

Útinapló





KALANDOZÁS A VADNYUGATON

Kedves Gyerekek!

Ez a történet kétszáz évvel ezelőtt kezdődik. Dagadó vitorlákkal hajó fut be Észak-Amerika egyik kikötőjébe. Fedélzetén Európából érkező fiatalok szoronganak. Azért jöttek, hogy dolgozzanak, pénzt keressenek, és földet véve letelepedjenek az Újvilágban. Dobogó szívvel lépnek partra. Mi vár rájuk az ismeretlen földön? Valóra válnak-e álmaik? Megtakarított pénzükön lovat, puskát vásárolnak és elindulnak. Kalandjaikban részt vehetsz te is.

Nyisd szét a játszótáblát! A játékosok tegyék bábuikat a hajóra! A játék célja az, hogy az utat végigjárva minél több nyereséggel — értéklappal — térj vissza a kikötővároskába.

Nyisd ki az Útinaplót! Az út folyamán a számozott, színes körökön mindig történik valami, s ebből megtudhatod, hogy mi. Ha sárga karikára lépsz, döntened kell, merre még tovább, mert az út kétfelé válik. A rövidebb út gyorsabb, a hosszabb úton több a kaland. Aki az első három között érkezik vissza a városkába, értékes ajándékot kap.

Indulj útnak! Pörgesd meg a rulettet! Ha nincs, megteszi két dobókocka is. A két kockával egyszerre is dobhatsz, ekkor az értékeket összeadva léphetsz tovább, de használhatsz egy kockát is, ha az általad megcélzott mező hat lépésnyire, vagy azon belül van. És most elkezdődnek kalandjaid a Vadnyugaton.

1. Partra lépsz a Remény nevű városkában. Itt élő honfitársaid megajándékoznak egy táskával meg egy késsel.
2. Barátságatlan indiánok keresztezik utadat. Bújj el, amíg továbbmennek! Menj vissza hat lépést!
3. Molly néni farmján segítesz begyűjteni a szénát. Ad neked egy pár vízhatlan csizmát.
4. Összebarátkozol egy öreg indián varázslóval. Gyógyfüveket ajánl neked.
5. Mocsárlázat kapsz. Jólelkű kereskedők visszaszállítanak a hajóra, újra kell indulnod, de ha van gyógyfüved, meggyógyulsz és mehetsz tovább.
6. Fegyverkovács műhelyéhez érsz. Három hónapig keményen dolgozol nála. Béred egy jó puska, puskaapor és golyók.
7. Vízimalomba szegődsz el. A molnár munkáért sóval, puskaporral és tűzkővel fizet.
8. Összeakadsz egy feketemedvével. Dobj újra. Ha párosat dobsz: lelőtted, és tied a bőre. Ha páratlant: visszafelé szaladsz.
9. Vadlovak száguldoznak a síkságon. Kifogsz egy musztángot és megszelídíted.
10. Segítesz hajtani a legelésző marhacsordát. Munkáért egy hátslovat kapsz.
11. Indián bölényvadászokhoz csatlakozol. A vadászat végén festett bölénybőrtakarót kapsz tőlük.
12. Rosszul ugratsz a lovaddal. Leesel, csúnyán megrándul a csuklód. Amíg gyógyulsz, egyszer kimaradsz a dobásból.
13. Földmérők kunyhójához érkezel. Egy ideig velük dolgozol. Tőlük tippet, iránytűt adnak neked.
14. Sűrű ködben bolyongsz. Nagy meglepetésedre egy gyűrűbe botlasz a sziklák között.
15. Segélykiáltásokat hallasz egy szakadékból. Megmented a szőke Maryt, akinek eltörött a lába. Hálából egy indián kést ad emlékedre.
16. A Sziklás Hegységben elkap a vihar. Egy barlangba menekülsz, ahol egy törött korsóban régi indián nyakéket találsz.
17. Prémvadászok táborába érkezel, velük vadászol egy hónapig. Zsákmányod két hódprém.
18. A tóparton favágókkal találkozol. Egy ideig velük maradsz, megtanítanak fát vágni. Egy szekercével indulhatsz tovább.

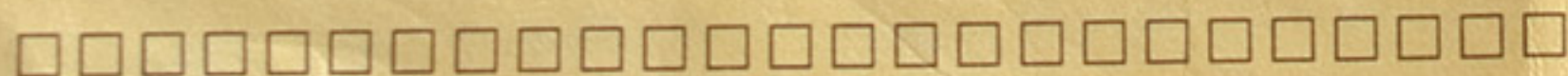
19. A tiszta vizű patakban halak fickándoznak. Fogsz belőlük bőségesen. Sózod, megfűstölöd és magaddal viszed.
20. Lesántult a lovad. Csak lassan vánszorogsz előre: három dobásod csak egy-egy pontot ér.
Ha van másik lovad, azon folytathatod az utat.
21. A sziklákról mosómedvéket pillantasz meg. Egyet lelősz, prémjéből lesz télre meleg kucsmád.
22. Magányos aranymosóhoz társulsz. Nehéz, lassú munkával te is összegyűjtesz egy zacskó aranyport.
23. Kimentesz a megáradt patakból egy indián kisfiút. Kiderül: a törzsfőnök gyereke. Apja díszes mokasszint ajándékoz neked.
24. Indiánok fogságba ejtenek. Háromszor kimaradsz a dobásból. Ha nálad a mokasszin, azonnal elengednek.
25. Barátságos indián faluba érkezel. Meghívnak: ünnepelj velük. Te is táncolsz, énekelsz. A céllövőversenyen íjat és nyilakat nyersz.
26. Vad szürkemedvét riasztasz fel. Dobj gyorsan újra! Ha páros: lelőtted a medvét, elviheted a bőrét. Ha páratlan: visszafelé futsz.
27. Átviszed egy indián asszony csomagjait a patakon. Szépen szőtt takaróval hálálja meg a segítségedet.
28. Farkasok támadnak meg. Lövöldözni kezdesz. Dobj újra: ha páros, megriadtak tőle, ha páratlan: menekülj visszafelé! Ha van fűstölt halad, dobsz nekik belőle, és elsietsz.
29. Magányos vadással találkozol, akinek elfogyott a puskaapora. Adsz neki a magadéból. Köszönetképpen hat prémet erőltet rád.
30. Szarvascsordák vonulnak az őszi erdőben. Elejtesz közülük egyet. Húsán megerősödsz, bőréből inget készítesz magadnak.
31. Az erdőben szerencsétlenül járt indián családra találsz. Éhesek, szomjasak, kétségbeesettek. Az apa súlyos beteg. Meggyógyítod, és vadászol helyette három hónapig. Búcsúzáskor amulettet ajándékoznak neked, egy értékes türkizkőből faragott szobrocskát.
32. Hiúz ugrik rád, és beléd mar. Meg kell gyógyulnod, ezért kétszer kimaradsz a dobásból. De ha nálad van szőke Mary kése, leszúrod a hiúzt és továbbmész.
33. Erődhez érkezel. Éppen szükség van rád: segítesz az ágyúkat a helyükre tolni. A katonák egy jó távcsövet adnak neked.
34. A bokrok mélyén málladozó táskát veszel észre. Benne egy postakocsirablás zsákmánya: rengeteg ezüstpénz.

35. Betévedsz a rablók erdejébe. Utadat állják, kirabolnak — de csak három dolog érdekli őket: az aranypor, az ezüstpénz és a régi indián nyakék. (Ha ezek már nálad vannak, vedd ki az értéklapjaid közül!) Ha van távcsöved, messziről észreveszed őket és egy ponttal túllépsz rajtuk.
36. Elhanyagolt gazdasághoz érkezel. Tom bácsi nehezen győzi a munkát: nagyon öreg már. Ott maradsz vele, megeteted az állatait, rendbehozod a házát. Úgy megszeret, hogy rádírhatja a farmot.
37. Vadpulykákra vadászol. Húsukat megfüstölöd és viszed magaddal.
38. Kígyó mart meg. Kiegeted a sebet, de amíg begyógyul, egy dobásból kimaradsz. Ha csizmád van, a kígyó nem tud megmarni, siethetsz tovább.
39. Rossz helyen keltél át a Mennydörgő Vizesésen. Három értéked vízbe vész. (Válaszd ki és tedd félre a három értéklapot!)
40. Visszaérsz a Remény nevű városkába. A leggyorsabbak ajándékot kapnak a város vezetőségétől. Az elsőnek érkező három értéklapot kap a megmaradtak közül, a második kettőt, a harmadik egyet. Tom bácsi birtoklevele is sokat ér: három értéklapot kapsz hozzá ajándékba.

Amikor az utolsó játékos is visszaérkezik a kikötőbe, véget ér a játék. Számoljátok meg, kinek hány értéklapja van. Ha többen játszottatok, az első három győz. Ha ketten játszottatok, az a nyertes, aki több értéklapot gyűjtött össze. A győztesek földet vehetnek a város közelében, s letelepedve megkezdhetik az új életet.

A többiek se szomorkodjanak, próbáljanak újra szerencsét!

A társasjáték tartozékai: 1 db tereplap
6 db bábu
2 db dobókocka
1 db útinapló
174 db értéklap (6×29 lap)



Egy sorozat értéklap:

Táska, kés
Csizma
Gyógyfű
Puska
Só, tűzkő, puskaapor
Feketemedve bőre
Vadló
Hátasló
Bölembőr takaró
Térkép, iránytű
Gyűrű
Kés
Nyakék
Két darab hódprém
Szekerce
Füstölt hal
Kucsma
Aranypor
Mokasszin
Íj, nyilak
Szürkemedve bőre
Takaró
Prémek
Szarvasbőr ing
Türkizszobrocska
Távcső
Táska, ezüstpénz
Birtoklevél
Füstölt hús



