

RYAN COURTNEY KALANDTÚRA



BITEKING GAMES



2-4 JÁTEKOS



30 PERC



8 ÉVES KORTÓL

TARTOZÉKOK



4X 3 TÁBORKÁRTYA



12X CÉLKÁRTYA



4X 4 JÁTEKOSKÁRTYA



135X ÚTSZAKASZ-
KÁRTYA

1

1X KIHÍVÁSKÁRTYA



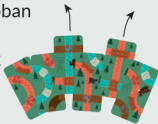
JÁTÉKMENET

A játék 4 fordulón keresztül tart. A fordulók során összesen 24 útszakaskártyát választotok ki, amelyeket a 3 tábor-kártyával együtt elrendeztek magatok előtt. Az útszakaskártyákon 3 különböző útvonaltípus (**túra/kerékpár/kajak**) látható, amelyek megfelelnek az egyes tábortípusoknak.

Minden **forduló kezdetén** osszatok 8 útszakaskártyát minden játékosnak. Miután átnéztétek a kártyáitokat, válasszatok ki és egyszerre helyeztetek le egyet a nálatok lévő táborkártyák közül. (A 4. fordulóban már nem helyeztek le táborkártyát).

Egy forduló 3 körből áll. Minden körben válasszatok ki és egyszerre helyeztetek le 2-t a kezetekben lévő útszakaskártyák közül. A megmaradt kártyákat adjátok át az 1. és 3. fordulóban a bal oldali, a 2. és 4. fordulóban pedig a jobb oldali szomszédotoknak.

A 3. kör után a forduló véget ér, dobjátok el a kezetekben maradt 2 kártyát.



KÁRTYÁK LEHELVEZÉSE

A tábor- és útszakaszkártyákat vagy egy már kijátszott kártyával élszomszédosan, vagy egy másik kártyát (részben vagy teljesen) lefedve kell lehelyezned. Két kivétel van:

1. Az első táborkártyával kezded az útvonalak építését, így az semmihez sem kapcsolódik, és nem fed le másik kártyát.
2. A táborokat nem fedheted le.

SZABÁLYOS LEHELVEZÉSEK



Élszomszédos egy
másik
kártyával



Lefedhet útszakaszkártyákat



Nem kell kapcsolódnia
azonos típusú
útszakaszhoz

4



NEM SZABÁLYOS LEHELVEZÉSEK

- ✗ Nem fedhet le táborn
- ✗ Élszomszédosnak kell lennie már kijátszott kártyával

JÁTÉK KÖZBENI CÉLKÁRTYÁK

Ha bármelyik kör végén teljesíted egy játék közbeni célkártya követelményeit, helyezd egy játékoskártyádat a teljesített célkártya legmagasabb értékű szabad mezőjére (az 1./2./3. hely 6/3/1 pontot ér). Ha ugyanabban a körben több játékos is teljesíti a célkártya feltételeit, mindegyikük tegye a kártyáját a legmagasabb értékű szabad mezőre, és megkapják az érte járó pontokat. Ha egy játék közbeni célkártyán minden mező foglalt, a többi játékos már nem szerezhetsz pontot a cél teljesítéséért.

Megjegyzés: Egy játék közbeni cél teljesítését követően a játékoskártyád a játék végéig a célkártyán marad, még akkor is, ha később megszakítod a célkártya teljesítéséhez szükséges útvonalat.



JÁTÉK VÉGE ÉS JÁTÉK VÉGI CÉLKÁRTYÁK

A játék a 4. forduló után véget ér. Ellenőrizték le, hogy sikerült-e teljesítenetek a játék végi célokat, és ennek megfelelően tegyétek le a játékoskártyáitokat. Döntetlen esetén az érintett játékosok ugyanarra a mezőre tegyék a kártyájukat. A következő játékos akkor is leheteti a játékoskártyáját a 2. vagy a 3. mezőre, ha az előtte lévő mezőn döntetlen van.



PONTOZÁS

Pontokat kaptok a befejezett **útvonalakért**, valamint a játék közbeni és a játék végi célkártyák teljesítéséért. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb célt teljesítette (vagyis, aki a legtöbb játékoskártyát helyezte le). Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

ÚTVONALAK PONTOZÁSA

1 pontot kapsz minden kész útvonalon lévő **úttjelzőért**. Minden kereszteződésben és kanyarban **úttjelzők** láthatók. Az úttjelző lehet híd, sánc, zúgó, sár, szikla vagy alagút.

Megjegyzés: Ha egy útvonal keresztezi önmagát, a kereszteződésnél lévő úttjelzőt kétszer kell számolni (minden áthaladásakor).

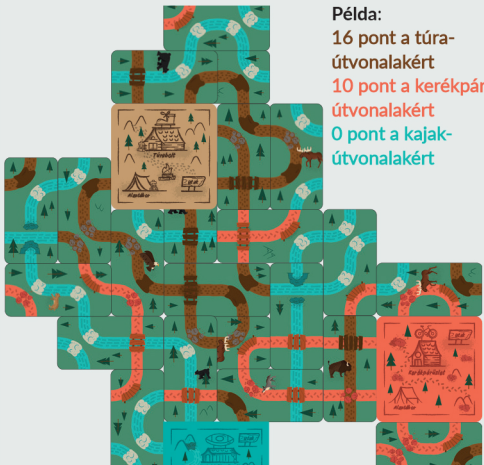
Példa:



Ez a kajakútvonat
8 pontot ér.

7





Példa:

16 pont a túra-
útvonalakért

10 pont a kerékpár-
útvonalakért

0 pont a kajak-
útvonalakért

ÁLLATOK KIEGÉSZÍTŐ



10X MEDVE, SAS, JÁVORSZARVAS, BÖLÉNY, FARKAS, HIÚZ

Ez a kiegészítő egy opcionálisan választható modul a többszemélyes játékhoz, amely további kihívásokat és pontszerzési lehetőségeket nyújt.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek az állatjelzőket a játéktér közepére.

JÁTÉKMENET

Néhány kártyán állatok láthatók.

Amikor olyan kártyát helyezel le, amin állat látható, lehetsz egy megfelelő állatjelzőt a kártya közepére. Ezt a döntést abban a körben kell meghoznod, amikor a kártyát lehelyezted, később már nem teheted rá az állatjelzőt.



Megjegyzés: Az állatjelzőt azért kell a kártya közepére tenni, mert az mindig csak a kártya hosszú útszakaszához kapcsolódik, sosem a két rövid útszakaszhoz.

Ha úgy döntesz, hogy leteszel egy állatjelzőt egy kártyára, ezt a kártyát már nem fedheted le másik kártyával.

A tervező megjegyzése: Az állatos útszakaszkártyákon mindig van két rövid útszakasz, amelyek más típusúak, mint a hosszú útszakasz. Minden azonos formájú hosszú útszakasz ugyanahhoz az állatfajhoz tartozik, ezt érdemes figyelembe venni az útvonalak megtervezésekor.

AZ ÁLLATOK PONTOZÁSA

A kész útvonalaidért további pontokat kapsz az útvonal mentén lévő különböző típusú állatjelzők száma alapján: 1/3/6/10/15/21 pont jár 1/2/3/4/5/6 különböző állatért.

A tervező megjegyzése: Nem jár előnnyel, ha több azonos típusú állatjelzőt teszel le ugyanarra az útvonalra.

Ez azért van így, mert az emberek mindig újdonságokra és izgalomra vágyanak, a megszokott dolgok hamar megszokottá válnak.

Különböző típusú
állatjelzők az
útvonal mentén
Pont

1	2	3	4	5	6
					
1	3	6	10	15	21

Példa (lásd a képet a következő oldalon):

A rövid **kajakútvonalon** lévő jávorszarvasjelzőért 1 állatpont jár. A hosszú **kajakútvonalért** 6 állatpont jár, mivel ezen az útvonalon 3 különböző típusú állatjelző található – 1 hiúz, 1 jávorszarvas és 1 farkas. Bár a közelében van sas- és medvejelző is, ezeket nem lehet figyelembe venni, mivel azok a **túraútvonalhoz**, illetve a **kerékpárútvonalhoz** tartoznak. Bár a kerékpárútvonalon 3 különböző típusú állatjelző is található, ezekért nem jár állatpont, mivel a **kerékpárútvonal** nem készült el.

Levi összesen 7 állatpontot gyűjtött.

©2022 Bitewing
Games LLC. Minden
jog fenntartva!



©2022 Ryan
Courtney. Minden
jog fenntartva!