

TARTOZÉKOK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki a tetőket, kastélytoronyokat, sajtokat, kastélylapokat a formából.



A keret, amiből kinyomkoddad a SAJTLAPKÁKAT, lesz a JÁTÉKTÁBLÁD! (lásd lejjebb: ④) Tehát vigyázz a keretre is:
 -> NE DOBD EL!
 -> NE HAJTSD ÖSSZE!
 -> ÓVATOSAN TARTSD, MÍG KITÖRÖD BELŐLE A LAPKÁKAT!

Vigyázat!

Hát nem gyönyörű játéktábla? Telis-tele van lukakkal!



Előkészületek, a kastély megépítése:

(Kezve az ① -sel, balul lent)

Most jön a keret (a 33 lukkal) a kastélylapkákra.

Ha a másik oldalát használod, akkor APPENZELL KASTÉLYÁNAK egy másik szobabeosztásával játszhatsz.

18 tető

A kastélyban különböző szobákat látsz, melyek 2, 3 vagy 4 mezőből állnak. Minden tetőt pontosan a helyére tegyél.



11 cseréptető



2 réztető



5 szalmatető

34 kastélylapka



21 sajtot ábrázoló (3 minden fajtából)



10 sajt nélküli



3 egérfogó, lukkal

Tedd fel a kastélylapkákat olyan mintában az üres mezőkre, ahogy csak akarsz.

A megmaradt lapkát tedd a kastély közelébe, szükség lesz rá.

4 összehajtható kastélytorony



Hajtsd össze a kastélytoronyokat, és helyezd a 4 kialakított vájatba.

Kastélyfal
 A doboz alsó fele a kastély maga, a fekete váz a belseje, belül az egérlukakkal.

⑥

28 sajtlapka kerül a kastély mellé egy halomba (Dobd el az 5 "Achtung" lapkát.)



A játékban 7 különböző fajta sajt van.

⑦

16 egérke 4 színben



Mindenki maga elé rakja a saját színű egereit.

A játék célja

Legyél te az első, aki össze tud gyűjteni 4 különböző fajta sajtot az egereivel!

A játék menete

Minden játékos egy egerét az egyik toronyba teszi.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb volt igazi kastélyban.

A kör órajrás irányában megy.

A körödben akár 4 akciót is végrehajthatsz.

A következő három lehetőségéből választhatsz: 'felfedezés', 'futás' és 'csúsztatás'.

A 'csúsztatás'-t csak egyszer választhatod a körödben, de ezen kívül nincs megkötés, az akciókat bárhogyan kombinálhatod, bármilyen sorrendben, akár többször is ismételve.

Nem szükséges mindig kihasználnod a 4 akciót, ha nem akard.

*A tetőkön nem mászkálunk!
Mindig csak a felfedezés után
futkározhatunk a kastélyban.*

'felfedezés' akció

Az egerek felfedezhetik a szomszédos szobá-szobákat. Minden mezőről (a tornyot is beleértve), ahol az egered ül, vízszintes, függőleges, vagy akár átlós irányban is leveheted a szomszédos tetőt. Az eltávolított tetőt tedd a kastély közelébe.

Minden felfedezés egy akcióba kerül.

*Mikor felfedezünk, fincsi
sajtokat találunk... vagy
szörnyű egércsapdákat
vagy néha semmit sem*

✓ Levehetem a
3 tető bármelyikét.



'futás' akció

Az egerek a tornyokon keresztül juthatnak be a kastélyba.

A bejáráshoz bármelyik tornyot használhatják.

Az egereddel futhatsz szomszédos mezőre (toronyból indulva is) vízszintes vagy függőleges irányba (zöld egér a képen).

Átlós irányban nem lehet futni.

Az egerek nem tudnak tetőn vagy egércsapdán átfutni. A toronyba nem tudnak visszatérni, és a kastélyt sem hagyják el (vörös egér a képen).

Egy mezőn csak egy egér állhat (a tornyokban szintúgy). Az egerek át tudják ugrani egymást. Minden mező egy futási akciónak számít (kék egerek).

*A tornyok
bejáratok, de
nem kijáratok.*

egyirányú



*Ez a lépés 2
akciómba került!*

Nekem is!



A következők egy akciónak számítanak:

- minden lépés kívülről egy toronyba,
- minden lépés egy mezőről (toronyból is) egy szomszédos mezőre,
- minden egyes mező, ha foglalt területen át kell szaladni.



= szabad



= tilos



= tilos, míg tető van felette

'csúsztatás' akció

A kastély minden oldalán a zászlók felett három rés van, ide tudod becsúsztatni a kastélylapkát a csúsztatáshoz.

Ha csúsztatni akarsz, vedd fel a megmaradt kastélylapkát, és csúsztasd be bármelyik részbe. Ennek eredményeképpen a kastély másik oldalán kiesik egy lapka.

A csúsztatás az egyetlen akció, amit csak egyszer végezhetsz a körben.

Itt tudod kihúzni a talpam alól a szőnyeget. Az lenne a legjobb, ha valami finom sajtot tolnál alám!

A magasabb mezőkön biztonságban vagyunk a csapdáktól. De sajnos itt meg sajt nincs!

Mindig úgy told be a kastélylapkákat, hogy a szélesebb része legyen felül, úgy nem fog beragadni.



egércsapda

Ha valaki egércsapdát csúsztat egy egérke alá, akkor az beleesik a kastély börtönébe és a játék végéig ottmarad.



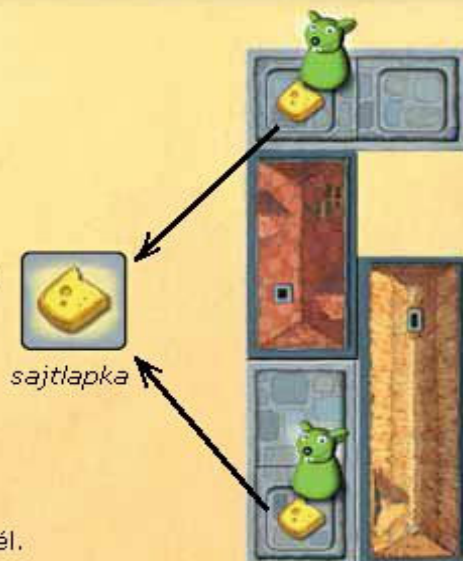
sajtgyűjtés

Sajtfajtánként három kastélylapka van a játékban.

Ha kettő egéred is ugyanazon a fajta sajton áll, megkapod a passzoló sajtlapkát, amit magad elé tehetsz, de a többiek is láthatják.

Ez akkor is megtörténhet, ha éppen nem te vagy soron.

Néha sikerül akár egynél több sajtba is beleharapni ugyanabban a körben.



Minden fajta sajtból csak egyet gyűjthetsz. Nem veheted el a második ugyanolyan lapkát, ha újból ráléptél.

A kör vége (szobák befedése)

A köröd végén minden üres szobát (ez azt jelenti, hogy nincs benne egér) újból be kell fedni a megfelelő tetővel.

Ez nem számít akciónak.



A kastélybörtönbe esett egerek szobái szintén üresek és le kell fedni őket.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint valamelyik játékos összegyűjtött 4 különböző fajta sajtot, ezzel ő nyerte a játékot.

A játék akkor is véget ér, ha egy játékos harmadik (utolsó előtti) egéréke is beleesett a kastély börtönébe.

Ebben az esetben az a játékos nyert, akinek a legtöbb fajta sajta gyűlt össze.

Ha több játékos is ugyanannyi sajtot gyűjtött, akkor közülük az nyer, aki legrégebben volt soron.

Ha tovább akartok játszani, kezdés előtt döntsétek el, hogy akár 5 vagy 6 sajtot is össze kell gyűjteni a győzelemhez. Ezt a finomságot! Különösen ajánlatos egy két-vagy három játékosos játszamához.



Gondold meg jól, hogy bele akarod-e ejteni egy játékos utolsó előtti egéréket a csapdába, mert ezzel befejezheted úgy a játékot, hogy nem nyersz.



Kis segítség az összepakoláshoz:

Befejezted a játékot? Akkor pakold bele az egereket és a sajtlapkákat a kastélybörtönbe. A kastélylapkákat, a keretet és a tetőket ugyanúgy rakd fel, mint a játék elején. A négy kastély-tornyot kisimítva tedd a tetejére. Rá a szabályt, csukd be a dobozt, és már kész is!

A játékot Jens-Peter Schliemann keresztapjának, Peternek ajánlották.

További információk az Appenzell régióról és a kastélyról: www.appenzell.ch

Kiadja: Zoch Verlag
Copyright: 2007



fordította: szoffi
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap – Társasjáték
és Kártyajáték Portál

