötte.

Döntetlen a játék? Előfordulhat. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki több legyet tud leütni egy csapásra.

Kedves Játékosok!

A játékszabályon túl vagytok! Indulhattok is a Grimm mesék világába kalandozni.

Ha valahol útközben megakadnátok, olvasatok bele a függelékbe, talán ott választ találtok kérdéseitekre!

Szerencsés utat, varázslatos kalandokat!
Váljatok legendákká!



Függelék



Kártyakombinációk

Előfordulhat a játék közben, hogy egyes hatások más hatásokat is aktiválhatnak. Ilyen esetekben a játékosok az aktiválás sorrendjét kötelesek betartani.

1. Példa:

Hófehérke szerzett egy kenyeret, és a vadászmezőre szeretne lépni, hogy teljesítse a küldetését: „Adj 1 kenyeret a vadásznak!”. Lehelyezi a történetkártya kockát, húz egy történetkártyát, amin az áll, hogy helyezze a karakterét a nagy tengerre vagy a nagy hegyre.



A küldetését így nem tudná befejezni, ezért kijátszik egy varázstárgykártyát, melynek köszönhetően érvényteleníti a történetkártya hatását.



Így megérkezve a vadászhoz, a helyszín aktiválódik, ezért húz egy második történetkártyát, melynek hatására el kell dobnia az egyetlen kenyerét, amit a vadásznak hoz.

Hófehérke ma nagyon peches...



2. Példa:

Csipkerózsika duplázó kockát tesz le, majd megérkezik az almamezőre.



Az egy alma helyett felvehetne két almát is, viszont kijátszik mellé egy varázstárgykártyát, melynek köszönhetően kettő helyett három almát vehet fel.



A trükkös Csizmás kandúr kívárra az akció végét, és a megfelelő időben erre a szép kombinációra egy varázstárgykártyával felel, mely feljogosítja, hogy a frissen szerzett három alma az ő készletét gyarapítsa.



Játékvariánsok

Kooperatív játékmód

A JÁTÉK CÉLJA

A kooperatív játékmódban a játékosok nem egymás ellen, hanem egymással összefogva játszanak, hogy közösen minél több pontot szerezzenek a 6. fejezet végéig. Ha egy küldetést teljesít egy játékos, a kártyát a szokásos módon megfordítjuk.

ELŐKÉSZÜLETI VÁLTOZÁSOK

A küldeteskártyákat ne pakliba helyezték, hanem képpel felfelé, egymás mellett felsorakoztatva a tábla mellé.

SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

- A játékosok nem húznak saját küldeteskártyát sem a játék előtt, sem közben.
- Egyes karakterek képességei nem használhatóak (pl. Hüvelyk Matyi), ezeket a karaktereket érdemes elkerülni a játék során.
- Egyes varázstárgyak és történetkártyák nem értelmezhetőek a kooperatív játékmód során (pl. „Húzz egy küldeteskártyát”). Ilyen kártya húzása esetén a játékos dönthet úgy, hogy a kártyát a dobópaklira helyezi, és újat húz helyette.
- A kooperatív játékmódban – a versengő játékmóddal ellentétben – egyes elemek, kártyák pozitív/negatív hatása ellentétesre fordulhat.



A „Válassz te! Minden játékosársad felvehet egy almát! - VAGY - Minden játékosársad felvehet egy kenyert!” kifejezetten pozitív, míg az X-es kocka hatása, ami blokkol más játékosokat, már megfontolandó, hogy mikor tegyük le, hogy a lehető legkevesebbet ártsunk vele.



Az 5 fős játékmódhoz ajánljuk a varázs- és történetkártyák elhagyását neheztelképpen.

Békés játék vagy a többiek csipkedése?

A játékosok döntése. A játék megadja mindkét lehetőséget: élni és élni hagyni (sőt, esetleg segíteni a többieket) vagy úgy használni a kockáitokat és varázstárgyaitokat, hogy azzal akadályozzátok másokat.

Kezdőjáték / Nyelvfüggetlen játék

Ajánlott ez a játékmód azoknak, akiknek az olvasás nehézséget okoz, különösen kisebb gyerekeknek.

A kezdő/nyelvfüggetlen játék esetén a történetkártyákat és a varázstárgyakat hagyjátok a játék dobozában.

A történet- és varázstárgykártyák kihagyásával a történetkártya-kocka és varázstárgykocka különleges oldalát egyszerű 6-os értéként kezeljétek, ne húzzatok kártyát. A mellékszereplő és varázstárgyak helyszínek is csak egyszerű mezők, képességek nélkül.

A játékban e két paklin kívül csak a karakterkártyákon található szöveg: a képesség leírása, amelyek használata nem kötelező.

Ha átok, zöld mellékküldetés- vagy kék miniküldetés-kártyát húz egy játékos, azt helyezze a főküldetések mellé. Ezek a kártyák is bármelyik játékos által teljesíthetőek. A negatív és pozitív pontot adó történetkártyák (átok- és zöld mellékküldetés-kártyák) is befolyásolhatják a játék végi pontokat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a versengő módban megszokottak szerint a 6. fejezet után ér véget. Ilyenkor a játékosok megsámolják, hogy mennyi pontot értek el a játék során. Ebe beleszámít minden teljesített fő- és mellékküldetés és nem teljesített átokkártya. A következő táblázat mutatja, hogy a kooperatív játékmód melyik teljesítési szintjén álltok.

2 játékos	3 játékos	4 - 5 játékos	
0-30 KP	0-45 KP	0-60 KP	A lusta mostohatestvér munkájának szintjét érték el.
30+ KP	45+ KP	60+ KP	Megpróbáltátok, de ez még kevés a mesehőssé váláshoz.
40+ KP	60+ KP	80+ KP	Holle anyó büszke lenne rátok! De ennél több van bennetek.
50+ KP	75+ KP	100+ KP	Szép volt! Már csak egy morzsányi kell, hogy legendává váljatok!
60+ KP	90+ KP	116+ KP	Eljutottatok a történet végére. Meséteket még generációk fogják hallgatni.

Nem sikerült feljutni a csúcsra? Ne keseredjétek el! Játsszatok még egyet!

2 fős játékmód

A 2 fős játékmód szabályai megegyeznek a normál játékszabályokkal, annyi különbséggel, hogy ott a kockatorony maximum 2 kockából állhat (a nyúl- és a kígyómezőn is).

Bármilyen hatás, mely plusz vagy mínusz értékkel módosítja a kockatoronyokat, a 3 helyett 2 kockára értendő.

Rövid és extra hosszú játékmód

A játékot lehet rövidebb ideig is játszani. Ilyen esetben a játék időtartama csak 3 fejezet. A játékot soha befejezni nem akaró játékosoknak ajánljuk az extra hosszú játékmódot.

Az extra hosszú játékmód annak a fejezetnek a végéig tart, amelyikben egy játékos felhúzza az utolsó elérhető küldeteskártyát. Az eseménykártyák használata ebben a játékmódban opcionális.

Kártyasúgó

Varázstárgyak listája és megjegyzések



Terülj, terülj, asztalkám!

A duplázókocka szabálya érvényesül: ugyanabból a típusból kell felvenni mind a 3 darabot.



Láthatatlanná tévő köpeny

A kártya képessége csak egyszer aktiválódik, akkor is, ha a második húzás is balszerencse kártya.



Mogyorófa vessző

A kártya nemcsak forrásmezők felkeresésekor használható, hanem akkor is kijátszható, ha más forrásból jutunk a koronghoz.



Csillagvirág

Ez a képesség bármilyen más kártyaképesség aktiválódásakor használható, ha a negatív hatás a kijátszó játékost közvetlenül érinti. Nem használható karakterképességek és helyszíneképességek ellen, de pl. átokkártya ellen igen.



Szellem a palackban

Ha a kártyát akkor játsszuk ki, amikor egy játékos egyszerre több kártyához jut, vagy egyszerre több játékos jut kártyához egy időben, az összes kártya begyűjthető.



Varázsgombolyag

Az újradozás után a játékos újrarendelheti, hogyan folytatja útját, melyik kockáját helyezi le.



Arany ló

A helyszín aktiválható, amint megérkezünk a játékostársunk mellé. Rigócsőr király a megérkezés után aktiválhatja a karakterképességét.



Fehér kígyó

Az a játékos, aki korábban korongot dobott, természetesen megtarthatja az elnyert korongot.

Ez a kártya kijátszható az általunk dobott kocka esetén is (tehát újradozhatjuk a kockát, megtartva a korábbi nyereményünket).



Botocska a zsákban

Ha a kártyát olyankor játsszuk ki, amikor egy játékos egyszerre több koronghoz jut, vagy egyszerre több játékos jut koronghoz egy időben, az összes korong begyűjthető.



Kék fényű lámpás

A kígyókocka is választható ezzel a kártyával, ha korábban a fejezetben a játékos a táblára helyezte azt.



Beszélő tükör

Ha a kártyát akkor játsszuk ki, amikor egy játékos egyszerre több kártyához jut, vagy egyszerre több játékos jut kártyához egy időben, az összes kártya begyűjthető, a maximum 4 aktív küldeteskártya szabályát betartva. (A 4 fölötti aktív küldeteskártyákat el kell dobni.)



Aranymadár

A kártya a dobás után azonnal kijátszandó. Korábban dobott kockák esetén nem érvényes.

Ha például a játékos a forduló elején dobott 1-est vagy 2-est, de ezt a kártyát csak később, a forduló közben szerzi meg, már csak a következő ilyen dobásánál használhatja fel.

A kártya kijátszható fejezet közben is, ha éppen újradozni kényszerülünk.



Kristálygolyó

A kártya hatása az akció befejezéséig tart.



Csodakalap

Rigócsőr király nem használhatja a képességét ennek a kártyának a kijátszása esetén.



Varázsbab

Két játékos esetén (ahol a kockatorony maximum 2 kockából állhat) a harmadik kocka felhelyezése megengedett a képesség használatával.

A kockahelyezés másik két szabályát be kell tartani, tehát azonos vagy magasabb értékű kocka helyezhető csak le.



Arany golyó

Ez a varázstárgy bármilyen negatív hatás esetén kijátszható, függetlenül attól, hogy azt játékos vagy nem játékos idézi elő.

Nem aktiválható olyan esetben, amikor a játékosnak saját döntése miatt kell elveszítenie a korongot (pl. küldetés teljesítése).



Hétmértöldes csizma

Ez a képesség bármilyen kockát átfordít, akár tiltókockát is.



Elátkozott gyűrű

Saját, korábban megszerzett átokkártya adható át ezzel a képességgel.

Karakterképességek listája és megjegyzések



Piroska

A karakter képessége csak mozgási szándék esetén használható.

Tiltókocka esetén a képesség nem használható.



Csizmás kandúr

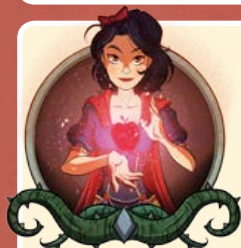
Képességét aktiválhatja küldetés teljesítésekor is.

Fejezetenként csak egyszer aktiválható, tehát csak 1 korongot tud átváltani.



Vitéz szabólegény

Tiltókocka esetén a képesség nem használható.



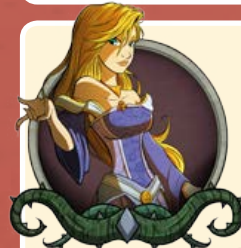
Hófehérke

Ha más kártya hatására húz varázstárgyat, a képessége akkor is aktiválódik.



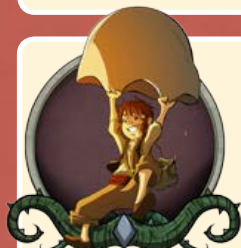
Rigócsőr király

Ha a játékos a paripamezőre küldetés irányítja, a küldetés teljesíthető, mielőtt aktiválja képességét a király.



Csipkerózsika

Ha különleges oldalú kockát használsz fel, a kockaképesség nem aktiválódik, mivel ez egy „eldobás”, nem pedig egy normál kockalehelyezés akció.

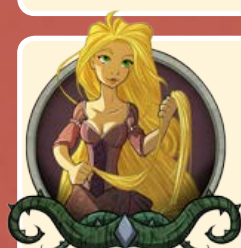


Hüvelyk Matyi

Ez a képesség maximum 3-szor aktiválható a játék során. A könnyebb megjegyezhetőség érdekében melléeltünk 3 darab speciális korongot. Ha Hüvelyk Matyi aktiválta képességét, azt egy korong eldobásával lehet jelezni.

Rövid játékmód esetén a képesség 2-szer használható. Extra hosszú játékmód esetén pedig a játék megkezdése előtti megállapodás szerint.

Kooperatív játékmódban Hüvelyk Matyi képessége irreleváns.



Aranyhaj

A képesség a fejezet megkezdése előtt használható, amikor minden játékos dob a kockáival.

A képesség fejezetenként csak egyszer használható. Egyetlen kockát dobhat újra egyszer, még ha több 1-es vagy 2-es érték is született a dobása során, vagy az újradozás eredménye ugyanannyi lett, mint volt.



Brémai muzsikások

Két játékos esetén (ahol a kockatorony maximum 2 kockából állhat) a harmadik kocka felhelyezése megengedett a képesség használatával.

Gyakran ismételt kérdések

A folyamatosan frissülő GYIK-ot elértek a következő weblapon: kekjatek.hu.

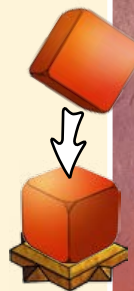
- Azonnal megkapom a nyúlkorongot, a kígyókockát, amint kockát helyezek a mezőre? Azonnal átállíthatom a róka mezőre helyezett kockát?

- Ez a három erdőszellem csak a forduló végén adja át a jutalmát. A nyúlkorong és a kígyókocka azé a játékosé, aki a licitet megnyerte: a legfelső helyre helyezte a kockáját. A róka mezőre helyezendő kockát még nem kell beállítani választható oldalára, elég csak a következő fejezet elején, amikor a többi kockánkkal dobunk.



- Saját kockámat is újra kell rakni, ha egy olyan úton mennék, ahol legfelül a saját kockám van? (Pl. vissza szeretnék lépni az előző helyszínre.)

- Igen. Minden lépést kockalehelyezés előz meg. Csak akkor léphetünk, ha az útvonalat aktiváltuk.



„...ha a játék végén van kockád legalább 2 erdőszellemmezőn.”

- Ebbe beleszámít a farkasmezőn más játékos által elvett kockám is?

- Igen. Az nem számít, hogyan kerültek oda a kockáid, a lényeg, hogy rajta legyenek az erdőszellemmezőkön.



A játék menete összefoglalva

1. A fejezet elején mindenki dob a kockáival, majd következnek a kezdőjátékos köre.
2. A játékos a körében lehelyez egy kockát, betartva a lehelyezés szabályait. Ha különleges oldalú kockát helyezett le, az aktiválódik.
3. Ezután mozoghat a játékos egy szomszédos mezőre, ha aktiválta az útvonalat.
4. Ha az állomásnak különleges képessége van, az aktiválódik.
5. A kör végén a játékos teljesíthet küldetések, ha a szükséges feltételek rendelkezésre állnak.
6. Ezután megkezdődik a következő játékos köre. Az adott fejezet akkor ér véget, ha minden játékos felhasznalta a rendelkezésére álló kockáit, vagy passzolt.
7. Ekkor visszavesszük kockáinkat, és megkezdjük a következő fejezetet.

Tipp

Több játékos is tartózkodhat egy mezőn. Ezt az eseményt a játékban találkozásnak hívjuk. Amikor két játékos találkozik, egymással cserélgethetik megszerzett javaikat. Így egyedi megegyezés alapján átadhatnak egymásnak korongokat, még nem teljesített küldeteskártyákat (beleértve a mini- és mellékküldetéseket is), varázstárgykártyákat.

Utószó:

Szeretnék először is köszönetet mondani Lenhardt Balázsnak, hiszen ha nem létezne a Kékjáték, én sem írhatnám ide ezeket a sorokat. Nagyon menő vizuális világot teremtett nekünk a művészcsoport: Tosin Matteo olasz és Gracza Balázs magyar grafikus, Latzkovits Dániel 3D szobrász. Hálás vagyok Marosi Z. Tamásnak (Pierrot), akinek ujjlenyomatát számtalan helyen tartalmazza a játék. Külön köszönetet szeretnék mondani Lőrincz Katának, a Lőrincz és Szauer családoknak, akik elsőként próbálták ki a játékot, megadva a kezdőlökést a következő szint felé. A szakmai segítségért köszönettel tartozom Pozsgay Gyulának, Baranyai Jánosnak, Győri Zoltánnak, Kenneth Seech-nek, Szegedi Ádámnak, Molnár Lászlónak, Somló Ferencnek, Stark Attilának, Józsa Mártonnak, Viktornak és Áginak, Nagyidei Róbertnek és a Savixnak; illetve kiadótársainknak: a Mindclash, Lulla, Antler, A-Games csapatának.

Hálás vagyok mindenkinek, aki a tesztek során segített a csiszolásban, különösen a Bajza Galdanor csapatának. De említsük meg a tesztek nagyszerű helyszíneit is: Board Game Café, TV (Társasjáték Veled), BarCraft és a Játsszóház Projekt. Mindezek mellett a legnagyobb köszönettel Lőrincz Andreának tartozom, akivel közös gyermekként tekintettünk a játékra; hozzá fordultam mindig elsőként, amint elvesztem a Grimm világ sötét erdejében.

Ez a társasjáték egy éjszaka alatt született meg, és 3 év alatt csiszolódott. A csiszolásban olyan sokan részt vettek, hogy lehetetlen lenne mindenkit felsorolni.

A játék léte maga a köszönet!

A csapat:

Tervező: Szauer István

Grafika: Tosin Matteo

Korrektor: Lőrincz Andrea

Szerkesztő: Gracza Balázs

3D modellező: Latzkovits Dániel

Koordinátor: Lenhardt Balázs



kekjatek.hu
A minőségi játékelmény

/Kekjatek

