

Méksfutár



A JÁTÉK MENETE ÉS CÉLJA

A mókusok a fa tetején gyülekeznek, hogy körülméljenek, hol rejtőznek a legszebb mogyorók. Minél többet össze kell gyűjteniük télire, hogy elrejtsek a négy rejtekhelyen, de a baglytól és a rókatól nagyon félnek, őket el kell kerülniük! A játék akkor ér véget, amikor az egyik mókus minden rejtekhelyet megtöltött.

HIÁNYZIK EGY ALKATRÉSZ, VAGY SÉRÜLT? ÍRJ NEKÜNK A SEGITUNK@PAGONY.HU E-MAIL CÍMRE, SZÍVESEN KÜLDÜNK EGY ÚJAT INGYENESEN!

MI VAN A DOBOZBAN?



1 fa



4 színkocka, amivel a mókusokat tudjátok léptetni



1 nyolcoldalú kocka a róka és a bagoly mozgathatásához



18 mogyorókorong (6 db két mogyorót ábrázol, 12 db egyet)



4 mókus figura



1 bagoly figura



1 róka figura



2 műanyag talp



4 játékos tábla

ELŐKÉSZÜLETEK

1

Válasszátok ki, hogy melyik színű mókussal szeretnétek lenni, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó játékos-táblát! Helyezzétek a mókusfiguráitokat a fa tetejére – középre, a nagy, négyzet alakú kezdőmezőre!



2

Helyezzétek le a mogyorókorongokat a fára és a fa alatti területre. Az első játéknál a kis levéllel megjelölt mezőkre tegyétek a mogyorókat.

Az 1 mogyorós korongokat ezekre az ágas jelekre tegyétek: – ezek 1 pontot érnek a játék során.



A 2 mogyorós korongokat ezekre az ágas jelekre tegyétek: – ezek 2 pontot érnek.



Amikor legközelebb játszotok, tetszőlegesen is elhelyezhetitek a mogyorókat.

3

Végül helyezzétek el a bagolyfigurát a fán, a rókafigurát pedig a fa alatt.

A baglyot tegyétek egy olyan mezőre, ahol ez a szimbólum látható:



A rókat pedig egy olyan mezőre, ahol ez a szimbólum látható:



Az a játékos kezd, aki legutóbb járt erdőben!

Ezután a játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik.

GY.I.K.

KICSERÉLHETEM A MOGYORÓT?

Igen. Ha a mókusod egy 1 pontos mogyorót tart a mancsában, kicserélheted egy 2 pontos mogyoróra, ha olyan mezőre lépsz, ahol ilyen mogyoró van. Az 1 pontos mogyorót ilyenkor hagyd ott, ahol a mókusod áll. A már elraktározott mogyorókat viszont nem lehet kicserélni.

HA X SZIMBÓLUMOT DOBUNK A KOCKÁVAL, AZ AZT JELENTI, HOGY NEM HASZNÁLHATJUK FEL AZT A KOCKÁT A MÓKUSOK LÉPÉSÉHEZ, ÍGY A RAGADOZÓK LÉPHETNEK ÁLTALA?

Nem.

VISSZAUGORHAT-E EGY MÓKUS A KÖZÉPSŐ SZINTRŐL A FA TETEJÉRE?

Nem, egy mókus csak akkor kerül vissza a fa tetejére, ha megijedt egy ragadozótól. Viszont a középső szintről leugorhat a fa alá, és vissza is ugorhat, valamint szabadon mozoghat a fa alatti négy terület között. A színes nyilak mutatják, milyen szintet kell dobni a kockával ahhoz, hogy fel- vagy leugorhassatok egy szintet.

A JÁTÉK VÉGÉN SZÁMÍTANAK-E A MÓKUS MANCSÁBAN LÉVŐ MOGYORÓK A PONTOZÁSNÁL?

Nem, csak a játékos táblán lévő üregekben elraktározott mogyorók számítanak bele a pontszámba.

A MÓKUSOK MOZGATÁSA

A soron lévő játékos egyszerre dob a négy dobókockával, és azok segítségével határozza meg, merre mozogjon a mókusa. Minden kocka egy-egy oldalán egy vagy több szín szerepel. Ha egy oldalon csak egy szín van, akkor a mókus egy szomszédos, a dobott színnel azonos színű mezőre léphet. Ha egy oldalon több szín van, a játékos kiválaszthatja közülük, hogy melyik színű mezőre lép. **A lépése során ugyanarra a mezőre nem léphet rá többször. Csak oldalszomszédos mezőre lehet lépni – átlósan nem.** Ha valaki olyan színkombinációt dobott, amit nem tud vagy nem akar teljes mértékben kihasználni, akkor dönthet úgy, hogy csak néhány kockát használ fel a dobottak közül. **De legalább egy színes kockát minden esetben kötelező használni** – ha a játékmenet ezt lehetővé teszi. **Egy mezőn egyszerre több mókus is állhat.** A mókusok egymástól nem rabolnak eleséget, és nem is riasztják meg egymást.

UGRÁLÁS A FA SZINTJEI KÖZÖTT



A felső szint (ahol a kezdőmező van) és a középső szint mezői között van néhány, halvány négyzettel jelölt mező. Ezekről a mezőkről lehet leugrani a fa alsóbb szintjeire. **Tehát a felső szinten lévő, négyzettel jelölt mezőről leugorhatsz egy ugyanilyen szimbólummal jelölt mezőre a középső szinten.** Amint kiválasztod, melyik irányba indul a mókusod a fa tetején lévő kezdőmezőről, oda már nem térhetsz vissza, és nem ugorhatsz át másik ágra – az utad onnantól kezdve lefelé, a középső szint felé kell, hogy vezessen.

A középső és az alsó szinten halvány kör alakú szimbólummal jelölt mezők is vannak. **A körrel jelölt mezőkre lépve az alsó és középső szint között ugrálhatnak a mókusok oda és vissza is.**

Az ugrásnál azonban továbbra is be kell tartani a mozgás szabályait: vagyis a játékosnak dobnia kell a kockával egy olyan szint, amilyen színű mezőre felfelé vagy lefelé ugrani szeretne. Ezen kívül az ugrás csak a legközelebbi (felülnézetből szomszédos), megfelelő szimbólummal (kör vagy négyzet) ellátott célmezőre történhet (lásd az ábrán).

MOZGÁS A FA ALATT



Ásás: A fa alatt, a játéktáblán 4 db többszínű, alagutat ábrázoló mező található. Ezek lehetővé teszik, hogy a mókusok a levelek alatt átássák magukat a fa törzsének egyik oldalától egy másikhoz. **Ezekre a mezőkre bármilyen színű kockadobással léphetsz.** Miután egy ilyen mezőre léptél, tovább „áshatsz” bármelyik másik, hasonló típusú mezőre a táblán, egy másik, tetszőleges kocka bármely színét felhasználva. (A páfránnyal és a gombával jelölt mezők szintén többszínű mezők, de nem alagutak).

MOGYORÓGYŰJTÉS ÉS RAKTÁROZÁS

Egy mókus akkor gyűjthet be egy mogyorót, ha a lépését egy mogyorókoronggal fedett mezőn fejezi be. Ekkor a játékos leveszi a korongot a játéktábláról, és a saját játékos tábláján a mókus mancsába helyezi. **A mókus egyszerre csak egy mogyorókorongot vihet magával.** A mogyorót akkor tudja elraktározni, ha a lépését egy rejtkehely mezőn fejezi be. (a rejtkehely mezők tetszőleges sorrendben érinthetők):



Méhkaptár



Páfrány



Gomba



Madárfészek

Ekkor a játékos áthelyezi a mogyorót a mókus mancsából a megfelelő üregbe a saját játékos tábláján. **A mogyoró begyűjtése vagy elraktározása a lépés végét jelenti.** Ha tehát egy mókus mogyorót vesz fel vagy raktároz el, a többi dobott kockát már nem használhatja fel – azok helyett a ragadozók (a bagoly és/vagy a róka) fognak mozogni. Ezért érdemes úgy megtervezni a mogyoróhoz vagy a rejtkehelyhez vezető utat, hogy a játékos minél több kockát tudjon a saját mozgására felhasználni – így kevesebb kocka marad a ragadozók mozgására.



VIGYÁZAT

Minden egyes kocka után, amit a játékos nem használ fel a mókus mozgatásához, az egyik ragadozó – a bagoly vagy a róka – egy mezővel odébb lép. (Lásd a Ragadozók Mozgatása Rész)



TIPP: Segítségképpen a dobott kockákat ráhelyezhetitek a játéktábla megfelelő mezőire, miközben megtervezitek a mókusaitok útvonalát.



A dobott sárga kocka helyes használata a leugrásnál.



A dobott sárga kocka helytelen használata a leugrásnál.



1. PÉLDA: A játékos a következő színeket dobja a kockákkal: sárga 1, sárga-piros 2, zöld 3 és X 4. Úgy dönt, hogy a következőképpen mozog a mókusával: alagút 5, sárga mező 6, zöld mező 7. Az X azt jelenti, hogy azt a kockát nem lehet beszámítani a mozgásba, sem a mókusoknál, sem a ragadozóknál.

A RAGADOZÓK MOZGATÁSA

Minden olyan kocka, amit a játékos nem használ fel a mókusa mozgatásához, a ragadozók (bagoly vagy róka) mozgását segíti. Minden fel nem használt kockáért egy ragadozó eggyel odébb léphet. Amikor ily módon egy ragadozó mozgatására kerül sor, az aktív játékosnak dobnia kell a nyolccoldalú kockával, ami eldönti, hogy melyik ragadozó lép és milyen irányba.



Egyik ragadozó sem mozog.



Az a játékos, aki dobott, eldöntheti, melyik ragadozó (bagoly vagy róka) mozogjon, és milyen irányba.



Mozgasd a baglyot a dobókockán látható nyíl irányába!



Mozgasd a rókát a dobókockán látható nyíl irányába!



A bagoly és a róka is mozog a dobókockán mutatott irányba.

RIADALOM

A mókusok félnek a ragadozóktól, és minden alkalommal megriadnak, amikor összetalálkoznak velük. A ragadozók minden olyan mókust megijesztenek, amely a ragadozóval azonos vagy szomszédos mezőn áll (akár átlósan is). A rémült mókus elejti a mogyoróját azon a mezőn, ahol éppen áll (ha van a mancsában mogyoró), és visszaszalad a fa tetején lévő kezdőmezőre. Ez azt jelenti, hogy a mókusok nem tudnak átvágni azokon a mezőkön, amelyeken ragadozó áll, sem elosonni nem tudnak ezen mezők mellett.



A bagoly csak az ágakon mozog (vagyis a fa középső szintjén), a madárlábnymokkal jelölt mezőkön. A bagoly egyik ágról a másikra repül, ami azt jelenti, hogy nem ijeszti meg a mókust, aki felett átrepül, csak azt, aki azon vagy amelletti mezőn ül, ahol a bagoly a lépése végén landol.



A róka csak a fa alatt mozog (a játéktábla alsó szintjén), a róka-lábnymokkal jelölt mezőkön. A róka úgy mozog, hogy körbejárja a fát. Ha több mint egy mezőt lép, minden mókust megijeszt, amely mellett az útja során elhalad (beleértve azokat is, amelyek azon vagy amelletti mezőn vannak, ahol a róka a lépése végén megáll).

A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékosnak sikerül az összes üreget megtölteni mogyoróval a játékosabláján, a többi játékosnak még egy utolsó köre van, majd a játék véget ér. Ekkor minden játékos összeszámolja a játékosablája üregeiben található mogyorókat, és az nyer, akinek a legtöbb pontja van. Ha több játékosnak is ugyanannyi pontja van, akkor az nyer, akinek több ürege van mogyoróval megtöltve. Ha ezután is döntetlen az állás, akkor minden érintett játékos nyer – a mókusoknak több élelem jut a télre.

GYORSÍTOTT JÁTÉKVERZIÓ

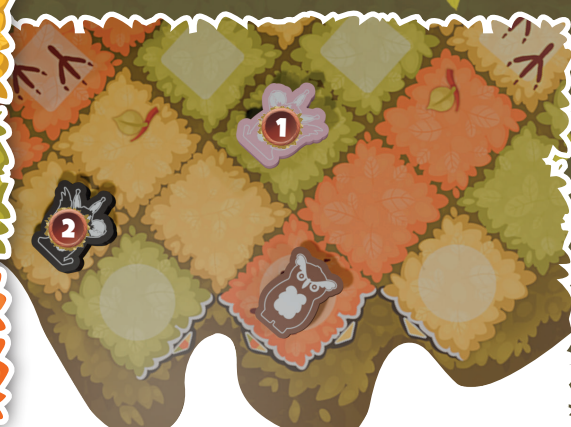
Ha gyorsítani szeretnétek a játékot, a begyűjtött mogyorókat azonnal helyezzétek a játékosablátoknál található üregekbe. Így a mogyorót szerző mókusoknak nem kell a rejtekhelyeket szimbolizáló mezőket elérniük a táblán, ami jelentősen lerövidíti a játékidőt.



2. PÉLDA: A bagoly az 1-es jelzett mezőről indul, és két lépést tesz meg. Figyelman kívül hagyja a 2-es jelzésű mezőt, amely az első lépése. Végül a 3-as jelzésű mezőn landol, így egy mókust sem ijeszt meg.



3. PÉLDA: A róka 2 mezőt lép, és végül a 3-es jelölt mezőn, azaz a rózsaszín mókus mezőjén áll meg. A bagollyal ellentétben a róka nem repül át az 1-es jelzésű mező fölött, hanem átfut rajta, így megijeszti az ott álló kék mókust is ugyanúgy, mintha ott fejezte volna be a mozgását.



4. PÉLDA: A ragadozók minden olyan mókust megijesztenek, akik ugyanazon vagy egy velük szomszédos mezőn állnak – akár átlósan is. Így az 1-es mókust megriasztják, míg a 2-es mókus biztonságban van.

Játékfejlesztő: Eliška Holubová,
Marek Vejborný
Gyártásvezető: Marek Vejborný
Illusztrátor: Tereza Šajnerová
Nyomdai előkészítő: Ján Novodomský,
Karolína Zacklová
Gyártó: Eastar Game
Manufacturing

Nem akarsz elolvasni
a szabályt? Nézd meg a
szabálymagyarázó videót!

