

HALADÓ VÁLTOZAT

MIKULÁS MŰHELYE

Üdvözlünk az Északi-sarkon!

December van, közelednek az ünnepek, a Mikulás pedig már lázasan készülődik. A manói is buzgón munkálkodnak, ugyanis minden ajándéknak időben el kell készülnie, hogy örömet szerezzenek szerte a világon a gyerekeknek. Sok a teendőjük, számtalan kívánságot teljesíteniük kell, ugyanakkor a Mikulás rénszarvasai is gondozásra szorulnak, hogy készen álljanak majd a hosszú útra. Ráadásul a karácsonyfa feldíszítése sem maradhat el. Hihetetlen a sürgés-forgás!

A Mikulás az ünnepek után megjutalmazza legszorgalmasabb manóit, akik elutazhatnak majd vele egy meleg és napos helyre nyaralni, hogy kipihenjék a dolgozószerző fáradságait. Vajon sikerre tudod vezetni a manócsapatodat, hogy ti utazzatok el a Mikulással?



A-Z
KIADÓ



TARTOZÉKOK



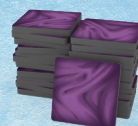
1 kétoldalas játéktábla



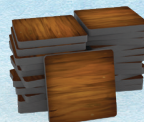
5 kétoldalas játékos tábla
(minden színből 1)



24 tervrajzjelző



24 szövetjelző



24 fajelző



24 fémjelző



1 kezdőjátékos-
jelző



1 Mikulás figura



3 segítő figura



5 pontozásjelző
(minden színből 1, kétoldalas)



25 karácsonyfadísz
(játékoszínenként 5)



1 Mikulás szánja



15 manófigura
(játékoszínenként 3)



27 rénszarvaskártya
(haladó változat)



45
kívánságkártya



60 szénjelző



30 képzésjelző
(nyersanyagonként 10, kétoldalas)



30 fejlesztésjelző
(10 szenes kocsi,
10 bányászszerszám,
10 rénszarvastakaró)

IKONOK

A Mikulás műhelye játék számos ikont használ, ezeket a szabályfüzetben részletesen is bemutatjuk. Az alábbiakban röviden összefoglaljuk a főbb ikonok jelentéseit.

Kívánságkártyák

A kívánságkártyák a gyermekek leveleit szimbolizálják, amelyeket az ünnepek közeledtével világszerte a Mikulásnak küldenek, rajta a kívánt ajándékkal.

A kártyákon az alábbi fontos információk olvashatóak:



1

Ajándék neve

Az ajándék neve és képe.

2

A szükséges nyersanyagok

A szükséges nyersanyagok fajtái és mennyisége. Minden ajándék elkészítéséhez szükség lesz valamennyi tervrajzra, valamint különböző nyersanyagokra.

3

Győzelmi pont értéke

Az elkészített ajándékért járó győzelmi pontok száma. További információkért lásd az Ajándék elkészítése című részt a 9. oldalon.

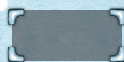
Akciómezők

A Mikulás műhelyében kétfajta akciómezővel találkozhattok, ahol a manók dolgoznak.



Kicsi, zárt keretben

Fordulónként összesen legfeljebb egy manó helyezhető ide.



Nagy, nyitott keretben

Fordulónként tetszőleges számú manót küldhetnek ide dolgozni.

Költségek és bónuszok

A kívánságkártyákon ikonok jelölik, mennyi és milyen nyersanyagra van szükségetek ahhoz, hogy elkészítsétek az ajándékot, és győzelmi pontot kapjatok érte. Más mezőkön hasonló ikonok jelölik, ha valamiért fizetnetek kell, vagy valamilyen bónuszt szereztek. A szabályfüzetben ezek később részletezve lesznek.



Szövet



Fa



Fém



Tervrajz



Szövet
képzés



Fa
képzés



Fém
képzés



Szakértő
(2 pont a
játék végén)



1 fa, fém vagy szövet
(te döntöd el)



Mikulás
meglátogat



Győzelmi pont
(3 ebben az
esetben)



Vegyd el egy kívánságkártyát
a postaszobából, vagy húzz a
kívánságpakli tetejéről



Rénszarvas-
kártya



Kezdőjátékos-
jelölő



Segítség ikon



Bányászat



Szeneszkoci



Szén

A műhely előkészítése

- 1 Helyezzétek a **játéktáblát** a haladó oldalával (piros szegély) felfelé, az asztal közepére.
- 2 Rendezzétek a **24 tervrajz**-t, a **72 nyersanyag**- és a **30 képzésjelzőt** típus szerint külön kupacokba a játéktábla mellé.
- 3 Rakjatok **1 képzésjelzőt** a nyersanyag-boltok erre kijelölt mezőire, minden boltba a saját (szövet, fa vagy fém) képzésjelzőjét.
- 4 Tegyétek a **Mikulás szánját** a játéktábla mellé, a naptársáv közelébe. Az első játékok előtt szereljétek össze a Mikulás szánját (lásd a 2. oldalon).
- 5 Állítsátok a **Mikulás figuráját** a naptársáv első mezőjére (december 16-ára).
- 6 Helyezzétek a **szénjelzőket** egy kupacba a játéktábla mellé.
- 7 A postaszoba előkészítése:
 - » Keverjétek össze a **45 kívánságkártyát**.
 - » Húzzatok 6 kártyát, és helyezzétek azokat képpel felfelé a postaszoba hat mezőjére.
 - » A maradék paklit tegyétek képpel lefelé a postaszoba mellé.
- 8 A rénszarvasistálló előkészítése:
 - » Válogassátok szét a **27 haladó rénszarvaskártyát** a hátlapjuk szerint (A/B/C) 3 pakliba.
 - » A paklikat külön-külön keverjétek meg, majd képezzetek egyetlen húzópaklit úgy, hogy a C kártyák legalul, a B-k középen, az A kártyák legfelül legyenek.
 - » Az így képzett húzópaklit tegyétek képpel lefelé a rénszarvasistálló közelébe.
 - » Húzzatok 3 kártyát, és helyezzétek azokat képpel felfelé az istálló 3 mezőjére.



A játékosok előkészületei

- 9** Válasszatok szint, és vegyétek magatokhoz a megfelelő színű **játékosábrát**, **pontosjelölőt**, **3 manófigurát** és **5 karácsonyfadíszet**.
 - » A játékosábrát a haladó oldalával (a szeneskocsival) felfelé tegyétek magatok elé.
 - » Állítsátok a manófigurákat a tábla tetején lévő mezőkre (sziluettek szerint).
 - » A karácsonyfadíszeket helyezzétek a táblátok mellé, a színes oldalukkal felfelé.
 - » A pontosjelölőiteket rakjátok a pontozósáv 0 mezőjére, a jelöletlen oldalával felfelé (a „100” oldalával lefelé).
- 10** Osszatok mindenkinek **2 kártyát** a kívánságpakliból, amelyeket képpel felfelé tegyetek a játékosábrátok mellé.
- 11** Vegyetek magatokhoz **2-2 szeneskocsi, rénszarvastakaró és bányászszerszám fejlesztésjelzőt**:
 - » Tegyetek két szeneskocsi-jelzőt a szeneskocsi felső két sorára. A felső jelzőt a 4 fát ábrázoló oldalával, a második sor jelzőjét pedig a 2 fát ábrázoló oldalával felfelé.
 - » Ezután tegyetek két bányászszerszám-jelzőt a játékosábra eszközfejlesztések megfelelő mezőire. A baloldali jelzőt a 2 fém, a jobboldali jelzőt a 4 fém oldalával felfelé.
 - » A rénszarvastakaró jelzőket helyezzétek az eszközfejlesztések megmaradt 2 mezőjére. A baloldali jelzőt a 2 szövet, a jobboldali jelzőt a 4 szövet oldalával felfelé.
- 12** A **kezdőjátékos-jelölőt** az kapja meg, aki utoljára adott valakinek ajándékot. (Vagy válasszatok kezdőjátékost bárhogy.)
- 13** A játékosrendnek megfelelően vegyetek el valamennyi színes kezdő készletnek, amit helyeztetek a szeneskocsitok mezőire:
 - » Kezdőjátékos: 2 szén
 - » 2. játékos: 3 szén
 - » 3. játékos: 4 szén
 - » 4. játékos: 5 szén
 - » 5. játékos: 6 szén

A JÁTÉK MENETE

A Mikulás műhelye haladó játék 9 fordulón keresztül tart, amit napoknak nevezünk.

Minden nap, a kezdőjátéktól indulva, és az óramutató járása szerint haladva, lehelyeztek egy manót egy akciómezőre, és végrehajtjátok a hozzá tartozó akciót. Az akcióval dolgozhattok egy ajándék elkészítésén, a karácsonyfa díszítésén vagy a rénszarvasok gondozásán. Addig folytatjátok a köröket, amíg mindenki mindhárom manóját elküldi dolgozni a műhelybe.

A nap végén visszaveszitek a manóitokat, és felkészültök a következő napra (fordulóra). Minden harmadik nap végén a Mikulás meglátogatja a manóit, amely során bónusz pontokat szerezhetnek az „ünnepi hangulat” alapján, amelynek mértékét az elkészült ajándékok és a fára akasztott díszek összegéből számítja a Főnök.

9 nap és 3 látogatás után a játék véget ér. Ekkor további pontokat szerezhettek a be nem fejezett ajándékokon maradt nyersanyagok, a játékos tábla fejlesztések és a megszerzett rénszarvasok után.

AJÁNDÉKOK KÉSZÍTÉSE

Miközben a manók sűrőgnék-forognak, a műhely legpezsgőbb részei azok, amelyek az ajándékok elkészítésének vannak szentelve! Bár barátságos versengés zajlik köztetek, semmi sem teszi boldogabbá a Mikulást, mint azt látnia, hogy a manói együtt dolgoznak, hogy örömet szerezzenek a gyerekeknek szerte a világon!

A játékot 2 kívánságkártyával kezditek. Egyszerre legfeljebb 5 ajándék elkészítésén dolgozhattok. Ahhoz, hogy befejezzetek egy ajándékot, nyersanyag- és tervrajzjelzőket kell gyűjtene-tek a műhely különböző helyszíneiről.

Egy jelző megszerzésekor döntsetek: Ráteszitek egy befejezetlen kívánságkártyára, vagy fejlesztitek vele az eszközeiteket a játékos táblákon. A jelzők tetszés szerint eloszthatók a kívánságkártyák és a fejlesztések között, de félretenni, vagy egy már lerakott jelzőt mozgatni nem lehet.

A JÁTÉKOSTÁBLÁK

Haladó játékmódban a manók képződhetnek, és az eszközeitek is fejleszthetőek. Ezeket a játékos táblákon tudjátok nyomon követni.



A manók képzése

Minden manón két képzésmező van, ahová a nyersanyagboltból vagy egyes rénszarvaskártyákról szerzett képzésjelzők helyezhetők. Ezek extra nyersanyagokhoz juttatják a manót, ha az adott boltban vásárol, vagy a játék végén extra győzelmi pontokat adnak, ha a szakértő oldalával rakják a manóra (ld. a 8. oldalon). Ha egy manó a játék végén két képzésjelzővel rendelkezik, az plusz 2 győzelmi pontot ér.

B Eszközök fejlesztése

A játékos tábla jobb oldalán olyan fejlesztésjelzők vannak, amelyek eltávolítása hatékonyabb munkavégzést biztosít. Adott mennyiségű fával a szeneskocsi kapacitását bővíthetitek, fémmel a bányászszerszámok működése fog javulni (lásd a 7. oldalon). A szövet segítségével rénszarvastakarót készíthettek, ami csökkenti a rénszarvaskártyák szénkölttségét (lásd a 11. oldalon). A játék végén a duplán fejlesztett eszközök után 4-4 extra győzelmi pontot zsebelhettek be.

A SZÉNÁNYA

Ha a műhelyben csörömpölő zsivaly a műhely szívverésének a hangja, akkor a szénben rejtőző energia, ami mindezt működteti, a hőmpölygő fekete vérfolyam. Ja és persze a Mikulásnak is szüksége lesz indulás előtt egy kevéske szénre, mert a rossz gyerekekről sem feledkezik meg.



A szén a fizetőeszköz a haladó játékban, ha nyersanyagot vásároltok, ha a manókat képzitek, vagy ha rénszarvaskárttyákat gyűjtötök. Ha egy manót a szénbányába helyeztek, akkor a szeneskocsitok teljesen megtelik szénnel, és esetleg győzelmi pontot is kaphattok.



Aki először küld manót a bányába, nemcsak a szeneskocsiját tölti meg, de egy győzelmi pontot is szerez. Ezt az akciómezőt csak egy manó foglalhatja el.



A szénbánya másik akciómezőjére bármennyi manó elhelyezhető. Töltsd tele szénnel a kocsidat.

Ha korábban már fejlesztettétek a bányászszerszámaitokat, a szeneskocsi feltöltésén túl 1 további győzelmi pontot kaptok, fejlesztésenként (lásd a következő oszlopot).

Nem küldhettek manót a bányába dolgozni, ha a szeneskocsitok teljesen tele van.



Bányászszerszám és szeneskocsi fejlesztések

A szénbányászat nem éppen a manók kedvenc sportja. De a rossz gyerekeknek is kell valamit küldeni, éles szerszámokkal pedig a bányászat is hatékonyabb. A nagyobb szeneskocsi több szentet elbír, így a bányába is ritkábban kell visszaruccanni.

A játékosablátokon két fejlesztés is a bányászathoz kapcsolódik. Bizonyos mennyiségű fém segítségével a bányászszerszámaitokat élezhetitek meg, fával pedig a kocsitok mérete növelhető. Így a szénbányába küldött manók több szentet és győzelmi pontot is szerezhetnek.

Ha a játék során nyersanyagokhoz juttok, azokat elhelyezhettek a fejlesztésjelző lapkákon is. Amikor egy fejlesztésjelző összegyűlik a szükséges mennyiségű nyersanyag, befejeződik a fejlesztés. Ilyenkor tegyék vissza a lapkát a dobozba, a nyersanyagok pedig a közös készletbe kerülnek. Lehetséges az is, hogy egy kör alatt több fejlesztést is befejeztek.

A bányászszerszámok

Egy fejlesztés befejezésekor az eltávolított fejlesztésjelző helyén bónuszmező lesz látható. A játék hátralévő részében, ha egy manót a szénbányába küldötök dolgozni, 1 extra győzelmi pontot is kaptok, befejezett fejlesztésenként. Ha mindkét fejlesztést befejeztétek, 4 extra győzelmi pontot kaptok a játék végi pontozás során.



A szeneskocsi

Egy fejlesztés befejezésekor, a szeneskocsi mérete és kapacitása megnő. Mivel a szénbányában a kocsitokat mindig teljesen telepakolhatjátok, amikor az egyik manót a bányába külditek, ezért a játék hátralévő részében egyre több szentet kaphattok. Ha mindkét fejlesztést befejeztétek, 4 extra győzelmi pontot kaptok a játék végi pontozás során.



Fontos kiegészítések:

- A fejlesztéseket nem szükséges egy kör alatt megvalósítani.
- Az egyes fejlesztéseket tetszőleges sorrendben megvalósíthatjátok.

A NYERSANYAGBOLTOK

A varrógépek zúgása, a hegesztők pattogása és a szalagfűrészek surrogása – ezek a hangok a Mikulás műhelye szívének ütemes dobogása.



Háromféle nyersanyagboltot találtok a műhelyben: a szövet-, fa- és fémkereskedést. A működésük teljesen hasonló: ha egy manót küldöttök ide, szénért cserébe az adott bolt nyersanyagait tudja megvásárolni (vegyétek el a közös készletből).



Fizess 1 szenet, és kapsz 2 nyersanyagot.*



Fizess 2 szenet, és kapsz 3 nyersanyagot.*

* Ha egy boltba azt a manót külditek vásárolni, aki az adott nyersanyagra már rendelkezik képzésjelzővel vagy képzésjelzőkkel, az a manó további nyersanyag(oka)t kap a vásárlása után (a képzésjelzők szerint 1 vagy akár 2 plusz darabot). Fontoljátok meg, melyik manót melyik akciómezőre külditek, mert a képzésük miatt a haladó játékban ez nem mindegy! (Lásd a következő oszlopban.)

Képzésjelzők

A Mikulás módszeresen motiválja manóit, hogy fejlesszék magukat. Néhányan vállalják a kihívást, időt és törődést fordítva saját maguk képzésére.



Ha valamelyik manót vásárolni külditek, a korábban ismertett normál vásárlási akció befejezése után a manó egy további szentet elkölthet, hogy a boltban kapható képzésjelzőt is megvegye. Ilyenkor a megvásárolt képzésjelzőt helyezzétek a játékosláblatokra, a vásárlást végrehajtó manóhoz tartozó egyik üres mezőre.

A képzésjelzők kétoldalasak. Miután megvettétek, döntsetek el, melyik oldalával felfelé helyezitek a manóra – **a képzésjelző később nem fordítható meg!** Ha a nyersanyag oldalával felfelé rakjátok a manó egyik üres mezőjére, akkor az adott manó a játék végéig eggyel több nyersanyagot kap, amikor ilyen nyersanyagot vásárol. Ha a képzésjelzőt a 2 pont oldalával („szakértő” oldal) felfelé rakjátok a manóra, az a játék végén 2 győzelmi pontot ér (lásd a 13. oldalon).

Fontos kiegészítések:

- Egy nap (azaz egy forduló alatt) boltonként csak egy képzésjelző elérhető. Ezeket majd a nap végén töltitek fel újra (lásd a 12. oldalon).
- A képzésjelzőt a bolt két akciómezőjének bármelyikéről megvásárolhatjátok.
- Egy manó legfeljebb 2 képzésjelzőt birtokolhat. Ha olyan manót küldöttök vásárolni, akinek már mindkét erre kijelölt mezője foglalt, az a manó nem tud képzésjelzőt venni. (Egy manó nem vehet képzésjelzőt egy másik manónak!)
- A képzésjelzők csak az azonos típusú boltban adnak bónuszt. Sem másik boltban, sem pedig egyéb módon szerzett nyersanyagok esetén (ha a fát díszítod vagy rénszarvast veszel) nem kaptok bónuszt utánuk.



ÖSSZESZERELŐCSARNOK

A műhely mélyén egy különösen fontos teremben a manók a tervrajzokat tanulmányozzák. Itt szerzik be a tervrajzokat, valamint a festéket és a csomagolópapírt is a végső simításokhoz.

Ha egy manót az összeszerelő-csarnokba küldötök, tervrajzjelzőket kaptok. A csarnok akciómezőire a megadott sorrendben lehet a manókat lehelyezni.



Kapsz egy tervrajzjelzőt.



Kapsz egy tervrajzjelzőt. Egy második tervrajzjelzőt is kaphatsz, amennyiben segítséget kérsz (👉👈) az első manótól.



Kapsz egy tervrajzjelzőt. Ha segítséget kérsz az első manótól, akkor egy második tervrajzjelzőt is kaphatsz. Ha az első manótól kértél segítséget (👉👈), a második manótól is kérhetsz (👉👈), amiért egy harmadik jelzőt kapsz.

Segítő kezek



Valahányszor az 1. akciómezőn lévő manó egy másik játékost segít, 3 győzelmi pontot kap.



Valahányszor a 2. akciómezőn lévő manó egy másik játékost segít, 2 győzelmi pontot kap.

Fontos kiegészítés:

- Segítséget kérhettek *saját* manóktól is, hogy több tervrajzjelzőt kapjatok, de ezért győzelmi pont nem jár!

AJÁNDÉK ELKÉSZÍTÉSE

Miután egy manó az utolsó simításokat is elvégzi az ajándékon, színes papírba csomagolja azt, és hatalmas pipát tesz a Mikulás listájára. Ilyenkor egy pillanatra megáll, és jóleső boldogság tölti el lelkét a jól végzett munka után. Nincs annál nagyobb öröm egy manónak, mint a tudat, hogy életre szóló örömet fog szerezni hamarosan valakinek!

Ha egy kívánságkártyára rákerül az összes szükséges jelző, az ajándék elkészült! Az érte járó győzelmi pontokat lépjétek le a pontozósávon.

Az elkészült kívánságkártyákat képpel lefelé gyűjtsétek magatok mellett. A jelzőket tegyétek vissza a közös készletbe. Az elkészült ajándékok csak a Mikulás látogatása után kerülnek fel a szánra (lásd a 12. oldalon).

Fontos kiegészítések:

- Egy megszerzett nyersanyagjelzőt azonnal le kell helyeznetek egy kívánságkártyára vagy fejlesztésjelzőre, nem rakhatjátok félre későbbi felhasználásra, és nem mozgathatjátok át később máshova.
- Egy ajándék elkészítéséhez szükséges jelzőket tetszőleges sorrendben megszerezhetitek.
- Egy ajándék elkészítése több napig is eltarthat.
- Egyszerre legfeljebb 5 ajándék elkészítésén dolgozhattok.
- Felhúzás után már nem dobhattok el kívánságkártyát.



MÁS MÓKÁS MUNKÁK

Vannak más teendők is a Mikulás műhelyében. Az ajándékok elkészítésén kívül más dolgok is a manók figyelmét igénylik nap mint nap, az ünnepek büvös eljöveteléig.

A POSTASZOBA

A Mikulásnak címzett összes levél az Északi-sark postaszobájában köt ki. Hosszú utat tesznek meg ezek a kívánságlisták, mire összegyűjtik és feldolgozzák őket. Habár úgy hírlik, a hírhedten rossz gyerekek leveleit gyakorta a kupac alája sorolják.

Ha egy manót a postaszobába küldötök, új kívánságkártyákat húzhattok. Egyszerre legfeljebb 5 kártya lehet nálatok!



Húzz 3 kártyát. (Max. 5 kártyád lehet.)



Szedd össze a postaszoba kártyáit, és helyezd azokat a kívánságpakli alája. Húzz 6 új kártyát a postaszoba mezőire. Ezután vegyél el 2 kívánságkártyát. Ne feledd, hogy legfeljebb 5 kártyád lehet.

Amikor új kívánságkártyát húztok, választhattok: vagy a postaszoba mezőin látható hat kártya közül húztok egyet, vagy a pakli tetejéről húztok. A kártyát tegyék képpel felfelé a játékosablátok mellé. Ha a felfordított kártyák közül húztok egyet, annak a helyére azonnal húzzatok új kártyát, mielőtt a következő kívánságkártyát elvennétek.

Fontos kiegészítések:

- Ha már van 5 db befejezetlen kívánságkártyátok, nem küldhetek manót a postaszobába.
- Nem dobhattok el kártyát azért, hogy másikat húzzatok.
- Ha mindkét akciómező szabad, a manót bármelyikre ráakaszthatjátok.
- Ha a kívánságpakli kifogyta, akkor vegyék el az összes kártyát a Mikulás szánjáról (lásd a 12. oldalon), és keverjétek újra azokat.

A KARÁCSONYFA

A Mikulás műhelye előtt áll a világ legcsodálatosabb karácsonyfája! A manók minden évben gondosan feldíszítik, hogy fokozzák az ünnepi hangulatot... és hogy némi extra pontot kapjanak a Mikulástól.



Ha egy manót a karácsonyfához küldötök, akaszthatok fel egy dísz a fára.

Ha egy manót az itteni bármelyik akciómezőre helyeztek, fogjátok az egyik saját díszeteket, és tegyék a karácsonyfára egyik üres mezőjére. Megkapjátok azt a bónuszt, ami a karácsonyfadíszben van, és azt is, amit letakartok vele a fán. Az így szerzett nyersanyagokat a szokásos módon felhasználhatjátok. A dísz a színes oldalával felfelé hagyjátok a fán.

A karácsonyfához két akciómező tartozik, eltérő bónuszokkal.



Helyezd át a kezdőjátékos-jelölőt valaki más elé, mint akinél jelenleg van. Ezután akassz fel egy díszet.



Kapsz egy győzelmi pontot. Akassz egy díszet a karácsonyfára.

Fontos kiegészítések:

- Ha mindkét akciómező szabadon van, bármelyikre küldhetitek a manót.
- Ha már mind az öt saját díszeteket felakasztottátok, többé nem küldhetek manót a karácsonyfához.
- Ha a manókat az első akciómezőre helyezitek, a kezdőjátékos-jelölőt muszáj mozgatnotok. Adhatod saját magadnak a jelölőt, de másik játékosnak is. Ha eddig nálad volt a jelölő, át **kell** adnod másnak.

A RÉNSZARVASISTÁLLÓK

A rénszarvasok létfontosságúak a Mikulás útjaihoz. Etetni, ápolni és rendszeresen edzeni kell őket, hogy a lehető legjobb formában legyenek. No és persze a kemencékbe is szemet kell lapátolni, hogy az istállót melegen tartsuk – elvégre ez az Északi-sark! A Mikulás észre fogja venni, melyik manók szánnak időt a szánhúzó szarvasok gondozására!



Ha egy manót az istállóba küldtök, szénért cserébe rénszarvaskártyát húzhattok. A rénszarvaskártyák a játék végén győzelmi pontot érnek aszerint, hogy hány különböző rénszarvast sikerült szereznetek (lásd a 13. oldalon).

A rénszarvaskártyák szénköltsége a kártya jobb felső sarkában látható. Miután kifizettek, vegyétek el a választott kártyát az istállóból. Az elvett kártya helyére ne húzzatok újabb lapot, majd a nap végén töltsétek fel az istállót (lásd a 12. oldalon).



A megvásárolt kártya bónuszát azonnal megkapjátok. Ezután a rénszarvaskártyát tegyétek képpel lefelé a játékos táblátok mellé.

A kártyák szénköltsége a játék folyamán emelkedik, de a költségük csökkenthető a rénszarvastakarakókkal (lásd a következő oszlopban).

Az egyes rénszarvasok bónuszainak részletes leírását a 16. oldalon találjátok.

A rénszarvastakarakó fejlesztések

A rénszarvasok gondozása során a manók arra jutottak, hogy egy szép, meleg takaró kényelmessé és melegebbé teszi a rénszarvasokat... és kevesebb szén is elegendő az istállók felfűtéséhez!

A rénszarvastakarakó fejlesztésekhez szövetre lesz szükségetek. Ha a játék során szövethöz juttok, azokat elhelyezhetitek a rénszarvastakarakó fejlesztéslapkákon is. Amikor egy ilyen fejlesztésjelzőn összegyűlik a szükséges mennyiségű nyersanyag (2 vagy 4 szövet), befejeződik a fejlesztés. Ilyenkor távolítsátok el a lapkát (tegyétek vissza a dobozba), a nyersanyagok pedig a közös készletbe kerülnek vissza.

Ha egy fejlesztést befejezték, az eltávolított fejlesztésjelző helyén bónuszmező lesz látható. A játék hátralévő részében,



ha egy manót az istállóba küldtök, a rénszarvaskártya szénköltsége 1 vagy 2 szénnel csökken, befejezett fejlesztésként. Ha mindkét fejlesztést befejeztétek, a játék végi pontozás során 4 extra győzelmi pontot kaptok.

Fontos kiegészítések:

- Ha nincs annyi szemetek, hogy meg tudjatok venni egy rénszarvaskártyát, nem küldhettek manót az istállóba.
- A rénszarvaskártyákból kapott nyersanyagokat a szokásos módon felhasználhatjátok.
- A manók esetleges képzsíjelzőjének az istállóban nincs hatása (nem kaptok plusz nyersanyagot).
- A többi játékos nem nézheti meg a korábban megszerzett rénszarvaskártyáitokat, a sajátját viszont bárki megnézheti.



A NAP VÉGE

Amikor az utolsó játékos utolsó manója is befejezte az akcióját, a nap véget ér. Hajtsátok végre az alábbi lépéseket a műhely kitakarításához, és a következő napra felkészüléshez:



Vegyétek magatokhoz a manóitokat, és tegyétek vissza őket a saját játékosablátokra.



Dobjátok el az összes megmaradt rénszarvaskártyát az istállóról, tegyétek vissza azokat a dobozba (a rénszarvaskártya-paklit nem keveritek újra a játék során). Húzzatok három új kártyát az istálló mezőire, képpel felfelé.



A nyersanyagboltokban pótoljátok a hiányzó képzésjelzőket, ha valaki megvette azokat.



A Mikulás figuráját léptessétek egy mezőnyit a naptársávon. Ha a Mikulás egy szánnal jelzett mezőre lép (minden harmadik nap után), a Mikulás meglátogatja szorgos manóit (lásd a következő oszlopban).

MIKULÁS LÁTOGATÁSA

Minden harmadik nap végén a Mikulás ellenőrzést tart, amely során a játékosok bónusz pontokat szerezhetnek az „ünnepi hangulatuk” alapján. Az ünnepi hangulat mértékét az elkészült ajándékok és a fára akasztott (saját) díszek összege határozza meg.

Számoljátok össze, hány elkészült kívánságkártyátok van (képpel lefelé a játékosablátok mellett), és összesen hány saját díszetek lóg már a karácsonyfán. A kettő összege határozza meg az „ünnepi hangulat” mértékét. A legmagasabb összértékkel rendelkező játékos 8 győzelmi pontot szerez. A második helyezett 4, a harmadik 2, a negyedik 1 pontot kap, ezeket azonnal lépjétek le a pontozósávon. Holtverseny esetén minden játékos teljes pontszámot kap a helyezésük szerint.

A látogatás végén az elkészült kívánságkártyákat helyezétek a Mikulás szánjára. Így az ünnepi hangulat mértékének kiszámításához csak az előző 3 nap befejezett ajándékai számítanak bele, ugyanakkor a felakasztott díszetek az egész játék alatt beszámítanak.

Végül léptessétek a Mikulás figuráját egy mezőnyit a naptársávon. A harmadik látogatás pontozása után a játék azonnal véget ér (lásd a 13. oldalon).

Flóra



Gergő



Noémi



Zorka



Flóra és Noémi ünnepi hangulatának mértéke egyaránt 4, Gergőé 3, Zorkaé 2. Flóra és Noémi is 8 győzelmi pontot szerez, Gergő 4-et, míg Zorka 2-t. A pontozás után a befejezett kívánságkártyák a Mikulás szánjára kerülnek.

A JÁTÉK VÉGE

A Mikulás harmadik látogatása után (ami a 9. nap végén van) a játék azonnal véget ér. Most még pontokat szerezhettek a befejezetlen kívánságkártyák után, valamint a rénszarvasokért, képzésjelzőkért és a fejlesztések után.

Befejezetlen kívánságkártyák

A be nem fejezett kívánságkártyákon lévő minden nyersanyag- és tervrajzjelző 1-1 győzelmi pontot ér.

Rénszarvasok

Számoljátok meg, hány különböző (nevű) rénszarvast gyűjtöttetek, amelyek után az alábbi táblázat szerint kaptok győzelmi pontokat. Ha van a kezetekben azonos nevű rénszarvas is, az extra rénszarvasokért 2-2 győzelmi pont jár még.

Rénszarvas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pontok	3	5	6	7	9	12	16	20	25

Képzésjelzők

2 győzelmi pontot kaptok minden olyan manó után, aki-nek mindkét mezőjére került (bármilyen) képzésjelző. A 2 pont („szakértő”) oldalával felfelé lerakott képzésjelzők további 2 pontot érnek.

Eszközfejlesztések

4 pontot kaptok minden eszköz után, amit duplán fejlesztettetek. Ide tartoznak a szeneskocsi, bányászszerszám és rénszarvastakaró fejlesztések.

A legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot, és az ünnepek után elutazhat egy napsütéses vakációra a Mikulással! Holtverseny esetén a rénszarvaskártyákból szerzett pontok számítanak. További holtverseny esetén a megmaradt szenek alapján dől el, hogy ki lesz a nyertes.

És ha még mindig holtverseny lenne, a Mikulásnak eggyel több repjegyet kell vennie!

2 ÉS 3 FŐS JÁTÉK ESETÉN

3 fős játék esetén

Változások az előkészületek során:

- Mindenki válasszon magának egy segítőfigurát, amit tegyen a játékos táblája mellé.
- Helyezzetek egy nem használt színű manófigurát az istálló egyik akciómezőjére (blokkolni fogja azt).

Változások a játékmenetben:

- Minden nap csak két manót küldhetnek a rénszarvas-istállóba.

2 fős játék esetén

Változások az előkészületek során:

- Mindenki válasszon magának egy segítőfigurát, amit tegyen a játékos táblája mellé.
- Helyeztetek egy nem használt színű manófigurát a karácsonyfa 1 győzelmi pontot adó akciómezőjére (blokkolni fogja azt).
- Tegyetek félre 4 további nem használt színű manófigurát.

Változások a játékmenetben:

- A karácsonyfánál nem használható az 1 győzelmi pontot adó akciómező.
- Minden nap csak egy-egy manót küldhetnek a nyersanyagboltokba és a postaszobába, amelyek az ottani két akciómező bármelyikére helyezhetők.
- Amikor egy manót küldötök egy nyersanyagboltba vagy a postaszobába, a másik akciómezőt blokkoljátok egy félretett, nem használt színű manóval, emlékeztetőül magatoknak.

A Mikulás segítői

A segítőket ugyanúgy tudjátok használni, mint bármelyik manókat. Az egyetlen különbség, hogy a segítő nem képezhető. A három manóval és egy segítővel így naponta mindenki 4 kört játszik.

Példajáték, első nap



Krisztián és Timi egy 2 fős játékot játszanak. Timi a teherautó és a plüssmackó, Krisztián a kirakó és a dob kártyákkal kezd. Krisztián nemrég ajándékozott valakinek, így ő kezdi a játékot.



Krisztián első köre: Krisztián Áldomást küldi a fakereskedésbe, és 1 szénért 2 fát vásárol. A 2 fős játék miatt egy nem használt színű (kék) manóval blokkolja a másik akciómezőt.



A most vásárolt két fával a szeneskocsit fejlesztí, így eltávolítja a fejlesztésjelzőt. A kocsiba mostantól hárommal több szén fér. Krisztián fizet még egy szenet, megveszi a fakereskedésben lévő képzésjelzőt is, amit a „2 pont” oldalával felfelé rárak Áldomás egyik mezőjére.



Timi első köre: Timi Fagyöngyöt küldi a fémkereskedésbe, és 2 szénért 3 fémet vesz, amit a teherautó kártyára rak. Utána megveszi még a képzésjelzőt is egy további szénért, amit a fém oldalával felfelé helyez Fagyöngy egyik mezőjére. Egy nem használt színű (kék) manóval blokkolja a fémkereskedés másik akciómezőjét.



Krisztián második köre: Krisztián Hörpintőt küldi a fenyőfa bal oldali akciómezőjére. (A 2 fős játék előkészületei miatt a másik mező blokkolva van.) Nála van a kezdőjátékos-jelölő, így át kell adnia azt Timinek. A fém bónuszt adó díszt rárakja a karácsonyfa egyik, szintén fémet adó mezőjére, az így szerzett két fémmel pedig az első bányászszerszám fejlesztést hajtja végre. Mostantól a felfedett mező bónuszt ad.



Timi második köre: Timi Csillámot, a Mikulás segédjét küldi a szénbánya első akciómezőjére. 1 győzelmi pontot kap, és megtölti (6 szénnel) a szeneskocsiját.



Krisztián Mézteaát küldi a szénbánya nagyobb akciómezőjére. A fejlesztett bányászszerszám miatt 1 győzelmi pontot szerez, és megtölti 9 szénnel a fejlesztett szeneskocsiját.



Timi ezután Levél nevű manóját a szövetkereskedés jobb oldali akciómezőjére helyezi. 2 szénért 3 szövetet vesz. 2 szövettel az első rénszarvastakaró fejlesztést hajtja végre, a harmadik szövetet a plüssmackóra teszi. A szövetkereskedés másik akciómezőjét blokkolja egy kék manóval.



Krisztián utolsó köre: most Tótágast, a Mikulás segédjét küldi a postaszoba bal akciómezőjére. 3 kívánságkártyát húzhat, és blokkolnia kell a másik akciómezőt egy nem használt manóval. Felveszi a szánkót, aminek a helyére egy új kártyát húz. Úgy dönt, a másik két kártyát a kívánságpakli tetejéről húzza.



Timi a második körben ismét Fagyöngyöt küldi a fémkereskedésbe. A képzett manóval 1 szénért 3 fémot vásárol. Két fémot végrehajtja az első bányászszerszám fejlesztést (a jelző lekerül), a harmadik fémot a másik fejlesztésre teszi rá. Egy kék manóval blokkolja a fémkereskedés másik akciómezőjét.



Timi utolsó köre: most Bogyót küldi az istállóba. A rénszarvas-takaró fejlesztés miatt 3 helyett csak 2 szénét költ, és megveszi Villámot. Miután ebben a fordulóban már 4 manót és segítőt küldött játékba, ezért Villám bónusza miatt 4 győzelmi pontot kap. A kártyát lefordítva a játékos táblája mellé rakja.



Ezután Timi az utolsó szénével még megveszi a fémkereskedésben lévő képzésjelzőt, és a fém oldalával felfelé ráhelyezi Fagyöngyre. Lévé ez a manó második ilyen képzésjelzője, így amikor legközelebb a fémkereskedésbe küldi, két további fémot fog kapni. Továbbá Timi a játék végén plusz 2 győzelmi pontot is kap, mert Fagyöngy mindkét képzési helye betelt.

Második nap



Timi kezd, mert nála van a kezdőjátékos-jelző. Az összeszerelőcsarnok első akciómezőjére küldi Csillámot. Egy tervrajzjelzőt kap, amivel befejezi a teherautót, és 5 győzelmi pontot szerez. A nyersanyagokat visszateszi a közös készletbe, az elkészült kívánságkártyát lefordítva a játékos táblája mellé rakja.



Krisztián a második körben Tótágast küldi az összeszerelőcsarnok harmadik akciómezőjére. Miután igénybe veszi Csillám és Méztea segítségét is, 3 tervrajzot kap. Ebből egyet a kirakóra, kettőt a dobra helyez.



Krisztián Méztea-t küldi az összeszerelőcsarnok második akciómezőjére. Csillám segítő kezét nyújt, így Krisztián 2 tervrajzjelzőt szerez, egyet-egyet a kirakóra és a dobra tesz. Eközben Timi 3 győzelmi pontot szerez be Csillám segítő keze miatt.

Timi ismét 3 győzelmi pontot kap, mert Csillám segítő kezét nyújtott. Krisztián azonban a saját manója után nem kap 2 győzelmi pontot. (Segítségét saját manó is ad, tervrajzot kapott is Krisztián ezért, de győzelmi pont csak másik játékos megsegítéséért jár.)

Timi és Krisztián ezek után is hasonlóan folytatják, befejezik a második fordulót, és hét további forduló játszanak még a játék végéig.

A RÉNSZARVASOK BÓNUSZAI

Táltos, Táncos, és Pompás



Vedd el a jelzett nyersanyagokat (2, 3 vagy 4 darabot).

Ijas



Húzz 2, illetve 3 kívánságkártyát a szokásos szabályok szerint.

C: Húzz egy kívánságkártyát a húzópakli tetejéről, és tedd azt a befűzött kártyádra. Nem kapsz pontot érte.

Bársony



A: Vegyél el egy képzésjelzőt a készletből, és tedd a „2 pont” oldalával felfelé bármelyik manódra.

B: Vegyél el egy képzésjelzőt a készletből, és tedd tetszőleges oldalával felfelé bármelyik manódra.

C: Fordítsd a másik oldalára 2 képzésjelződet, ami lehet ugyanazon vagy különböző manódon is.

Csillag



Vegyél el 1, 2 vagy 3 nyersanyagot tetszőleges kombinációban.

Ágas



Azonnal kapsz 3, 4 vagy 5 győzelmi pontot.

Villám



1, 2 vagy 3 győzelmi pontot kapsz minden manóért és segítőért, akit ebben a fordulóban már játékba küldtél (beleértve azt is, aki Villámért jött).

Üstökös



Megkapod a feltüntetett jutalmakat: 1 tervrajzot, 1 tervrajzot és 1 győzelmi pontot, illetve 2 tervrajzot.

A MIKULÁS SEGÍTŐI



Csillám: Egy ici-pici tündér, aki olyan apró, hogy nem tud repülni, de hajdan egyszer így is megmentette a karácsonyt.



Tótágas: Egy szorgos manó, aki a Déli-sarkról látogatott el, de még nem alkalmazkodott az ellenkező sarkvidéki élethez – gyakran fejfelé állva végzi el feladatait.



Hógolyhó: Egy vidám hóember, aki tájékozódási képességeiről híres, bár a Mikulás udvariasan elutasította azon javaslatát, hogy a rénszarvasokat kutyaszárnra cseréljék.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezés: Keith Ferguson

Fejlesztés: Paul Salomon

Gyártás: Brent Dickman

Illusztráció: Andrew Bosley, Jacqui Davis

Grafikai tervezés: Matt Paquette & Co.

Játékszabály: Jason D. Kingsley

Magyar fordítás: Dr. Kánai Zoltán

Szerkesztés: Farkas Milán, Jakab Zoltán, Szabados Krisztián

Játéktesztelés: Tom Ackerman, Ben Bailey, Elise Bailey, Phil Bailey, Susan Bailey, Cathy Ferguson, Craig Ferguson, Ashton Harvey, Chapman Houston, Len Kedrow, Chris Kirkman, Emma Lazar, Jack Lazar, Noah Lazar, Theresa Lazar, Carson Lee, Don Liles, Leez Lord-Flanders, Chris Miller, Chris Needham, Paul Owen, Dan Patriss, Aaron Pieper, John Reside, Matt Riddle, Ben Rosset, Mike Senzig Jr., Mike Senzig Sr., Kelly Snyder, Tom Snyder, Jondi Soper, Carolyn Thomas, Jack Thomas, és Caleb Wilson.

Külön köszönet: Hatalmas köszönet a családomnak – Beckynek, Caitlinnek és Liamnek –, akik nemcsak a legaktívabb játékosok között voltak, hanem inspiráltak is engem, és másodszor is elviselték az összes kérdésemet!