

Tündérország (játékszabály)

Címlap

Tartalomjegyzék

Tartalom:

A játék alapelveiről és lényegéről	2
Előkészületek a játékhoz	4
A játéktábla	5
Az útikártyák	5
A játék menete	6
Az útikártyák kiosztása	6
Egy ismeretlen közlekedési eszköz húzása	6
További közlekedési eszközök húzása	6
Az útiterv elkészítése	7
Akadályok	7
A tündércsizmák mozgatása	8
Közlekedés az utakon	8
Közlekedés a folyókon	9
Oda- és visszautazás	10
Az útjelző kövek begyűjtése	10
Különleges mozgások	11
Karavánok	11
Komp	11
Egy menet vége	11
A játék befejezése	12
Variációk	12

Oldal:

2. oldal

A játék meséje

Tündérorszámban az ifjú tündéreknek különleges próbát kell kiállniuk, hogy a felnőttek körébe sorolják őket. Minden tündérlány és tündérfiú megkapja Tündérország térképét, s ennek segítségével az ország lehető legtöbb nevezetes helyét meg kell látogatnia. Az út során igencsak változatos közlekedési eszközöket kell használniuk: sárkányokat, egyszarvúakat, óriásdisznókat, tündérfogatokat, manó-mobilokat, varázsfelhőket, tutajokat és kompokat. Ezek a közlekedési eszközök csak korlátozott számban állnak a versenyzők rendelkezésére, ráadásul mindegyiket csak bizonyos körzetekben lehet igénybe venni. Nem csoda hát, hogy hamarosan izgalmas verseny bontakozik ki a tündérfijonokok között: ki milyen ügyesen tudja kihasználni lehetőségeit. Aki a végére a legtöbb helységet látogatta meg (s ily módon a legtöbb útjelző követ gyűjtötte össze, az győz.

Rajzokhoz (felülről lefelé):

- 6 tündércsizma
- 6 akadály-lapocska
- 120 útjelző kő
- 48 közlekedési eszköz-lapocska
- 8 sárkány
- 8 egyszarvú
- 8 manó-mobil
- 8 tündérfogat
- 8 varázsfelhő
- 8 óriásdisznó

3. oldal

Rajzokhoz (felülről lefelé):

4 menetszámjelző-kártya
12 helységkártya
A menet indítóját jelölő kártya
6 áttekintő kártya
1 játéktábla
1 játékszabály
72 útikártya
10 sárkány
10 egyszarvú
10 manó-mobil
10 tündérfogat
10 varázsfelhő
10 óriásdisznó
12 tutaj

4. oldal

Előkészületek a játékhoz:

Minden játékos kap egy tündércsizmát és húsz, a színének megfelelő útjelző követ. A csizmákat Tündérország fővárosára, Elvenholdra állítjuk. Az útjelző köveket a játékosok a maradék 20 helysége állítják.

A játékkártyákat eltérő színű hátoldaluk szerint szétválogatjuk. A tizenkét helységkártyát (zöld hátlap) egyelőre visszarakhatjuk a dobozba: ezeknek csak egy játékvariáció esetén van szerepük.

A 72 útikártyát (kék hátlap) megkeverve, egy csomagba rendezve, hátlappal felfelé a játéktábla mellett helyezük el.

A négy menetszámjelző-kártyát a játéktábla jobb felső sarkába rakjuk: legalul a 4-es, rá a 3-as, a 2-es, majd legfelülre az 1-es kerül. A legfelső kártya mindig az aktuális menet számát mutatja.

A 48 közlekedéseszköz-lapocskák közül válogassuk ki a hat akadályt (piros keret). A lapocskákat jól összekeverjük, és hátlappal felfelé a játéktábla mellett az asztalra kerülnek. Ötöt közülük felfordítunk, és a többiek mellé helyezük. A játék egész menete alatt mindig öt lapocskának kell felfordítva lennie.

Minden játékos kap egy áttekintő kártyát és egy akadály-lapocskát, a megmaradt áttekintő kártyákat és akadály-lapocskákat visszatesszük a doboz megfelelő rekeszeibe.

A legidősebb játékoshoz kerül a menet indítóját jelölő kártya, ő kezdi az első menetet. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban jön utána.

Rajzokhoz (felülről lefelé):

Útikártyák
Menetszámjelző-kártyák
Közlekedéseszköz-lapocskák
Áttekintő kártya
Akadály-lapocskák

5. oldal

A játéktábla

Tündérország jól kiépített úthálózattal rendelkezik: ezek kötik össze egymással a városokat. Minden út bizonyos terepen át vezet: a világoszöld síkságon, a sötétzöld erdőn, a sárga sivatagon, míg a szürke hegyen halad keresztül. A folyókon és a két nagyobb tavon vízi úton is eljuthatunk egyik városból a másikba.

A tündérek hét különféle közlekedési eszközzel utazhatnak. Minden közlekedési eszköz a tereptől függő gyorsaságú, illetve egyeseket bizonyos terepeken egyáltalán nem is használhatunk.

Az útikártyák

Minden útikártyán láthatjuk a közlekedési eszköz fajtáját, és azokat a terepfajtákat, amelyeken az adott eszköz használható. A terepfajtákat kis körök szimbolizálják. Ha egy terepfajtából csak egy kör található a kártyán, akkor azon a terepen haladva csak egy útikártyát kell felhasználnunk. Ha viszont egy terep szimbólumából kettőt találunk, akkor az adott út használatához két útikártyát kell leadnunk. Ha egy terepfajta szimbóluma egyáltalán nincs a kártyán, akkor az adott közlekedési eszközzel olyan terepen nem haladhatunk.

Az útikártyás rajzhoz:

Terepfajta

két szimbólum esetén két útikártyát kell felhasználnunk

Közlekedési eszköz

Áttekintő kártyához:

Az **óriásdisznó** nem rohangászhat a sivatagban vagy a hegyekben.

A **tündérfogat** elakad a sivatag homokjában, a hegyekben pedig - az emelkedők miatt - 2 útikártyát kell elhasználni a haladáshoz.

A **varázsfelhő** elenyészik a sivatag hevében: mivel a magaslati levegő a lételeme, 2 útikártyára van szükség, ha síkságon vagy erdőben van szükségünk a segítségére.

Az **egyszarvú** eltéved a síkságon, a sivatagban pedig nehezen mozog, ezért ott 2 útikártyát kell használnunk.

A **manó-mobil** nehézkesen mozog az erdőben, a sivatagban és a hegyekben, ezért ezeken a helyeken 2 útikártyát kell használnunk.

A **sárkány** szárnyai könnyen elakadhatnak az erdőben, ezért ott 2 kártyát kell használnunk.

A folyókon természetesen csak a **tutaj** használható: folyásirányban egy kártyával haladhatunk.

Ha a folyón folyásiránnyal ellentétesen akarunk utazni, illetve a tavakon 2 **tutaj**-kártyára van szükségünk.

6. oldal

A játék menete

A Tündérország című játék több menetből áll. Minden menet hat fő részből áll.

1. Az útikártyák kiosztása
2. Egy közlekedési eszköz-lapocskák húzása a lefelé fordított lapok közül.
3. További lapocskák húzása.
4. Az útvonal megtervezése.
5. Lépés a tündércsizmákkal.
6. A kör befejezése.

1. Az útikártyák kiosztása

A kezdőjátékos megkeveri az útikártyákat és az első körben minden játékosnak nyolcat oszt ki. A megmaradt kártyapaklit a játéktábla mellé tesszük.

A második menettől kezdve a menet mindenkorai kezdőjátékosa minden menet elején annyi útikártyát oszt ki a játékosoknak, amennyi a kezükben lévő kártyákat mindig nyolcra egészíti ki.

2. Egy közlekedési eszköz-lapocskák húzása a lefelé fordított lapok közül

Először a kezdőjátékos, majd a többiek húznak egyet-egyet a lefelé fordított közlekedési eszköz-lapocskák közül, és maga elé helyezi. Ezeket a lapocskákat a többi játékos **nem láthatja**.

A második körtől kezdve lehetőség van rá, hogy egy játékos akár két ilyen „titkos” lapocskát tartson magánál.

3. További lapocskák húzása

Ismét csak a kezdőjátékostól kiindulva, mindenki húz egy további közlekedéseszköz-lapocskát. Ha céljainknak megfelel, választhatunk az öt képpel felfelé fordított közül, de húzhatunk a lefelé fordítottakból is. A húzott lapocskákat a játékosok **képpel felfelé**, nyíltan kiteszik maguk elé. Amennyiben valaki az öt felfelé fordítottból húz, a kiválasztott lapocskája helyett azonnal egy másikat kell felfordítani, így módon mindig öt felfelé fordított lapocskája lesz a halomban.

A játékosok sorban mindaddig húznak a lapocskák közül, amíg minden játékosnak három nem lesz. Így módon az első körben a „titkos” lapocskával együtt minden játékosnak összesen négy közlekedéseszköz-lapocskája van.

A második körtől kezdve egy játékosnak öt lapocskája is lehet: két lefelé fordított és három nyílt, vagy egy lefelé fordított és négy nyílt.

A lap zöld szélére írt szövegek, felülről lefelé

Amikor első alkalommal játszunk a Tündérországgal: mindig végezze el az egyes fejezetekben leírt teendőket, mielőtt a következő fejezetre térne át.

Minden játékos minden körben új kártyákat kap, annyit, amennyi a kezében lévőket nyolcra egészíti ki.

Minden játékos húz egyet a lefelé fordított közlekedéseszköz-lapocskák közül, és - ugyancsak lefelé fordítva, „titkosan” - maga elé teszi.

Minden játékos sorban újabb lapocskákat húz, s ezeket nyíltan maga elé teszi, mindaddig, amíg minden játékosnak három lapocskája nem lesz.

Tipp: Lehetőség szerint igyekezzünk ugyanolyan közlekedéseszköz-lapocskákra szert tenni, amilyen útikártyákat a kezünkben tartunk.

A játékosok egy időben legfeljebb öt közlekedéseszköz-lapocskát birtokolhatnak.

7. oldal

4. Az útvonal megtervezése

A kezdőjátékos, majd utána sorban a többiek egy-egy közlekedéseszköz-lapocskát raknak - képpel felfelé - az utakra. Egy úton csak egy lapocskája lehet.

Csak abban az esetben tehetünk egy útra egy közlekedéseszköz-lapocskát, ha az azon megjelölt eszköz a kiválasztott terepfajta haladhat. Az áttekintő kártyán egy pillantással felmérhetjük, melyik közlekedési eszközzel melyik útfajta nem járható. Példának okáért az óriásdisznót jelölő lapocskát nem rakhatjuk sivatagon át vezető útra.

Figyelem!

Az útvonaltervezésnél - és később, a tényleges haladásnál is - **minden** játékos használhatja a már a játéktáblára kirakott közlekedési eszközöket.

Akadály

Egy közlekedéseszköz-lapocskája kirakása helyett elhelyezhetünk akadályt is az úton. Ez a lehetőség azonban a teljes játék (tehát nem menet!) során mindössze egyszer aknázható ki, és csak egy már az úton lévő közlekedéseszköz-lapocskája mellé tehetünk akadályt. Egy úton csak egy akadály helyezhető el. A folyókon és a tavakon akadályt nem tehetünk le. Az akadály hatása, hogy ha az adott útszakaszon kívánunk utazni, a megadott közlekedési eszközökből egyet többet kell használnunk.

A lap zöld szélére írt szövegek, felülről lefelé

Sorban minden játékos egy-egy közlekedéseszköz-lapocskát rak egy-egy útra.

Egy útra mindig csak egyetlen lapocskát helyezhetünk el.

A lerakott közlekedéseszköz-lapocskának az adott terepfajtaához kell alkalmazkodnia.

Az áttekintő kártya segítségével megállapíthatjuk, melyik közlekedési eszköz mely terepeken alkalmazható.

A lerakott közlekedési eszközt minden játékos használhatja.

A játék során egyszer minden játékos lerakhat egy akadályt.

Folyón és tavon nem állíthatunk akadályokat.

Ha az akadállyal nehezített szakaszon szeretnénk átkelni, a megfelelő fajtájú útikártyából eggyel többet kell felhasználnunk.

8. oldal

1. példa:

Egy manó-mobil lapocskát és egy akadályt helyeztek el az egyik sivatagi szakaszon. Ha valaki ezt az utat szeretné használni, három manó-mobil jelölésű útikártyát kell kijátszania.

A játékosok nem kötelesek közlekedéseszköz-lapocskát vagy akadályt kitenni, passzolhatnak is.

Ha minden játékos rakott le lapocskát, illetve passzolt, a kezdőjátékos újabb lapocskát tehet ki (természetesen ő is passzolhat ehelyett). Ezután a játékosok sorban lerakják lapocskáikat, mindaddig, amíg mindenki nem passzol. Ha már senki nem tud vagy nem akar több közlekedéseszköz-lapocskát letenni, a tervezési fázis véget ért.

5. Lépés a tündércsizmákkal

A soron lévő játékos saját tündércsizmájával lép, az utakon vagy folyókon, városról városra. A játék célja, hogy eközben összegyűjtse saját útjelző köveit.

A nagy utazás...

Utazásaihoz minden játékos használhatja a játéktáblára felrakott összes közlekedéseszköz-lapocskát. A kezdőjátékostól kiindulva mindenki annyi szakaszon utazhat át, s így annyi városba juthat el, amennyibe csak - az alábbi feltételek betartásával - tud:

1. A szakaszon van közlekedéseszköz-lapocska.
2. A játékos rendelkezik e lapocskával megegyező útikártyával: például van egyszarvú-útikártyája, ha egy egyszarvú-lapocskával megjelölt szakaszon szeretne túljutni.
3. Amennyiben két útikártya szükséges az adott terep leküzdéséhez, a játékosnak természetesen két egyforma útikártyával kell rendelkeznie.
4. Ha az adott útszakaszon akadály van, a játékosnak a megfelelő kártyából még egyet kell kijátszania. Egy játékos lépéssorozata akkor ér véget, ha már nem tud vagy nem akar több útikártyát kijátszani.

A lap zöld szélére írt szövegek, felülről lefelé

Közlekedéseszköz-lapocska lerakása helyett passzolhatunk is. A tervezési fázis akkor ér véget, ha sorban minden játékos passzol.

Minden játékos, sorban egymás után lép az utakon vagy folyókon, városról városra.

9. Oldal

10.

2. példa

Laci Feodorból Lapphályaiba szeretne eljutni, aztán tovább Virst irányába. A Feodor és Lapphálya közötti erdei úton egy sárkány-lapocska - mint közlekedési eszköz - és egy akadály fekszik. Mivel erdőben a sárkány-útikártyából - normál esetben - kétfőre van szükség, az akadály miatt Lacinak összesen három sárkány-kártyát kell leraknia. Ezután Virst felé halad tovább a síkságon keresztül. A sík szakaszon egy tündérfogat-lapocska fekszik, így hát - mivel a tündérfogat könnyedén fut a sík vidéken - Lacinak mindössze egyetlen tündérfogat-kártyára van szüksége, hogy eljusson Virstbe.

Vízi utazások

A tutaj-útikártyákhoz nem tartozik megfelelő lapocska. A játékos a vízi szakaszokon egyszerűen átlépteti csizmáját, miközben egyszerűen az áttekintő kártyának megfelelő számú tutaj-útikártyákat játssza ki.

A folyami és tavi útszakaszokra nem szabad akadályt tenni.

3. példa

Betti (zöld figura) a folyón, folyásirányban akar eljutni Virstból Ixarába. E szakaszon tehát egy tutaj-útikártyát kell elhasználnia. Marci (kék figura) a folyással szemben, Ixarából Virstbe szeretne utazni: mivel folyásiránnyal szemben kell hajóznia, két tutaj-útikártyára lesz szüksége.

A lap zöld szélére írt szöveg:

Folyásirányban egy, míg azzal szemben két tutaj-útikártyát kell elhasználnunk.

10. oldal

Oda- és visszaút

Amikor egy játékosra kerül a sor, tetszés szerinti számú útszakaszt teljesíthet, annyi várost látogathat meg, amennyihez a megfelelő útikártyák rendelkezésére állnak. A játékos lépései során egyazon útszakaszt akár többször is használhatja, ám természetesen minden alkalommal ki kell játszania az adott szakaszra meghatározott útikártyákat.

4. példa

A Dag'Amurából Kihromahba vezető erdei úton egy varázsfelhő-lapocska jelzi a közlekedés módját. Ha Zsolt Dag'Amurából Kihromahba, majd ugyanezen a szakaszon vissza is akar utazni, összesen négy varázsfelhő-útikártyára van szüksége.

Az útjelző kövek összegyűjtése

A játékos minden meglátogatott városból elhozhatja a színének megfelelő útjelző követ: ezeket maga elé téve gyűjti. A befejező lépésével elért városból is összegyűjti az útjelző követ.

A kijátszott útikártyákat a tábla mellett elhelyezett útikártyacsomag tetejére kell tenni. Ha valakinek lépéssorozata végén négynél több kártya maradna a kezében, az e fölötti mennyiségű kártyákat is ide kell leraknia.

A lap zöld szélére írt szövegek, felülről lefelé:

Egy útszakaszt - akár egyazon lépéssorozatban is - többször is használhatunk, ha az ehhez szükséges megfelelő útikártyákat ki tudjuk játszani.

Amikor a játékos elér egy városba, begyűjti az útjelző követ és maga elé teszi.

A lépéssorozat végeztével a kézben lévő kártyák számát - ha szükséges - négyre kell csökkenteni.

11. oldal

Különleges mozgásformák**A., A karaván**

Ha egy játékos nem tud a közlekedésszükszék-lapocskának megfelelő útikártyát vagy kijátszani, helyette **három** tetszőleges (akár tutaj-) kártya kijátszásával is átjuthat a szakaszon. Ezt a módszert nevezzük karavánozásnak. Karavánok csak olyan útszakaszokon mozoghatnak, amelyeken valamilyen közlekedésszükszék-lapocskára fekszik. A karavánok nem haladhatnak vízi utakon, azaz folyókon és tavakon. Ha egy útszakaszon akadály is található, a játékos három helyett négy tetszőleges kártyával haladhat át rajta.

B., A komp

Mindkét nagy tapon, a Mare Magnumon és a Mare Nebulae-n is közlekedik komp. Ennek használatakor az egyik városból a másikba való eljutáshoz mindig **két** tutaj-útikártyát kell felhasználni. A komppal Virst, Strykhaven és Elvenhold, illetve Grangor, Yttar és Parundia között közlekedhetünk - bármely irányban.

6. A kör befejezése

Miután mindenki befejezte lépéssorozatát, a következő kör előtt az alábbiakat kell elvégeznünk:

A kezdőjátékos a legfelső menetszámjelző-kártyát a csomag aljára rakja. Azután átadja a kezdőjátékost jelző kártyát bal oldali szomszédjának, aki a következő menet kezdőjátékosa lesz.

Minden közlekedésszükszék-lapocskát le kell szedni a játéktábláról.

Egy kivételével a játékosok is visszaadják lapocskáikat. Az mindegy, hogy az előttük maradó egy lapocskára képpel lefelé vagy felfelé fekszik előttük.

A játéktábláról leszedett és a játékosok által visszaadott lapocskákat a többivel jól össze kell keverni.

A felhasznált akadályok teljesen kikerülnek a játékból.

Az útikártyacsomagot az új kezdőjátékos alaposan megkeveri.

A lap zöld szélére írt szövegek, felülről lefelé:

Az előírt megfelelő útikártyák helyett három tetszőleges útikártya is leadható: ez a karavánozás.

Ha valaki a nagy tavakon komppal akar eljutni egyik városból a másikba, két tutaj-kártyát kell leadnia.

A menetszámjelző kártyát ki kell cserélni, a kezdőjátékost jelző kártyát balra átadni. A játékosok egy kivételével leadják az esetlegesen náluk maradt közlekedésszükszék-lapocskákat. Ezeket a többivel alaposan össze kell keverni. A felhasznált akadály-lapocskákat teljesen ki kell vonni a további játékból, az útikártyákat alaposan meg kell keverni.

12. oldal

A játék vége

A Tündérország című játék a negyedik menet végeztével fejeződik be. A legtöbb útjelző követ összegyűjtött játékos nyer. Holtverseny esetén az győz, akinek a végén a legtöbb útikártya maradt a kezében.

Ha egy játékosnak a negyedik menet előtt sikerülne mind a húsz útjelző követ összegyűjtenie, győz; a többiek végigjártassák a menetet, s csak azután hirdetnek eredményt - lásd fent.

Variáció

A játék kezdetekor megkeverjük a tizenkét helységkártyát, és egyet-egyet kiosztunk a játékosok között, mindenki csak a magáét láthatja. A fennmaradó helységkártyákra nincs szükség a játékban. A játékosok feladata, hogy összegyűjtsék az útjelző követeket **valamint** hogy a negyedik kör végén a helységkártyájukon álló városban, vagy legalábbis ahhoz közel álljanak. Ezt leszámítva minden szabály ugyanaz. A játék végén mindenki megmutatja a helységkártyáját, és megszámlálják, ki hány városnyira van - a legrövidebb utat figyelembe véve - célállomásától. A kapott számot le kell vonni a begyűjtött útjelző követek számából. A legmagasabb eredményt elérő játékos nyeri a játékot. Holtverseny esetén az győz, aki célállomásához a legközelebb áll.

5. példa

Judit 17 várost látogatott meg, és Throtmanniban fejezi be a játékot. Helységkártyáján Jaccaranda található, így tehát Judit csupán egy városnyira van céljától. 17 összegyűjtött követből egyet kell levonni, végeredménye 16.

A lap zöld szélére írt szöveg:

Aki a négy menet során a legtöbb útjelző követ gyűjti össze, vagy már a játék vége előtt minden követ begyűjt, győz. Holtverseny esetén az győz, akinek több útikártyája maradt.