

← Tesztelők →

Köszönet a játékok tesztelőinek (abc sorrendben):
Karcagi Enikő, Karcagi Pálné, Karcagi Péter, Kiss Tamás,
Lázár Aurél, Neher András, Ranga Péter, Pálfi Gábor,
Pintér Roland, Spankócs Tamás, Susovics Róbert,
Orosz Akos, Ósz Olivér, Varga Zoltán, Vér Adrienn

← Alkotók →

Magyar sorozat: Csepi Balázs, Ósz Olivér, Karcagi Péter
Angol fordítás: Karcagi Péter, Ósz Olivér
Francia fordítás: Baranyak Eszter
Német fordítás: Kiss Judit
Spanyol fordítás: Dr. Sziládek Emese
Nyomdai előkészítés: Lázár Aurél
Nyomdai kivitelezés: Ningbo Eastar
Game Manufacturing Co., Ltd (CHINA)

A játékot tervezte:

Csepi Balázs

Illusztrálta:

Lázár Aurél
www.ladesign.hu

← Kiadó →



Kiadó: COGITATE GAMES KFT.
Székhely: 5008 Szolnok, Ménés u. 6.
Tel: +36-30-2-444-111
E-mail: hello@kogitategames.com
Web: www.kogitategames.hu

A Szélmalomharc társasjáték 1. kiadása 2500 példányban készült. A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.
A játékelemeknek vegyegészenek másolása kizárólag a Cogitate Games Kft. írásbeli engedélyével lehetséges.
Copyright © 2017 Cogitate Games Kft.
Minden jog fenntartva, minden kiadásra.



Játékszabály

Tervezte
Csepi Balázs & **Lázár Aurél**
Illusztrálta

Tilting at Windmills

Csepi Balázs
Szélmalomharc

Egy lovag és hű fegyverhordozója baktat a poros, kietlen úton. A forró nap elmossa az ég és a föld találkozását a láthatáron. Csak a tücskök egyhangú ciripelése töri meg a két utazó közti csendet. Majd a lovag felnéz és megpillant valamit a távolban. Szemei izgalommal telve felcsillannak.

– Egy újabb óriás! A dárdámat, gyorsan! – kiált a lovag hű követőjének.

– De jó uram, az csak egy szélmalom! – tekint a köpcös alak a távoli imbolygó körvonal felé.

← A JÁTÉK CÉLJA →

A lehető legtöbb óriást legyőzni, és így a legtöbb dicsőséget (győzelmi pontot) megszerezni. Vagy rákényszeríteni az ellenfelet, hogy összes lándzsája eltörjön, ekkor azonnal megszerzed a győzelmet.

← ELŐKÉSZÜLETEK → (normál játékmód)

A megkevert lépés kártyákból (1) mindkét játékos négy kártyát húz a kezébe. A szélmalom/óriás kártyákat (2) keverés után a lépésszámláló tábla (5) mellé kell helyezni, óriás oldalával felfelé. A játékosok két-két küldetés kártyát (3) is húznak, amit szintén a kezükbe vesznek. Valamint mindkét játékos kap hét lándzsa kártyát (4), amit maga elé helyez az ép oldalával felfelé. A két lépésszámláló táblát (5) úgy kell összeilleszteni az asztalon, hogy a híd illeszkedjen. A „PAJZS” oldal a normál, a „LÁNDZSA” oldal a haladó játékmódot jelenti (lásd lentebb). A piros és kék figurák (6), a legfelső óriás kártyán (2) látható kétjegyű számnak megfelelő mezőkre kerülnek, a saját táblájukra. A maradék lépés kártyákból képpel lefelé fordított paklit kell képezni a pálya mellett.

← A JÁTÉK ELEMEI →



(1) 30 Don Quixote lépés kártya
30 Sancho Panza lépés kártya
(2) 15 Óriás/Malom kártya

(3) 11 Küldetés kártya
(4) 14 Lándzsa kártya
(5) 2 Lépésszámláló tábla

(6) 1 Don Quixote, (kék) figura
1 Sancho Panza (piros) figura

A JÁTÉK MENETE

A játékosok felváltva játszanak ki lépés kártyákat a pálya feléjük eső oldalához úgy, hogy Don Quixote lépés kártyái a lovag útvonala alá kerüljenek, Sancho Panza kártyái pedig a másik oldalra. A kijátszott kártyához tartozó figurát azonnal előre lépteti a játékos annyi mezővel, amennyit a kártyán lévő mutat mutat. Végül a játékos annyi lapot húz, hogy a kezében ismét négy lépés kártya legyen (a normál játékmódban mindig egyet).

A figurák a lépéskártyák hatására egymás felé mozognak. Amint szomszédos vagy azonos mezőre érnek, vagy az egyik figura áthaladna a másikon, a forduló véget ér.

Attól függően, hogy hol történt a találkozás, az utolsó lapot kijátszó játékos elviszi a legfőbb szélmalom/óriás kártyát:

- Ha a lovag és a fegyverhordozó a híd két oldalán megállva vagy Sancho Panza tábláján találkozik, az azt jelenti, hogy a lovag nekirohant az óriásnak vélt szélmalomnak. A játékos az óriás oldalával felfelé teszi maga elé a kártyát, és a rajta jelzett lándzsákkal azonos számú ép lándzsa kártyát át kell fordítania a törött oldalára. Ha ehhez nincs elegendő, vagy nem marad ép lándzsája, az ellenfél azonnal nyer.
- Ha azonban minkét figura a lovag oldalán van a találkozáskor, akkor a fegyverhordozó időben megállította Don Quixote-t. A játékos a kártyát a szélmalom oldalával felfelé teszi maga elé (és nem veszít lándzsákat).

Miután az egyik játékos elvitte a legfőbb szélmalom/óriás kártyát, a következő lapon látható kétjegyű számnak megfelelő mezőkre kell visszahelyezni a két figurát. A kijátszott lépés lapokat egy dobó pakliba teszik a játékosok képpel felfelé.

Ha elfognak a felhúzható lépés kártyák, újra kell keverni a dobó paklit és lefordítva új húzó paklit képezni.



Megjegyzés: A szélmalom/óriás kártyák óriás oldala mindig több pontot ér, de ilyenkor a játékos lándzsát is veszít. Az óriás oldali pontérték a bal felső sarokban található. A szélmalom oldali pontérték a kártya mindkét oldalán a jobb alsó sarokban látható.

KÜLDETÉSEK

A játékos saját körében kijátszhatja egy vagy mindkét küldetés kártyáját a kezéből, amennyiben a küldetés feltétele teljesült. Ez az akció a lépéskártya kijátszásától független. Jutalmul a játékos törött lándzsákat fordíthat vissza ép oldalukra, vagy a győzelmi pontot kap, mely a játék végén beleszámít a pontozásba. A küldetés kártya teljesítésének feltétele bizonyos pontértékű szélmalom/óriás kártyák megszerzése.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Amint az utolsó szélmalom/óriás kártyát megszerzi valamelyik játékos, a pontokat össze kell adni, és a több ponttal rendelkező játékos nyer.
- Amelyik fél összes lándzsája eltörik, az a játékos veszít. Ilyenkor már nem számít, ha az éppen megszerzett kártyával egy küldetése teljesült, és így lándzsákat fordíthatna vissza.

ROHAM JÁTÉKMÓD

A játékosok nem húznak küldetés kártyákat a játék elején, és 15 szélmalom/óriás kártya helyett mindössze 5-10 kerül bekeverésre véletlenszerűen. A kártyák számát a játékosok döntik el, mellyel a játék hossza is állítható.

TAKTIKAI JÁTÉKMÓD

A játéktáblákat néhány pajzs oldali játék után érdemes átfordítani a lándzsa oldalára. Ez a variáns új taktikai lehetőségeket ad a játékosok kezébe. A lándzsa oldalon bizonyos mezők melletti táblákon szimbólumok találhatóak. Ha egy figurát oda léptet a játékos, választhat, hogy végrehajtsa a rajta látható akciót vagy nem.

A tábla akcióit nem lehet végre hajtani, ha a figura:

- az adott mezőn kezdi a kört,
- csak áthalad fölötte,
- hátrafelé történő mozgással érkezett meg az adott mezőre,
- ennél a lépésnél összetalálkozik a másikkal.

Minden egyéb szabály azonos a normál játékmódnál leirtakkal.

TÁBLA SZIMBÓLUMOK

DON QUIXOTE TÁBLÁJA



A játékos kijátszhat még egy lépés kártyát a kezében maradt 3 lépés kártya közül.



A játékos mozgathatja akármelyik bábút 1 vagy 2 mezővel előre felé. (egymás felé irányuló mozgás)



A játékos eldobhatja az ellenfele összes lépés kártyáját, akinek 4 új lépés lapot kell húznia. Az eldobott lépés lapok a dobó pakliba kerülnek.



A játékos visszafordíthatja 1 törött lándzsa lapját az ép oldalára.

SANCHO PANZA TÁBLÁJA



A játékos megnézheti az ellenfele kezében tartott lépés kártyákat. (küldetés lapokat nem)



A játékos lecserélhet akármennyi lépés lapot a kezében tartott lapokból. A lecserélt lépés lapok a dobó pakliba kerülnek.



A játékos mozgathatja akármelyik bábút 1 vagy 2 mezővel hátrafelé. (egymástól távolodó mozgás)



A játékos visszafordíthatja 2 törött lándzsa lapját az ép oldalára.

EXTRÉM TAKTIKAI VARIÁNS

A játék kezdetén a lépéskártya pakliból fel kell fordítani négy kártyát egy sorba, a pakli mellé. Amikor egy játékosnak lépés kártyát kell húznia, ezekből kell választania. A felhúzott kártyát azonnal pótolni kell a pakliból.

JÓ SZÓRAKOZÁST KÍVÁN A JÁTÉKHOZ A COGITATE GAMES CSAPATA!