

Kuruzsló & Tsa.

Quedlinburgi Futam



Hallottál már valaha az észak-harzi Quedlinburg városáról és az évente megrendezésre kerülő híres vásárukról?

A gyerekek minden évben a vásár előtti napon nagy versenyen vesznek részt, és most te is csatlakozhatsz hozzájuk!

Játsz a Kuruzsló számmal és barátaival. Etesd az állatodat, és lépj vele a pályán. De ez nem szokásos eledel, és nem mindig segíti a négylábú barátod haladását. Neked kell megtalálnod a megfelelő eledelkombinációt, hogy a lehető leggyorsabb legyen. Néha „álomfű” kerül a táskádba, és az állatod inkább szunyókál egy keveset.

Menet közben gyűjts rubinokat, amikből új ellátmányt vásárolhatsz. Érd be a célba, és nyerd meg az áhított aranyüstöt.

Játékelemek és előkészületek

162 eledeljelző



18 álomfűjelző



26 négylevelű lóhere



40 rubin



1 aranyüst



4 állatkártya



2 dobókocka



4 játékbábú (szamár, bárány, malac, tehén)



1 játéktábla (kétoldalú)



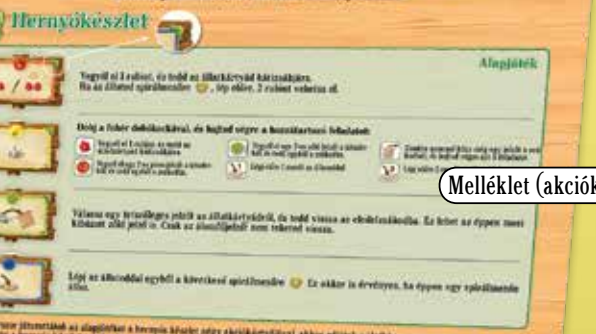
4 eledelzsák



6 akciókártya (kétoldalú)

Akciókártyák és játékmódok

Számos lehet ség áll rendelkezésedre, hogy megváltoztassd a játékot. Kétoldali játéktábla és két különböző akciókártya-készlet.



Melléklet (akciókártyák és játékmódok)



Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemeket a kartonlapokból. A játékot a következők szerint készíttétek elő, mielőtt nekikezdenétek:

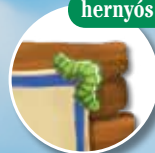
- Tegyétek középre a játéktáblát.

A játéktábla kétoldalú. Az egyik oldalon rövidebb az útvonal, mint a másikon. A játékot a rövidebb útvonalat ábrázoló oldalával kezdjétek. Ezt a kezdőház piros teteje jelzi.



- Minden játékos válasszon egy játékbábút (szamár, bárány, malac vagy tehén), és vegye el a hozzá tartozó állatkártyát, valamint a játékbábu színének megfelelő zsákot. Mindenki tegye maga elé az állatkártyáját, és tegye a játékbábuját a játéktábla erdejében lévő kezdőházra.
- Az akciókártyákon láthatjátok, hogy mindegyiknek van egy hernyós és egy pillangós oldala. Ez két különböző kártyakészlet.

hernyós készlet



Kezdésként a hernyós készlettel játsszatok. Tegyétek a piros, sárga, zöld és kék akciókártyákat a játéktábla mellé a hernyós oldalukkal felfelé.

Az alábbiakban leírjuk a kezdőjátékot a hernyókészlet első négy akciókártyával (piros, sárga, zöld, kék). Amikor már pár játszmán túl vagytok, és összetettebb, izgalmasabb játékokra vágytok, akkor adjátok a játékhoz a narancs és a lila akciókártyákat is (a hozzájuk tartozó jelzőkkel).

A haladó játékosok számára készült pillangókészlettel a játék még sokoldalúbbá válik. Az összes lehetséges játékmódot megtaláljátok → Az akciókártyák és játékmódok mellékleten.

- Tegyétek a fehér dobókockát a sárga akciókártyára. (A natúr színű dobókockára egyelőre nem lesz szükségetek. Ezt a haladó játékosoknak készült pillangós készlethez kell használni.)
- Válogassátok szét az eddeljelzőket az értékük szerint, és tegyétek őket a doboz aljába a megfelelő rekeszbe. A rekeszek alján fel van tüntetve, hogy melyik rekeszbe melyik jelző kerüljön. Most csak a kezdő játékmodot írjuk le, amihez csak a piros, sárga, zöld, kék és fehér jelzőkre lesz szükségetek.
- A játék kezdetén minden játékos tegye ugyanazokat a kezdőjelzőket az eddelzsákjába. Mindenki nézze meg az állatkártyája hátlapját. Ott láthatjátok, melyek ezek a jelzők. Most mindenki alaposan keverje meg a zsákja tartalmát.

Kezdőjelzők



4 álmofűjelző
1 sárga '1'-es jelző
2 piros '1'-es jelző
1 piros '2'-es jelző

Tegyétek a rubinokat a doboz aljának megfelelő rekeszébe. A négylevelű lóherékre csak akkor lesz szükségetek, amikor az alapjátékon túllépve kipróbáljátok a játékmódokat. Tegyétek az aranyüstöt a játéktábla vásárhelyére. Ez lesz a győztes jutalma. Kezdődhet a verseny!

A 4 fős játék előkészületei

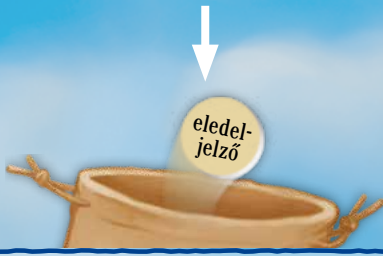


Az összes nem használt játékelemet tegyétek félre, vagy tegyétek a felfordított doboztetőbe. A doboz alja a feltöltött rekeszekkel alkotja a készletet. Ezekre szükségetek lesz a játéknál.

Állatok felkészülni, vigyázz, kész, rajt!

Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb látott szamarat. Utána a köreiteket az óramutató járása szerint egymás után hajtjátok végre. A körödben mindig húzol egy jelzőt a zsákból anélkül, hogy közben belenéznel. Az egész játék alatt nem nézhetek a zsákokba. A kihúzott jelző dönti el, hogy mi történik legközelebb:

Számozott eledeljelzőt húzol.



VAGY

Álomfűjelzőt húzol.



1. Megeteted az állatot, és a jelződet az állatkártyádon lévő állatra teszed. Az állatod boldog, hogy eledelt kapott, és a jelzőn lévő számmal azonos számú mezőt lép előre az útvonalon.
2. Ezután végrehajtod az akciókártyán látható feladatot. A jelző színe dönti el, hogy melyik akciókártyát kell követned. Az egyes akciókártyák részletes leírását. - Az akciókártyák és játékmódok - mellékleten találjátok.



Kivétel: Ha a játék során később fehér cukorrépa jelzőt húzol, akkor nyolc mezőt léphetsz előre az ösvényen.

Ez azért van, mert a cukorrépa az állatod kedvenc eledele. De ezután semmilyen akciót nem hajthatsz végre.

Amikor előrelépsz a bábuval, figyelj oda, hogy a foglalt mezőket is számold, és azt se felejtse el, hogy több állat is állhat ugyanazon a mezőn.

Az állatod elrágta az álmofüvet, ezért szunyókál, és ebben a körben nem lép előre. Tedd az álmofűjelzőt az állatkártyára, az állatod következő üres álmofelhőjére.



Amikor az utolsó álmofelhőre raksz álmofűjelzőt, és így mindhárom felhő megtelik, akkor azonnal vásárolj új jelzőket → Új jelzők vásárlása.

(Az utolsó álmofelhőn lévő négylevelű lóhere csak akkor számít, ha a narancs akciókártyával is játszotok → Játékmódok).

Ezután a következő játékos köre következik.

Példa



Dóri piros 2-es eledeljelzőt húz az eledelzsákjából, amit lerak az állatkártyájára.



Mozgatja az állatbábuját, a bárányt, két mezőt lép előre vele.



Mivel piros jelzőt húzott, a piros feladatot is végrehajtja, és elvesz egy rubint a készletből.



A rubint az állatkártyáján lévő hátizsákra teszi.



Most Konrádon a sor. Ő sárga jelzőt húz az eledelzsákjából, amit lerak az állatkártyájára.



Egy mezőt előre lép a szamarával.



Ezután végrehajtja a sárga feladatot: dob a fehér dobókockával, és ezt a szimbólumot dobja:



Ezért azonnal elvesz egy zöld 2-es jelzőt a készletből, amit az eledelzsákjába tesz.



Új jelzők vásárlása

A Quedlinburg városát körülvevő területeken időnként találkozhattok árusokkal, akik eledelt árulnak az állataitoknak.

Ha harmadik alkalommal is álomfüvet húzol, akkor azonnal vásárolj új eledeljelzőket. Az új eledeljelzőkért az állatkártyád hátizsákján eddig összegyűjtött rubinokkal kell fizetned. Mindig kapsz rubint, amikor piros jelzőt húzol → Akciókártyák.

A doboz aljában lévő rekeszek szélén láthatjátok, hogy mennyi rubin kell az egyes jelzők megvásárlásához:



1 rubinért kaphatsz egy 1-es jelzőt, 2 rubinért egy 2-es jelzőt, 3 rubinért egy 4-es jelzőt, és 5 rubinért egy 8-as jelzőt. Az 5-ös jelző csak akkor kerül játékba, ha a hernyós készlet kiegészítőjével játszotok → Akciókártyák és játékmódok melléklet. A fizetéshez használt rubinokat tedd vissza a doboz aljában lévő rubinkészletbe.

A következő szabályok érvényesek az új jelzők vásárlásakor:

- Ha egynél több jelzőt veszel, akkor azoknak különböző színűeknek kell lenniük.
- Nem tartalékolhatod a rubinokat későbbre. Ha nem szeretnéd elkölteni az összes rubinodat, akkor azokat vissza kell tenned a rubinkészletbe.
- Ha az állatod az utolsó helyen áll az útvonalon, akkor vásárlás előtt elvehetsz még egy rubint. Ez akkor is érvényes, ha az utolsó helyen osztozol játékosársaddal.



Ha a játék során lerakod a harmadik álomfüveljű jelzőt az állatkártyádra, és még egyetlen rubint sem gyűjtöttél, akkor sajnos abban a fordulóban nem tudsz új jelzőt vásárolni.

A vásárlás végeztével tedd vissza az összes jelződöt a zsákba. Ezek a következők:

- az összes éppen most megvásárolt jelző
- az állatkártyádon lévő összes eledel- és álomfüveljű jelző.

Most egyetlen jelző sincs az állatkártyádon. Keverd meg jól az eledelzsákod tartalmát. A következő körödben az újonnan feltöltött eledelzsákodból fogsz jelzőt húzni.

Példa Dóri kihúzza a zsákjából a harmadik álomfüveljű jelzőt. Lerakja azt a harmadik álomfelhőre. A báránya nem léphet előre. Dóri most új jelzőket vásárolhat.



A 4 rubinjáért vásárol magának 1 kék 4-es jelzőt + 1 zöld 1-es jelzőt. Az összes rubinját visszateszi a készletbe, és az összes jelzőjét (amiket vásárolt, és amik az állatkártyáján vannak) a zsákjába teszi.



Ki nyeri meg az aranyüstöt?

Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként ér Quedlinburg vásárába, és ő kapja meg jutalmul az aranyüstöt. Nem szükséges, hogy pontos lépéssel érj el a vásárhelyet.



A szerző és a kiadó köszönetét fejezi ki minden tesztjátékosnak és szabályellenőrnek. A változtatás jogát fenntartjuk.

Item no. 88445

Játéktervező: Wolfgang Warsch
Illusztrátor: Michael Menzel
Szerkesztő: Meike Wilken
Megvalósítás: Jasmin Weigand
Grafikai tervezés és 3D grafika:
designstudio1.de

Kiadja, importálja és
forgalomba hozza:
ComPaYa - Ha kell egy játék!
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

