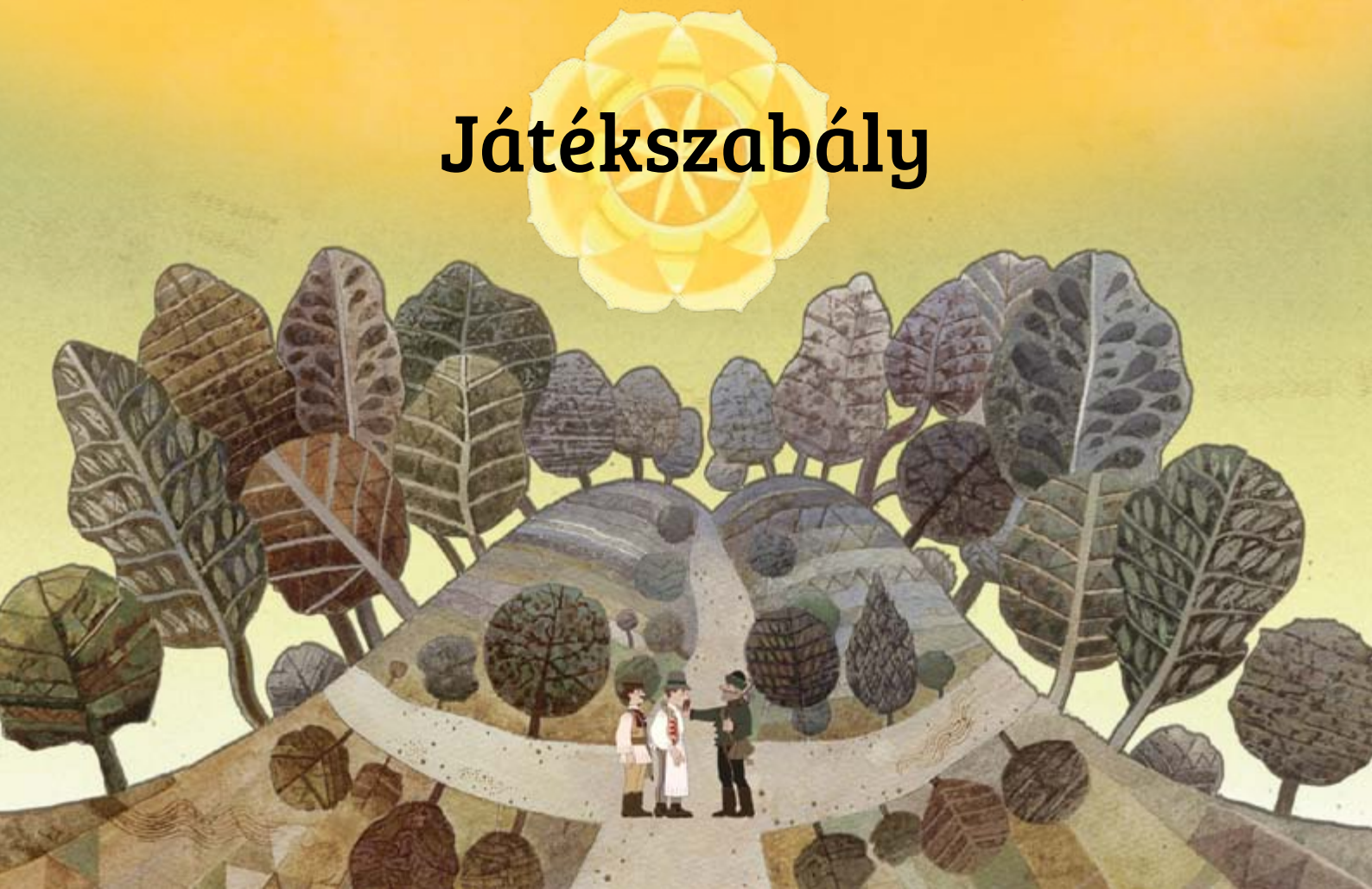




Magyar
népmesék
A társasjáték

Játékszabály



A Magyar népmesék – A társasjátékban résztvevő 2-6 fő egy-egy mesehős szerepét felvéve halad végig egy történeten, hogy rengeteg kalandot átélve, tapasztalatokkal és varázstárgyakkal felvértezve teljesítse az adott mesében kapott feladatát.

A JÁTÉK CÉLJA

A mesehősök végig kell haladjanak a táblán, és aki legelőször bejut a várba úgy, hogy előtte találkozott a mesekártyán szereplő ellenséggel vagy segítővel, továbbá nála vannak az előírt varázstárgyak, megnyerte a játékot.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

6 db mesehős és játékos jelző

3 db dobókocka

14 db mesekártya

6 db karakterlap

3 db Só

Játéktábla

36 db Pogácsa

24 db Jótanács

15 db Aranypénz

6 db Lépésmódosító jelző

2x6 db Kezdőtárgy

5x6 db Varázstárgy

3x5 db Állat

4x3 db Használati tárgy

1 db Pinko

1. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. A játékosok választanak maguknak egy-egy szereplőt a hatból

A játékosok hat különböző mesehős közül választhatnak, akik a magyar mesevilág közismert főszereplői: Fehérlófia, Tündérszép Ilona, Fából faragott Péter, Csillagszemű juhász, Az okos lány és a Legkisebb királylány. Mindegyiküknek van egy különleges, csak rá jellemző tulajdonsága, amelyik a karakterlapján szerepel.



2. Kihúzzák a 14 darab mesekártya közül az egyiket, amelyikkel játszani fognak

A játékhoz 14 darab mesekártya tartozik, amelyek közül az elején mindenkinek véletlenszerűen kell húzni egyet. Ez a mese tulajdonképpen egy küldetés: szerepel benne az ellenség vagy segítő, akivel az adott kalandmezőre lépve találkozni kell, az a tárgy vagy állat, amit oda kell adjon neki (nincs mindegyik mesében); valamint azok a varázstárgyak, amit össze kell gyűjteni.

Küldetés helye

Küldetéshez szükséges tárgy

Varázstárgyak, amiket a várba kell vinni

TIPP: Érdekes játékvariánsot is játszhatunk 2-3 fő esetében, ha az elején 3-4 mesét húzunk! Ilyenkor a rajtuk lévő küldetéseket (a kijelölt varázstárgyakat nem!) egymás után teljesíteni kell, utána felfordíthatjuk őket, és aki legelőször végzett, megnyeri a játékot.

3. Karakterlapok

A kiválasztott szereplővel együtt a játékosok megkapják a hozzá tartozó karakterlapot, amelyen számon lehet tartani, hogy milyen tárgyakkal rendelkezik, hány pogácsával, jótanáccsal és arannyal.



5. Felhelyezik figuráikat a Falura

A Falu a startmező, mindig innen indulnak el a játékosok a következő kaland felé.



4. A játékosok megkapják az indulókészletet

2 pogácsát, egy-egy jótanácsot és aranypénzt, amit felhelyeznek a karaktertáblára. Ide helyezzük el a szereplő kis korongon lévő portréját, amelyet a mesekártyán lévő helyszínen kell majd letegyen.



6. Kockadobással kisorsolják a kezdőjátékost

A többiek az óramutató járása szerint fogják követni. A kezdőjátékoshoz képest ellentétes sorrendben mindenki választ egy kezdőtárgyat az alábbiak közül.



2. A JÁTÉKMENET

A játékosok felváltva dobznak, és a dobásuknak megfelelően lépnek a táblán. Aki valamilyen esemény- vagy kalandmezőre lép, azonnal végre kell hajtja az ottani eseményt, ezután jön a következő játékos. A játék különlegessége, hogy **a szereplők előre-háttra is tudnak lépni a mezőkön**, bármelyik dobás után irányt változtatva. Ha két szereplő találkozik az úton, azaz egy mezőre lépnek, akkor cserélhetnek egymással varázstárgyakat, ami nagyon fontos lehet a feladatuk teljesítéséhez, egyéb tárgyakat vagy akár pogácsát és jótanácsot, de próbára tehetik a bátorságukat is (lásd 11. pont). Ha olyan kitérőre lép valaki, amelyik zsákutcába visz, az utolsó mezőn mindenképp meg kell álljon, bármennyit dobott.

TIPP: Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy csak pontos dobással lehet a kitérő utolsó mezőjére lépni!

3. TÁRGYAK

Minden mesehős egy tárggyal indul el, melyet útközben akár el is veszíthet, de szerencsés esetben újabb tárgyakat tehet a tarisznájába, amely a karakterlapon található.

FONTOS: Tárgyakból és állatokból egyszerre senkinek nem lehet 5-nél több, ahogyan a karakterlapon lévő helyeknél látszik!

Hatféle tárgy közül lehet választani induláskor, a kezdő játékoshoz képest fordított sorrendben az utolsó választ először, és mindenkinek különböző tárgya kell legyen (a második tartaléknak van a készletben). A kezdőtárgyak lapkája világosbarna piros szegéllyel, a képességük leírása mindig megtalálható a hátoldalukon:

Furulya

+1-et ad a szerencsedobáshoz, ha a varjúval, a kígyóval, a békával, a medvével, az óriással vagy a koldussal találkozol, mert lenyűgözi őket a muzsika.

Madártoll

+2-t ad a szerencsedobáshoz a varjúnál, átrepülhetsz vele a szakadék felett, egy saját állatot galambra változtat, és a griff nem kér tőled pogácsát.

Tarisznya

Ha almát, szőlőt, vackort gyűjtesz, vagy a kulacsból vizet iszol, akkor két pogácsát kapsz egy helyett.

Bakancs

+1-et ad a lépéshez a -1 területeken: a Pusztaságban és a Sötéteredőben, így ott nem kell levonni a dobásból. Az Üveghegyen és az Óperenciás-tenger szigetein nem tudod használni.



Kard

+1-et ad a szerencsedobáshoz, ha a medvével, az oroszlánnal, rablókkel vagy a sárkánnyal találkozol, és a városban 2 pogácsáért varázskardra cserélheted!



Bot

+1-et ad a szerencsedobáshoz, ha a rókával, a farkasokkal, rablókkel, a boszorkánnyal vagy az ördöggel találkozol, mert a botot mind félük.

FONTOS: Bár több is lehet egyszerre nálunk, de küzdelemben egy ellenféllel szemben csak egyféle fegyvert használhatunk, például nem lehet egyszerre bottal és varázskarddal hadakozni a rablókkel, nem jár érte két külön +1!

Vannak olyan használati tárgyak, amelyek segítenek az út során a haladásban, ezekből mindenki egyet megszerezhet, ha rálép arra a mezőre, amely ábrázolja (használatuk után el kell dobni):



Kötél

Át tudsz vele mászni a szakadék fölött mindössze egy kör alatt.



Csákány

Ki tudod vele ásni a titkos alagút bejáratát, amely átvisz az Üveghegy mélyén két kör alatt.



Kulcs

+3-et adhatsz a szerencsedobáshoz, amikor a várba akarsz belépni.

Van egy különleges segítő is, ami **csak 4-6 játékos esetén kerülhet a játékba:**



Pinkó

+5-öt adhatsz egy szerencsedobásodhoz, aztán add tovább a tőled jobbra ülőnek! Az elején az kapja meg, aki elsőként lép át egy piros mezőn, mert ahogy falatozni kezd, mellé telepszik Pinkó. Addig tarthatja magánál, amíg szeretné, de az öt tárgyba beleszámít. A várba való bejutáshoz nem lehet felhasználni! Pinkó akár többször is körbejárhat a játékosok között.

FONTOS: A különböző tárgyak és állatok száma korlátozott, pontosan annyit használunk a játékhoz, amennyi a dobozban van. Ezért ha már elfogyott valamelyik, akkor addig nem lehet belőle újat szerezni amíg egy másik játékos elveszít/visszaad belőle!

4. VARÁZSTÁRGYAK

A játék egyik célja, hogy az adott mesében a győzelemhez szükséges varázstárgyakat megszerezzük, ezért különösen értékesek. Mindegyikük a magyar népmesékben szereplő legendás tárgy, amelynek varázsereje van. Négyféleképpen lehet megszerezni őket: ha rálépünk a mezőre, ahol vannak, kalandmezőkön jó szerencsével, a várban/palotában aranyért, vagy a varázslónál a Sötéteredőben. Mindegyik varázstárgyból csak egy lehet nálunk, ha már megvan, akkor nem vehetünk fel másik ugyan olyat, hanem egy jótanácsot kapunk helyette.



Varázsköpeny (1x használható)

Bármikor - akár szerencsedobás után, ha bajba kerülsz - búj bele és legfeljebb 7 mezőt léphetsz azonnal, bármelyik irányba!



Aranyfésű (2x használható)

Ha végigsimítasz vele a hajadon, akkor újra dobhatod vele a szerencsédet egy kalandmezőn. Első használat után fordítsd meg a lapkát! Ha másodszor is felhasználtad, jelöld egy zseton rátételével.



Varázskard

+2-t adhatsz vele minden szerencsedobáshoz, ha ellenséges lénnel (mínusz módosítóval) találkozol az úton, de a varjú és az ördög ellen nem hatásos!



Varázspálca (2x használható)

Ha ráütsz vele bármire, azzá változik, amivé szeretnéd a saját típusán belül. Cseréld ki őket: varázstárgyat másik varázstárgyra, használati tárgyat másikra (például kötelet kulcsra), vagy állatot állatra! Első használat után fordítsd meg a lapkát!



„Terülj, terülj asztalkám”

Ha enned kell, csak ráparancsolsz és megtelik étellel-itallal, nem kell pogácsát beadnod. Extra akciókra pogácsaként nem tudod használni! Azaz nem vehetsz vele varázstárgyat a városban/palotában, vagy nem fizethetsz a griffmadárnak és a varázslónak.



Hétmérföldes csizma

+2-t ad a lépésedhez a mínuszos módosítójú területeken, ezzel semlegesíti azok varázserejét. Ezért a Pusztaságban, az Óperenciás-tenger szigetein, az Üveghegyen és a Sötéteredőben nem kell levonnod a dobásodból, igaz hozzáadni sem tudsz.

FONTOS: Három különböző lépésmódosító van, amit meg tud szerezni a játékos: bakancs, táltosparipa és hétmérföldes csizma. Ezek közül mindig csak egyet tud a játékos használni, hiába van több is nála. Ha nála van valamelyik, de nem akarja használni, azt dobás előtt a lapka megfordításával jeleznie kell!

TIPP: A varázstárgyakat akkor sem kell eldobjuk, ha már nem lehet többet használni, mert lehet, hogy a küldetéshez szükségünk van rá! Minden varázstárgyat - kivéve a kardot - körönként egyszer használhatunk.

5. ÁLLATOK

A varázstárgyakat különleges lila szegélyükről ismerjük fel, amely a mágia urala:

A játékosok útjuk során sokszor állatokkal is találkozhatnak. Vannak közöttük barátságosak és ellenségesek, ez a kalandmező módosítójából (+ vagy -) kiderül. A szelíd állatok közül többen útítársul is szegődhetnek valamelyik mesehőshöz, hogy a későbbiek során segítsenek rajta. Ilyenkor az eseménymező a lapkát ábrázolja, amit a tárgyakhoz hasonlóan a karakterlapra teszünk. Ha már van nálunk egy ilyen állat, akkor helyette egy pogácsát vehetünk fel!



Hal

Jó tett helyébe jót várj! Ha visszadobod a vízbe, a halak királya 2 kör alatt átvisz az Óperenciás tengeren. Ha megszorulsz 2 pogácsát ér.



Galamb

Megmutatja neked a rövid utat az Üveghegyen keresztül, nem kell levonnod a dobásodból! Ha megszorulsz 2 pogácsát ér.



Macska

Nem hat ránk a balszerencse mező, ha útítársunk a fekete macska, és egy titkos ösvényen keresztül átvezet a Sötéteredőn egyetlen kör alatt.



Táltosparipa

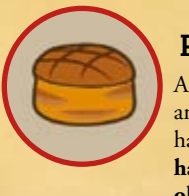
+2-t ad minden lépésedhez, de az Óperenciás tengeren és az Üveghegyen nem tud átkelni, ilyenkor szélnek kell eresztened (el kell dobni)!



Kutya

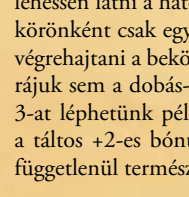
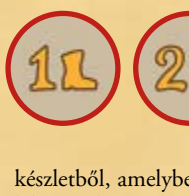
+2-t ad a szerencsedobásodhoz, ha az óriással az Üveghegyen, vagy farkasokkal, rablóval, boszorkánnyal találkozol a Sötéteredőben! Karddal vagy bottal együtt is használható.

6. ZSETONOK



Pogácsák

A játékban az ételt a hamuba sült pogácsa jelképezi, amelyből a szereplőknek időnként, amikor piros mezőn haladnak át, enniük kell. **A pogácsa lépésre is használható:** pontosan annyit lehet lépni vele, amennyit a **hátoldalán lévő** szám (bakancs ikonnal) mutat: 1-et, 2-t, 3-at vagy 5-öt.



Induláskor minden játékosnak 2 pogácsája van (1-es és 2-es lépésponttal), és egyszerre soha nem lehet belőle több mint hét, ahogyan a karakterlapon lévő helyből is látszik. Ha pogácsát ábrázoló mezőre lép (a gyümölcs/gabona mellett látszik a pogácsa), akkor húzni lehet egyet a készletből, amelyben a pogácsák képpel felfelé legyenek, hogy a számot ne lehessen látni a hátoldalukon. Előre vagy hátrafelé lépésre is használhatjuk, körönként csak egyet, dobás előtt (ilyenkor előtte le kell lépni a dobást, és végrehajtani a bekövetkező eseményt) vagy után is kijátszható. Nem hatnak rájuk sem a dobás-, sem a lépésmódosítók, azaz a Sötéteredőben ugyanúgy 3-at léphetünk például a 3-as értékű pogácsával, de nem adhatjuk hozzá a táltos +2-es bónuszát. Amikor pogácsát kell befizetni, akkor a számtól függetlenül természetesen mindegyik egyet ér.

TIPP: 2 pogácsát körönként egyszer – még szerencsedobás előtt! – át tudunk váltani egy jótanácsra, ahogyan a karakterlapon is látható!



Jótanácsok

A játékosok a faluból egy jótanáccsal indulnak el, és azonnal húzhatnak egyet, ha olyan mezőre lépnek, amelyen jótanács van. Amikor kalandmezőre lépnek, gyakran próbára kell tegyék a szerencséjüket. Ilyenkor dobnak a 8 oldalú kockával, és az annak megfelelő eredményt hajtják végre. **Ha rendelkeznek jótanáccsal, akkor a dobott számhoz hozzáadhatják, így módosítva a végeredményt. Például 3-ast dobott valaki, de van még 2 jótanácsa, amivel 5-re növeli a kocka értékét, így kimaradás helyett kapni fog egy pogácsát. Egy játékosnál egy időben nem lehet 7-nél több jótanács, nem is fér el több a karakterlapján.**

TIPP: 2 jótanács beadásával a közös készletbe kapunk egy pogácsát!



Aranypénz

Minden játékos 1 aranypénzzel indul el az útra, amelyet természetesen gyarapíthat is. A városban és a palotában két aranyért és egy pogácsáért egy általunk választott varázstárgyat, vagy egyért állatot vehetünk belőle, de egy arany 2 jótanácsra is átváltható. Egyszerre senkinél nem lehet 3 aranynál több, ami a karakterlapon is látszik.



7. DOBÓKOCKÁK

Ezen állatok zöld szegélyű lapkái a következők:



A különleges fehérét használjuk a lépésekhez, amelynek az egyik oldalán nincs szám, a hatos helyett ugyanis a játékos választhat, hogy 1 és 5 között mennyit szeretne lépni.

TIPP: Akik szeretik a komolyabb kihívásokat, dönthetnek úgyis, hogy ilyenkor kimaradnak, így meghosszabbítva ugyan a játékmenetet, de talán még izgalmasabbá téve a játékot!



A 8 oldalú sárga kockával teszik próbára a játékosok a szerencséjüket, ha kalandmezőre lépnek. A szerencsedobáshoz hozzá kell adni az eseménymező fix módosítóját (ami persze mínusz is lehet), esetleg a jótanácsokat, és a végeredmény függvényében kapnak, vagy veszítenek valamit a játékosok.



A 6 oldalú kék kockát a kezdőjátékos kisorsolása mellett a gyorsító mezőkön kell használni, amikor újra dobhat a szerencsés játékos.

8. JÁTÉKMEZŐK

KALANDMEZŐK

A játékhoz háromféle dobókockát használunk.

A szereplők vándorlásuk során változatos kalandokba keverednek, amelyeket kaland- vagy eseménymezők jelölnek. Ezeken a mezőkön találkoznak egyéb mesefigurákkal és állatokkal, akik segíteni szeretnének rajtuk, vagy éppen ellenkezőleg, gonosz szándékkal vannak feléjük. Ez a mezőkön lévő sárga kockák +/- módosítójából derül ki, ahol nincs szám, annak a mezőnek nincs módosítója. Ha egy kalandmező nem egy mezőből, hanem többől áll, akkor nem fog újra dobni, ha belelép a melléte lévő ugyanolyan mezőbe. Ha viszont ellépett máshová, és visszalép az egyik mezőre, akkor megint próbára kell tegye a szerencséjét.

A játékosok a sötétbarnával jelölt kalandmezőkön próbára teszik a szerencséjüket. Dobnak a sárga kockával, amihez hozzáadják vagy kivonják a kalandmező alapértékét, amit a játéktáblán találnak meg az aktuális mezőnél.

Az eredmény még módosítható jótanáccsal, ha van a játékosnál, és utána végrehajtja a bekövetkező eseményt, amely az egészen rossztól a semlegesen keresztül a nagyon jóig terjedhet.

1 vagy kevesebb: elveszítünk egy aranyat, vagy varázstárgyat, vagy egyéb tárgyat, beleértve a kezdőtárgyakat is. Ha nincs semmilyen tárgyunk, akkor nem ér hátrány.



2-4 között: egy körre kimaradunk a játékból.



TIPP: Ilyenkor döntünk el a mesehőst oldalra, így jelezve, hogy kimarad egy körből!

5-6 között: húzhatunk egy pogácsát a készletből.



7-8 között: kapunk egy jótanácsot.



9-es vagy nagyobb: húzhatunk egy varázstárgyat (a tárgyak zacskójából vagy egyéb módon, hogy ne lássuk, mit húzunk), de mindegyikből csak egy lehet nálunk! Ezért ha olyan tárgyat húzunk legközelebb, amely már van nálunk, akkor újat kell húzni.



TIPP: Kezdő játékosoknak egy lehetőség, hogy húzás helyett válasszák ki az elnyert varázstárgyat, így könnyebbé válik a mesében leírt küldetés teljesítése!

PIROS MEZŐK

Minden piros mezőre lépéskor vagy áthaladáskor – mindegy milyen irányból - haladéktalanul be kell adni egy pogácsát a közös készletbe. Ez jelképezi, hogy a játékosok vándorolnak, ami energiába kerül, és ezt időnként pótolni kell: megesszük egy hamuba' sült pogácsát. Ha a játékosnál nincsen pogácsa, akkor kap egy -1-es jelzöt

(minden dobásából 1-et le kell vonni), amíg nem tud egyet beadni vagy varázssasztalt szerezni. Ha időközben megint áthalad egy piros mezőn, akkor a dobásából kettőt kell levonni, de tovább nem halmozódik. Így persze előfordulhat, hogy nem tud egyet sem lépni egy körben. Amikor egy játékos már -2-vel lép, dönthet úgy, hogy bead 2 jótanácsot vagy kétszer kimarad, így kipihenve magát, ekkor törölődik a dobásmódosító.



GYORSÍTÓ MEZŐK

Kék színnel vannak jelölve azok a mezők, amelyekre lépve a játékos egyszer újra dobhat. Erre a kék kockát használjuk, amivel hatot is léphet. A táltos lépésmódosítóját nem adhatja hozzá, de levonni sem kell belőle, ha dobásmódosító területen áll, vagy mínusz módosítója van.

FONTOS: -2-nél rosszabb dobásmódosító semmilyen körülmények között nincs! Például egy játékos az Üveghegyen nem tud pogácsát beadni, akkor a -1-es jelzöt megkapja, de lépni továbbra is csak -2-vel fog, amíg át nem jut a hegyen, utána lép csak életbe a -1.

9. DOBÁSMÓDOSÍTÓ TERÜLETEK

A dobás végeredménye szerint a következő alábbi események következnek be, de mindig választhatjuk a kevésbé előnyöset, ha például éppen pogácsára van szükségünk jótanács helyett.

A tábla bizonyos egységes területein, mint a Mezőn, a Pusztaságon, az Óperenciás tenger szigetein, az Üveghegyen vagy a Sötéteredőben általános dobásmódosító (+1, -1 és -2) van érvényben, ami mindenkire vonatkozik. Ezek a területek ugyanolyan színnel vannak jelölve, és akkor fejtik ki a hatásukat, amikor egy játékos már rajta áll valamelyik mezőjén. Tehát amikor belép a területre, még nem változtatja meg a dobott számot, de ahogy egy ott lévő mezőről továbblép, akkor hozzá kell adni vagy ki kell vonni a kocka értékéből, és a kapott számot kell lelépni. Például a Faluból elindulva hozzáadunk +1-et a Mező hatása miatt az első dobásunkhoz, mert akkor már a Mező területén áll a játékos.

A 3 féle lépésmódosító szerepe jelentős a mínuszos területeken: bakancsban vagy csizmával a lábunkon nem kell levonni a dobásból, míg a táltos az Üveghegyig mindenhol +2-vel lép, de ott már nem tud átkelni, ezért szabadon kell engedni. Például a Pusztaságban járva 1-et dob egy játékos, és nála van a bakancs vagy a hőmérőföldes csizma, akkor nem kell levonjon belőle, tehát 1-et fog lépni, míg a táltossal +2-t hozzáadhat, de egyet le kell vonjon a végeredményből, azaz 2-t lép. Ezek nélkül az 1-es dobás miatt egyáltalán nem tudna lépni ebben a körben.

10. KÜLÖNLEGES MEZŐK

ÚTRÖVIDÍTÉSEK



Ha egy ilyen barna kerékkel jelölt mezőre lép a játékos, és nála van az átjutáshoz szükséges kalauz: tárgy vagy állat (mint a kötél, hal, csákány, macska vagy elegendő pogácsa), akkor sikerülni fog a gyors átjutás a másik oldalra. A felhasznált tárgyat vagy állatot el kell dobni utána. A griffmadár két, a szekeres egy pogácsáért segít az arra haladó játékosokon. A folyamat a következő: a belépés körében a szereplőt a pontozott vonalon jelzett körre toljuk, és egy kör múlva (az Óperenciás tengert és az Üveghegyet leszámítva, ahol két körig tart az út) megérkezik a célmezőre, ahonnan a rákövetkező körben léphet tovább. Ha egy játékos még a dobása előtt játszik ki pogácsát, hogy az induló mezőre lépjen, akkor abban a körben már be is érkezik a célmezőre (amennyiben egy körös az út)!

VÁROS ÉS PALOTA

A játéktábla közepén található város és a palota kiváló lehetőséget nyújt a játékosok számára, hogy varázstárgyakkal szerelkezzenek fel, és feltöltsék pogácsakészletüket. Két aranypénzért és egy pogácsáért körönként egyszer egy tetszőleges varázstárgyat vásárolhatunk, míg egy aranyért bármilyen állatot vehetünk a piacon. Minden egyes körben, amit a városban és a palotában töltünk kapunk egy pogácsát (amit rögvest el is költethetünk), mert itt minden hozzáférhető, mi szem-szájnak ingere. Ezen mezők olyan szempontból is különlegesek, hogy mindenképpen meg kell állnunk, ha útba esik, még ha nagyobb is dobtunk a kockával.



BALSZERENCSE

Ezen a baljóslatú mezőn a játékos vissza kell adjon egy jótanácsot a készletbe. Ha nincs nála, akkor két pogácsát, de ilyenkor segít a varázssasztal is! Ha netalán azt sem tudna, akkor hiányzó pogácsánként kap egy -1-es lépésjelzöt, ami egy pogácsa befizetéséig fogja lassítani a mozgását. Kettőnél több ilyen mínuszjelzöt azonban nem lehet kapni, ha már annyi van neki, akkor nem kap többet!



VARÁZSLÓ

A játék egyik célja a mesében előírt legalább két varázstárgy megszerzése, amelyben akadályok és ellenségek hátráltatják a mesehősöket. A Sötéteredőben lévő kis kitérő közepén várakozó varázsló viszont mindig hajlandó segíteni nekik: ha fizetnek egy pogácsát bármilyen tárgyat átváltoztat egy varázstárgyra. Ilyenkor az a tárgy, amit odaadunk a varázslathoz természetesen elvész. A varázsló azonban már nagyon öreg, néha elfelejtkezik a helyes szavakról, ilyenkor balul üt ki a mágia, és a csákányból varázspálca helyett varangyos béka lesz. Ezért **szerencsedobásra is szükség van: 1-3 között balsiker, 4-8 között sikerül a varázslat**, de jótanácsok vagy az aranyfésű is felhasználhatóak ezt elősegítendő. Ha kudarcot vallott az akció a következő körben lehet újra próbálkozni, akár a „varangyos békát” – a korábbi tárgy, amit már nem tudunk használni – visszaadva, de a munkadíjúl szolgáló pogácsát megint ki kell fizetni a varázslónak!



VÁR

Ha eljutottunk a vár kapujáig, akkor meg kell állnunk, és a bejutással csak akkor próbálkozzunk, ha megvannak a szükséges varázstárgyak, különben vissza kell fordulni értük! **A várba belépni** nem egyszerű, hiszen ez a játék célja, **külön szerencsedobás kell hozzá** és addig dobálunk, amíg nem sikerül 8-ast kigurítani. Ilyen esetben is használhatjuk plusznak a jótanácsokat, vagy újra dobhatunk az aranyfésűvel. Sőt, minden kör után, amikor nem sikerült a módosítókkal együtt legalább 8-ast dobni, kap a játékos egy jótanácsot, ezáltal az esélyei körről-körre növekszenek, hogy bejusson a várba. Ha valaki belépett, teljesítette a mesekártyán kapott küldetését, és nála vannak az előírt varázstárgyak azonnal megnyeri a játékot!



11. EXTRA SZABÁLYOK

Akinek van kedve, próbálja ki!

BÁTORSÁGPRÓBA

Aki több interakciót szeretne a játékosok között, az lehetőséget kap, hogy – ha találkozik egy másik szereplővel –próbára tegye bátorságát. Ilyenkor nem csupán csereberélhetnek egymással, de bárki kihívhatja próbára társát, ha ugyanazon a mezőn áll. Ha a kihívott ezt elfogadja, akkor mindketten dobnak hatoldalú kockával (a fehér kocka üres része hatosnak számíthat), és aki nagyobbat dob, elnyeri ellenfele egy pogácsáját. Ha ugyanakkorát dob, akkor jól járnak, mert mindketten felvehetnek a készletből egy pogácsát. Akinek nincs pogácsája, az nem vehet részt ilyen próbán, és a „terülj, terülj asztalkám”-at sem lehet ilyen célra használni.

CSAPATJÁTÉK

Ha 4 vagy 6 játékos játszik, akkor van lehetőség csapatjátékra is. Ilyenkor ketten-ketten, vagy hárman-hárman alkotnak egy csapatot, minden játékos húz mesekártyát, de a küldetéseket közösen is végrehajthatják. Az a csapat nyeri a játékot, amelyik hamarabb teljesíti a feladatokat, gyűjti össze a szükséges varázstárgyakat, és egyik játékos belép a várba. 4 játékos esetében nagyon ajánlott, hogy minden varázstárgyból csak 3-at lehessen megszerezni, fokozva az izgalmakat!

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK CÉLJA	2. oldal
A JÁTÉK TARTOZÉKAI	2. oldal
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE	2. oldal
A JÁTÉKMENET	3. oldal
TÁRGYAK	
Kezdőtárgyak	2. oldal
Használati tárgyak	3. oldal
VARÁZSTÁRGYAK	3. oldal
ÁLLATOK	4. oldal
ZSETONOK	
Pogácsák, Jótanács, Aranypénz	4. oldal
DOBÓKOCKÁK	4. oldal
JÁTÉKMEZŐK	5. oldal
Kaland-, Piros- és Gyorsító mezők	6. oldal
DOBÁSMÓDOSÍTÓ TERÜLETEK	6. oldal
KÜLÖNLEGES MEZŐK	
Útrövidítések	7. oldal
Város és Palota, Balszerencse, Varázsló, Vár	7. oldal
EXTRA SZABÁLYOK	7. oldal



Köszönetnyilvánítás

Elsőként grafikusomat, Gracza Balázst emelném ki, aki egységes képpé tudta formálni a csodát, amelyet mindannyiunknak jelentenek a magyar népmesék és az abból kinövő rajzfilmsorozat darabjai. Mikulás Ferencnek, a jogtulajdonos Kecskemétfilm igazgatójának, aki az első pillanattól kezdve támogatta a játék létrejöttét. Neuberger Gizellát, aki kikereste az archívum mélyéről a sok kis részletet, és segített felépíteni a csodálatos játéktáblát. A rengeteg és rendkívül segítőkész játékosnak, akik nem sajnálták saját szabadidejüket és ötleteiket, amellyel a születésben és tesztelésben segédkeztek. A teljesség igénye nélkül, de a legfontosabbakról nem megfeledkezve említeném: Tuska Miklóst, Baranyai Jánost, Horváth Vilmost, Kovács Norbertet, Szauer Istvánt, Lőrincz Andreát, Ámann Richárdot, Fuchs Pétert, Cseterics Krisztiánt, és még sokakat, ha végtelen lenne itt a hely. Külön megemlékeznék a Társasjáték fb-csoport javaslatait szívesen megosztó tagjairól, és harcias trolljairól, akik inspiráltak, hogy minél több ötlet bevonásával még jobb játékot alkossak meg!

Köszönöm feleségemnek, Fatimének, hogy szólt, amikor tévútra mehetett volna a játék, és nagyobbik fiamnak, Bulcsúnak, hogy időnként már szerzőtársi erőnyeket csillogtatott meg kreativitásával.

A történet itt nem ér véget, hamarosan új kaland kezdődik!

Tervezte: Lenhardt Balázs

Grafika: Gracza Balázs és Neuberger Gizella

Kiadó: Kard és Korona Kft. - 2013 Pomáz, Cseresznyés u 16/b. - Adószám: 25042799-2-13

Nyomda: Keskeny és társai 2001. Kft.

Együttműködő partner: Kecskemétfilm Kft.

www.nepmesektarsas.hu
nepmesektarsas@gmail.com
www.facebook.com/magyarnepmesekjatek