

# On Tour

1-4+ játékos | 20 perc

Valóra vált az álmod! Egy zenekart alapítottatok, és rövidesen turnéra indultok! A te feladatod, hogy kijelöld a 100 napos turné állomásait. Jussatok el annyi államba, amennyibe csak lehet.

## A JÁTÉK ELEMEI

## TERMINOLÓGIA

## Régiók

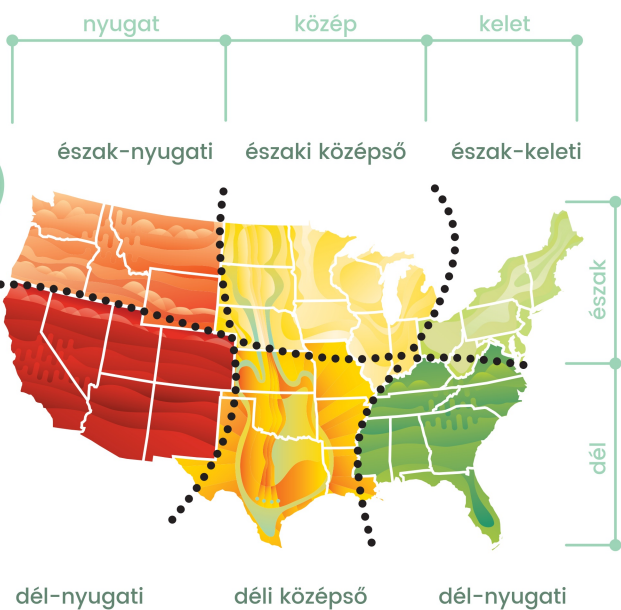
A térkép 5 régióra tagolódik: észak és dél / kelet, közép és nyugat.

Az 5 régió 6 különálló területet határol el: észak-nyugati, északi középső, dél-nyugati, déli középső, déli és dél-keleti államok.

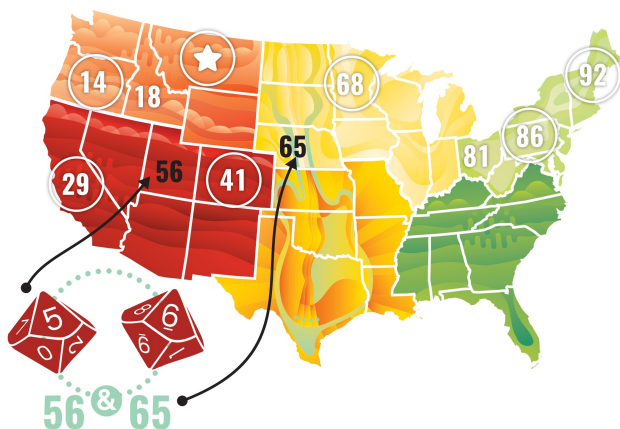
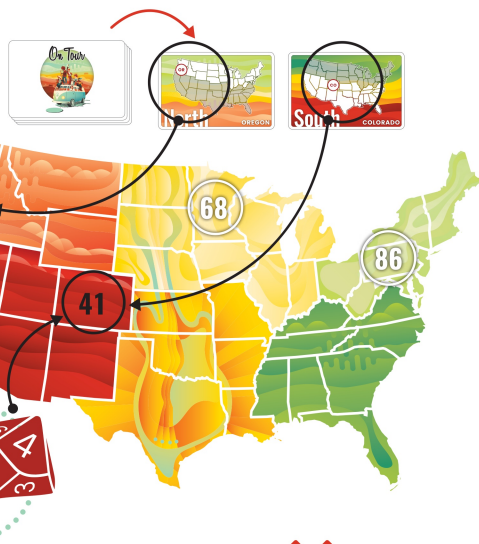
Minden állam két különböző régió metszetében helyezkedik el. (Pl.: Új-Mexikó a déli és a nyugati régióban fekszik).

## Kártyák

Mindegyik kártyán egy-egy régió és állam látható.



# ELŐKÉSZÜLETEK



- 1 Minden játékos vegyen el egy játékos táblát (térkép) és egy filctollat.
- 2 Keverjétek meg a kártyákat és helyezzétek az asztal közepére.
- 3 Dobjatok a dobókockákkal. Az előkészületek során ha azonos értéket dobhatok, dobjatok újra.
- 4 A dobókockákat párosítsátok össze, és alkossatok két különböző kétjegyű számot (pl.: 1 és 4 érték esetén 14 és 41).
- 5 Húzzatok fel egy kártyát a pakliból. Minden játékos írja be a két szám közül a kisebbet a kártyán látható államhoz.
- 6 Húzzatok egy újabb kártyát, de most a két szám közül a nagyobbát írjátok be a kártyán szereplő államhoz.
- 7 Karikázzátok be a beírt számokat.
- 8 Ismételjétek meg a 3-7 lépést.
- 9 A 4 felhasznált kártyát tegyétek vissza a játék dobozába.

Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legjobb a zenei ízlése.

## A JÁTÉK MENETE

### 3 kártya felfordítása

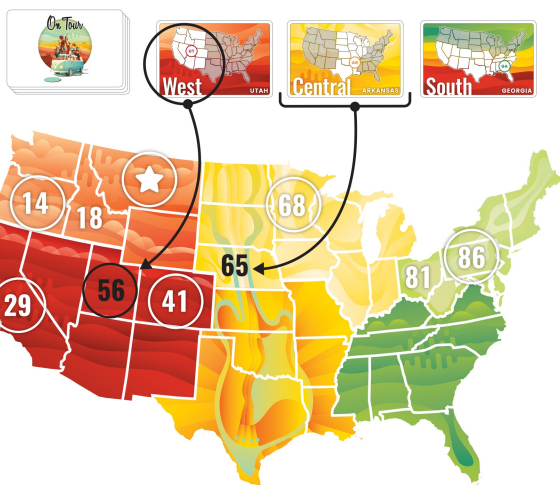
Minden kör elején a kezdőjátékos felfordít három kártyát a pakliból. Ha a pakli elfogyna, keverjétek újra a kártyákat.

### Dobás a kockákkal

A kezdőjátékos dob mindkét dobókockával. A dobott értékből képezzetek két különböző kétjegyű számot. (pl.: 5 és 6 dobás esetén 56 és 65). Minden játékos egyidejűleg beírja a két számot a saját játékos táblájára. A számokat mindig egy még üres államhoz kell beírni.

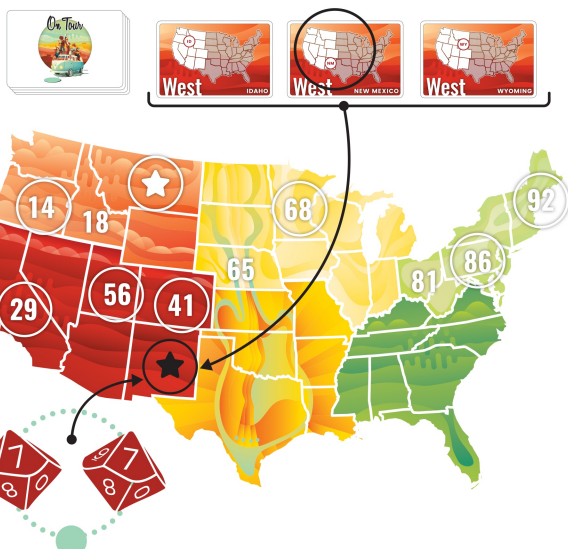
# Hová lehet beírni a számokat?

A számok beírásához minden játékosnak ki kell választania kettőt a három felfordított kártya közül. A számokat egy olyan régióba kell beírni, amely a kártyák egyikén látható (észak, közép...). Ha a számot olyan államhoz írájátok be, amely a választott kártyán szerepel, karikázzátok be. A két szám beírásához két különböző kártyát kell felhasználni.



# Csillagok

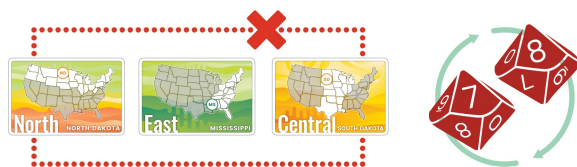
Ha mind a három kártyán ugyanaz a régió látható VAGY a dobókockákkal azonos értéket dobhatok, a szám beírása helyett minden játékosnak egy csillagot kell berajzolnia valamelyik üres államhoz. Az államnak abban a régióban kell lennie, amely a kártyán látható. A csillagot bekarikázzhatjátok, ha az egyik kártyán látható államhoz rajzoltátok be.



azonos érték

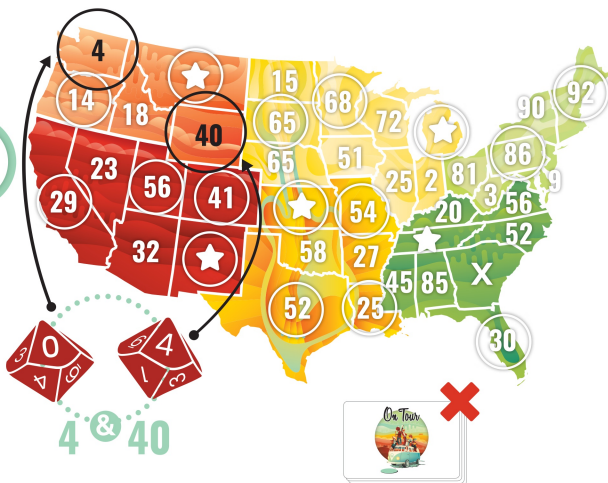
# Következő kör

Miután minden játékos beírta a számokat, a három kártyát tegyétek félre, majd a kockákat adjátok tovább az óramutató járásának megfelelő irányba a következő játékosnak.



# Az utolsó kör

Amikor már csak egy vagy kettő üres állam maradt, ne csapjátok fel újabb kártyákat, csak dobjatok a dobókockákkal. A játékosok szabadon beírhatják a kapott számokat a megmaradt államokhoz az általános szabályok szerint.



# A JÁTÉK VÉGE



MEGLÁTOGATOTT ÁLLAMOK 19

BEKARIKÁZOTT ÁLLAMOK  
AZ ÚTVONALON 10

ÖSSZPONTSZÁM 29

## GYIK, tippek, és ritka esetek

- K:** Mi történik, ha már csak két üres állam maradt és azonos értéket dobunk a kockákkal?
- V:** Minden játékos berajzolhat egy csillagot az egyik még üres államhoz, és a szabályok szerint játsszatok le még egy utolsó kört.
- K:** Mi történik, ha egy játékos nem tudja szabályosan beírni az egyik (vagy mindkettő) számot?
- V:** Minden olyan szám után, amelyet nem tudtok szabály szerint beírni, rakjatok egy X-et bármelyik üres államhoz. A pontozás során az útvonal nem haladhat át az X-szel jelölt államon.
- K:** Hogyan tudjuk megjegyezni tartani az útvonalat?
- V:** A játékosok berajzolhatják a tervezett útvonalat játék közben, majd törölhetik, vagy megváltoztathatják azt, ha szükséges. Így sokkal egyszerűbb lesz. Tényleg.
- K:** Mit tegyünk, hogy a térképek még sok-sok játék után is ilyen királyul nézzenek ki?
- V:** Minden játék után ellenőrizzétek, hogy teljesen letöröltétek-e a táblákat.

Amit valamennyi állam kitöltött, a játéknak vége. Egy szabadon választott állammal kezdve megszakítás nélkül rajzoljátok be a turné útvonalát.

Az útvonal olyan szomszédos állammal folytatható, amelyben a beírt szám egyenlő vagy nagyobb, mint az azt megelőző államban. A csillagok dzsókernek számítanak, bármilyen számként felhasználhatóak.

Sohasem térhetsz vissza olyan államba, amelyet már meglátogattál és nem mehetsz tovább az előzőnél kisebb számú államba.

Minden meglátogatott állam után egy pont jár, és további egy pont minden bekarikázott csillag vagy szám után az útvonalon.

A legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot!

## Készítők

Tervező: Chad DeShon

Illusztráció: Anca Gavril

Kiadó: BoardGameTables.com

Szabálykönyv: Travis D. Hill

Játékfejlesztő: JR Honeycutt,

Brian Neff

Grafika: Filip Gavril

Karaktergrafika: Daniel Profiri

Magyar fordítás: Pestya

## Kapcsolat

További térképeket vásárolhatsz, vagy szabálymagyarázatot kérhetsz az alábbi címen:  
[www.boardgametables.com](http://www.boardgametables.com)  
[ontour@boardgametables.com](mailto:ontour@boardgametables.com)  
15621 W 87th St Pkwy #133,  
Lenexa, KS 66219 USA