



# ELŐKÉSZÜLETEK

1

Vedd ki a dobozból az **útleveleket** és a **segédlet kártyákat**, és ossz mindenkinek egyet-egyet. 2, 3 és 4 fős játék esetén a kimaradt kártyákat helyezd vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség!



2

Az **időjárás** kártyát fordítsd a "Hurrá, utazunk!" oldalával felfelé, a **körsorrend** kártyát pedig a "Balra tarts!" oldalával felfelé! Ezeket, és a **világjáró** kártyát helyezd minden játékos számára elérhető helyre!



3

Keverd össze a játékkártyákat, és ossz mindenkinek 8 lapot! A többit helyezd az asztal közepére egy lefelé fordított húzópakliba, majd fordíts fel az asztal közepére három lapot!

Négy típusú játékkártya van: **ország**, **jegy**, **akció** és **közbeszólás**. Az országkártyákon, illetve egyes akciókártyákon győzelmi pontokat találsz: ennyi pontot szerzel (vagy veszítesz), ha a játék végén ezek a lapok előtted lesznek.



4

Minden játékos válasszon egyet a kezében lévő országgártyákból, és lefordítva rakja maga elé! Miután mindenki rakott, fordítsátok fel a lapjaitokat! **Ezekből az országokból kezditek az utazást.**

**Abban (és csak abban) az esetben**, ha a kezekben lévő kártyák között nincs egyetlen országgártya sem, dobd az összes kezekben lévő lapot képpel felfelé a dobópakli tetejére, és húzz 8 új kártyát a húzópakliból!



# A KÖRÖDBEN

**1** A körödet kártyahúzással kell kezdened. Ezt háromféleképpen teheted meg:

- A** Húzz 2 kártyát a húzópakli tetejéről!
- B** Húzd fel a dobópakli legfelső lapját!
- C** Húzd fel a középben lévő 3 kártyából az egyiket!

**Figyelem:** Középben mindig 3 kártyának kell lennie, ezért ha onnan húzunk, vagy dobunk, azonnal pótolni kell a húzópakli tetejéről! Ha a húzópakli kiürül, azonnal keverd meg a dobópaklit és képezz egy új húzópaklit!

**2** Húzás után 3 akcióból választhatsz (vagy passzolhatsz):

- A** **Mindig a jobbszélső lerakott országhártyád mutatja, hogy hol vagy!** Rakj le magad elé egy új országhártyát (a legutóbb lerakott országhártyád jobb oldalára), és dobj el annyi jegyet, hogy kifizesd a megtett utat - **így utazol!** Egy buszjeggyel 1 szakaszt (vonalat), egy vonatjeggyel kettőt, egy repjeggyel pedig bármennyi szakaszt utazhatsz. A kifizetett jegyeket helyezd a dobópakli tetejére képpel felfelé!

**Figyelem:** Vannak lapok, melyekkel ellophatnak előled egy kijátszott országhártyát. Ha a jobbszélsőt lopják el, akkor automatikusan az attól balra lévő lesz az új tartózkodási helyed: azaz mindig a jobbszélső.

- B** Játssz ki egy akciókártyát a kezedből! Helyezd a kiválasztott akciókártyát a dobópakli tetejére, és hajtsd végre a rajta lévő akciót!
- C** Használd egy előtted lévő országhártya akcióját! Hajtsd végre az egyik előtted lévő országhártyád alján látható akciót, majd fordítsd el a kártyát 180°-kal! **Egy országhártya akciója csak egyszer használható**, így a már elfordított kártyák akciója nem használható többet (kivéve a Cirill írás kártya kijátszása esetén).



**3** A köröd végén dobj el a kezedből 1 lapot képpel felfelé a dobópakli tetejére! (Kötelező!)

## BÓNUSZ AKCIÓ

Ha egy kártyádon szerepel Bónusz akció, akkor az akció végrehajtása után újabb akció(ka)t hajthatsz végre. **Bónusz akcióként a korábban kifejett bármelyik akciót végrehajthatod (A, B vagy C).** A Bónusz akciót kötelező az akció végrehajtásának körében végrehajtani, nem tartalékolhatod későbbi körökre. Ha a Bónusz akció miatt újabb Bónusz akciót kapsz, azt is végrehajthatod ebben a körben, és így tovább.

## KÖZBESZÓLÁS

Vigyázz, mert más utazók beleszólhatnak terveidbe: a 📍 jelzésű kártyákat bármikor ki lehet játszani, és a már lerakott országhétkártyák 📍 akcióit bármikor lehet aktiválni, egy másik játékos körében is.



# A JÁTÉK VÉGE

Az izgalom a tetőfokára hág, közeledik a végjáték! A terv készen áll, egy kis diplomáciai mentességgel kibiztosítva arra az esetre, ha valami nem sülné el túl jól. De hogyan ér véget a játék, és ami még fontosabb, hogyan nyerhetsz?

## MIKOR LESZ VÉGE A JÁTÉKNAK?

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos 5 országcártyát helyezett le maga elé (az Orosz húzással, Villámlátogatással vagy Egynapos kirándulással megszerzett országcártyák nem számítanak).

Az a játékos, aki a játék befejezését előidézte, megkapja a **világjáró kártyát**, ezzel +5 pontot bezsebelve. Szép munka!

Akinek pedig a kezében rejtőzik az **Arany útlevel**, szintén lehelyezi azt, +5 pontot szerezve.



## NA DE KI NYER?

Aki a játék végén a legtöbb ponttal rendelkezik, megnyeri a játékot, és ezzel hivatalosan is az Utak Királya lesz. Megérte a fáradozást!

Add össze a kijátszott országcártyákon lévő pontokat (beleszámítva a "lopott" országcártyákat is) és minden más, előtted lévő kártyán lévő pontot.

## MI VAN, HA UGYANANNYI PONTUNK VAN?

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki több országba utazott el. Ha még mindig döntetlen állna fenn, akkor a győzelmen megosztoznak a játékosok.



# PÉLDA A PONTOZÁSRA

 **Feri: 25 pont**



9p.



6p.



10p.

Attila az Egyesült Királyságot Írországához csatolta, így **a két ország egyggyé vált**. Ha a játék során valaki ellopta volna előle, mindkét országgártyáját vitte volna. A csatolt ország pontokat hoz, de az akciója nem használható!

 **Attila: 41 pont**



1p.



6p.



8p.




9p./8p.



4x1p.



5p.

 **Anna: 27 pont**



8p.



5p.



2p.



9p.




3p.



-5p.



5p.

 **Tamás: 22 pont**



3p.



6p.



2p.



6p.



5p.

**Példa:** Bár Anna utazott a legtöbbet és ő kapta meg a +5 pontot a zárásért, Attilának lett a legtöbb pontja, így ő nyerte meg a játékot.

# IMPRESSZUM

Szerző: **Eli Lester**

Grafika: **Lázár Aurél**

© 2018-19, Mind Fitness Games (OVECO Srl.).

1918. december 1. utca, 7.

Székelyudvarhely, Románia.

Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza:

 **reflexshop**

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858, Fax: +36 1 688 1859

E-mail: [office@reflexshop.hu](mailto:office@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

