

RUMINI A KÜLDETÉS

JÁTÉKSZABÁLY



A játék célja:

Elsőként teljesíteni a feladatkártyán található küldetéseket. (Fiatal játékosok esetében elképzelhető, hogy a játék két küldetés teljesítése után véget ér.)

A játék előtt:

A játékosok húznak egy-egy feladatkártyát. Ezen található, hogy mely kikötőbe kell eljutniuk a játék során.

Mindenki választ egy bábút magának, és a tábla közepén található Egérszigetet jelképező start mezőre helyezi.

A Fortuna bogár kártyákat és az eszközkártyákat megkeverjük, majd a két paklit képpel lefelé az asztalra helyezzük.

A játékosok megkapják a kezdő felszerelést a küldetés teljesítéséhez:

- Kezdő felszerelés:**
- 1 darab mágnes
 - 1 darab kincskártya
 - 2 darab különböző eszközkártya

Az eszközkártyák paklijából sorban húznak a játékosok. Ha valaki másodszorra olyan kártyát húzott, amellyel már rendelkezik, azt a pakli aljára teszi, és újat húz egészen addig, amíg két különböző kártyája lesz.

A játék menete:

A játékosok szabadon eldönthetik, hogy küldetéseiket milyen sorrendben szeretnék teljesíteni. Természetesen, ha úgy alakulnak a „szélviszonyok”, a sorrendet menet közben is megváltoztathatják. Egy küldetést akkor sikerült teljesíteni, ha a játékos pontosan belépett a célállomás valamelyik horgonnyal megjelölt kikötőhelyére. Ilyenkor egy égtájkorongot kap, amit a feladatkártya megfelelő helyére tesz, ezzel igazolva, hogy már járt az adott kikötőben. Az égtájkorong mellett egy-egy kincset is kapnak a játékosok minden egyes küldetés teljesítése után.

A játékosok mindhárom kockával egyszerre dobnak. Az égtájkocka mutatja meg a lépés irányát, ami É, D, K, Ny lehet. ✦ jel dobása esetén szabadon választhat, hogy melyik égtáj irányába szeretne menni. Ha ✨ jelet dob, akkor nem csupán a 4 égtáj irányába, hanem átlósan is léphet.

A számkockák mutatják meg, hogy mennyit léphet a dobott irányba. A játékos szabadon eldöntheti, hogy melyik kocka értékét választja. Ha például az egyik kockával 2-t, a másikkal 5-öt dobott, eldöntheti, hogy 2-t vagy 5-öt szeretne az égtájkocka szerinti irányba lépni. (Ha számára kedvező az irány, akkor a nagyobbat, ha kedvezőtlen, akkor a kisebbet érdemes választani.) Ez segíthet abban is, ha el akar kerülni, vagy éppen ellenkezőleg, el akar vállalni bizonyos kalandokat.

Dupla: Ha a játékos mindkét kockával ugyanazt a számot dobta, jutalomban részesül. Választhat, hogy mágneset szeretne kapni, vagy húz egy eszközkártyát. Ettől függetlenül ugyanúgy kell lépnie a szabályok szerint.

A játékmезőn – a Rumini világtérképen – szigetek, Fortuna bogár mezők és különböző kalandok (kalózok, vihar, örvény, áramlat, hajótörött, polip, fekete sirály, cápa, pillangó) várják a hajósokat. Ha a lépések során a játékosnak útjába esik egy sziget, ki kell kötnie, akkor is, ha pl. 6-ot dobott, a szigetet pedig már a harmadik lépéssel elérte. A szigeten mindig valamilyen feladatot kell



Startmező



Feladatkártya

teljesíteni, többnyire varázseszközök segítségével. A játékos a feladat teljesítése után ugyanabból a mezőből indul tovább, ahol megállt. Ha a következő dobással még nem tudja elhagyni a szigetet, a feladatok nem vonatkoznak rá még egyszer.

A játékosok az útjukba eső kalandmezőkön, illetve a Fortuna bogár mezőkön megállás nélkül áthaladhatnak, a kalandok csak akkor vonatkoznak rájuk, ha az utolsó lépéssel pont az adott mezőbe érnek.

Kikötők: A kikötőhelyeket horgony jelzi a játéklapon. Ezekre a horgonyokra kell pontos dobással megérkezni a játékosoknak. Ha befutottak, megkapják azt a korongot, amin az adott égtáj betűjele látható. Ezzel egy feladatot teljesítettek. Úgy is teljesíthető a küldetés, hogy a kikötőhelyek közvetlen közelében, a táblán ■ -val jelölt mezőkön segítséget kérünk. Két petárda felhasználásával hívhatjuk a parti őrséget, akik bevontatják a hajót a kikötőhelyre. Ha ezt a megoldást választja a játékos, akkor eldöntheti, hogy melyik horgonyjelre szeretne állni.

Mágnes: a játék kezdetén minden játékos kap egy mágneset. (Ha a játék során minkét számkockával ugyanolyan számot dob, eldöntheti, hogy mágneset vagy eszközkártyát kér ajándékba.) A mágnes segítségével eltérítheti hajóját a haladási irányból. Ha olyan irányt dob az égtájkockával, ami számára kedvezőtlen, egy mágnes leadásával ő maga szabhatja meg, hogy milyen irányba lép. Ez természetesen nemcsak a négy égtáj bármelyike lehet, hanem ilyenkor átlósan is léphet. (Egy mágnes egy dobás irányát változtatja meg.)

Kincsek: A játék során a hajósok több helyen kincset szerezhetnek vagy találhatnak. Kincssel tudnak maguknak egyes szigetekeken eszközöket vásárolni, illetve, ha kalózok fogságába kerülnek, kincsért válthatják ki magukat. Ha kincsért vásárolnak eszközt, megmondhatják, hogy mit szeretnének. Ilyenkor addig húznak a pakliból, amíg a kiválasztott kincset meg nem kapják. A többi lap a pakli aljára kerül vissza, ugyanúgy, mint a már felhasznált eszközök.

Eszközök: Az út során gyakran kerülnek olyan helyzetbe a játékosok, hogy egy varázseszköz jelentősen megkönnyítheti a dolgukat. Ilyen esetekben a birtokukban lévő eszközkártyát használhatják fel. Az eszközkártyákon négyféle varázseszköz található: fordító víz, vascsöppentő, térképraajzó és petárda. Az eszközkártyát használat után vissza kell tenni a pakli aljára.

Fortuna bogár kártyák: A Fortuna bogárral jelölt mezőkön Fortuna bogár kártyát kell húzni. Vigyázat! A Fortuna bogár mindenképpen megváltoztatja a játékosok sorsát, de nem lehet előre tudni, hogy nagy szerencsét vagy szerencsétlenséget hoz. Miután a (bal)szerencsés játékos teljesítette a Fortuna bogár kártyán szereplő utasítást, a kártya visszakerül a pakli aljára.

Jó szelet és sok szerencsét kívánunk a játékhoz!

Tartalom: 1 játéktábla, 4 bábu, 2 hagyományos dobókocka, 1 égtáj dobókocka, 12 égtájkorong, 4 feladatkártya, 22 eszközkártya, 20 Fortuna bogár kártya, 15 mágneskártya



Kikötő



Mágneskártya



Kincskártya



Eszközkártya



Fortuna bogár kártya

A különböző mezők jelentései

ÉSZAKI SZIGETEK

Zúzmaragyarmat

Zúzmaragyarmat piacán kincséért varázsszököt vásárolhatsz.

Ércsziget

A Telér tábornoknak nyújtott segítségért az ércmanók egy láda kincssel jutalmaznak.

Ferrit-sziget

Ha a Ferrit-szigetet körülvevő mezőkre lépsz, a mágnes vonzása a szigetre ránt, ahol Molyra, a sziget gonosz lepkekirálynője megláncolva bezár a barlangjába. Ha van vascsöppentőd, kiszabadulsz, és négyet léphetsz tetszőleges irányba. Ha nincs, 2 körön át a pillangók foglya maradsz.

Batka-sziget

A Batka-sziget sűrű erdejében eltévedsz. Ha van térképrajzolód, könnyen megtalálsz a fabatkák tanyáját, ahol kincset kapsz ajándékba. Ha nincs térképrajzolód, egyszer kimaradsz a dobásból.

KELETI SZIGETEK

Nagy Pele-sziget

A pelevári bazárban kincséért varázsszököt vásárolhatsz.

Orom-sziget

Kicselezed a közelben horgonyzó kalózokat, és egy láda kincset találsz a kalózok rejtékelyén, a barlangban.

Űrgefoki-félsziget

A kikötő egyik kocsmájában pókerpartiba keveredsz. Dobj újra az egyik számkockával! Ha 4, 5, 6 a dobásod értéke, nyersz egy kincset. Ha 1, 2, 3-at dobtál, vesztettél. Adj be egy kincset! Ha nincs kincsed, egyszer kimaradsz a dobásból.

Szubterra

Eltévedsz a föld alatti város zegzugos utcáiban. Ha van térképrajzolód, kijutsz a kikötőbe, és tetszőleges irányba haladhatsz tovább. Ha nincs, két körön át bolyongsz a mélyben.

Pityókos-sziget

A szigeten kapott szállásért dolgoznod kell, ezért egyszer kimaradsz a dobásból. Jó munkád jutalmául azonban a következő dobásod kétszeresével haladhatsz tovább az általad választott irányba.



Marcipán-sziget

A kikötő egyik eldugott boltjában egy láda kincséért varázsszököt vásárolhatsz.

DÉLI SZIGETEK

Datolyapart

Datolyapart fővárosában, az őseredőben fekvő tornyos városban, a selyemmajom-parádé alkalmából kincséért varázsszököt vásárolhatsz.

Csicsilicsi-sziget

Galléros Fecó térképét felhasználva megszerzed a szigeten elrejtett kincset. Ha a következő körben valamelyik kockával páratlant dobsz, egyenesen a Pityókos-szigetre jutsz, Nagy Üsti házába. Ha mindkét kockával páros számot dobtál, haladj tovább a szabályok szerint!

Muránia

Ügyetlenül összetörtél Murániában egy üvegkerítést, ezért a polgármester börtönbe zárat. Ha van vascsöppentőd, megszökhetsz és haladhatsz tovább az általad választott irányba. Ha nincs, egyszer kimaradsz a dobásból.

Szóláti-sziget

A kikötő egyik kocsmájában pókerpartiba keveredsz. Dobj újra az egyik számkockával! Ha 4, 5, 6 a dobásod értéke, nyersz egy kincset. Ha 1, 2, 3-at dobtál, vesztettél. Adj be egy kincset! Ha nincs kincsed, egyszer kimaradsz a dobásból.

Mokka-sziget

Makkiátó apát és szerzetesei szeretnének vendégül látni. Döntened kell: ha a szigeten maradsz, csak 1-es vagy 6-os dobással mehetsz tovább, viszont ekkor azonnal Datolyapart általad választott kikötőhelyére léphetsz. Ha visszautasítod a meghívást, a szabályok szerint hajózhatsz tovább.

Tüskedombi-félsziget

A sünikötő egyik kis üzletében varázsszököt vásárolhatsz a kincsedért.

NYUGATI SZIGETEK

Tükkörtő-sziget

A Tükkörtő-sziget fővárosában, a gátvárosi mágusbörzén kincséért varázsszököt vásárolhatsz.

Bíborkorall Tohonyapark

Diadém Dodi, a sziget ura nem enged továbbhajózni. Ha van vascsöppentőd, megszökhetsz az éj leple alatt. Ha nincs, két körön át csúszdázol a szigeten.

Kopjásvég

Omnitudor egy mágneset ad neked ajándékba, amiért jól megfeleltél a kérdéseire.



Szilex-Pagurusz

Te is részt veszel a Hódszövetség nagy csatájában. Dobj újra az egyik számkockával! Ha páratlan számot dobtál, megsérülsz, ezért két körön át a sziget kórházában gyógyítanak. Ha páros számot dobtál, sértetlenül hajózhatsz tovább, dobásod kétszeresével, az általad választott irányba.

Északi-határ

A fénylénnyek kis piacán egy láda kincséért varázsszököt vásárolhatsz. Mivel Ragyogó tábornok katonái a kérésed szerinti irányba állítják a hajód, a következő dobásnál csak a számkockákkal dobsz, és tetszőleges irányba haladhatsz tovább.

Zsúr-szigetek

A híres pókermester, a nagy Rojál Flöss tanítványául fogad. Dobj újra az egyik számkockával! Ha 4, 5, 6 a dobásod értéke, nyersz egy kincset. Ha 1, 2, 3-at dobtál, vesztettél. Adj be egy kincset! Ha nincs kincsed, egyszer kimaradsz a dobásból.

Tiltott-sziget

Ha van vascsöppentőd, kiszabadíthatod Tükkörtő Király Kasztor királyt a börtönből. Jutalmul kapsz tőle egy flaska fordító vizet, és azonnal a Tükkörtő-sziget kikötőjébe jutsz. Vascsöppentő nélkül két körön át kimaradsz, mert a királlyal együtt raboskodsz a szigeten.

Déli-határ

Megrongálódott a hajód az Arany-tengeren dúló viharban. Ha van térképrajzolód, könnyen megtalálsz a hajóácsokat, és a kedved szerinti irányba haladhatsz tovább. Ha nincs, egy körön át kimaradsz a dobásból.

EGYÉB MEZŐK

Horgony

Ha beértél valamelyik horgonyzóhelyre, teljesítetted a küldetést. Kapsz egy égtájkorongot és egy kincset.

Ragacs-tenger

Elveszted uralmad a hajód felett. Amíg a Ragacs-tengeren hajózol, csak az iránykockával dobsz, és mindig 2-t lépsz.

Kalóz

Kalózok fogságába esel. Ha van kincsed, egyet elvesznek tőled váltságdíj gyanánt. Ha nincs, egyszer kimaradsz a dobásból.

Hajótörött

Kimented a vízből egy süllyedő hajó legénységét. A hajótöröttek hálából egy láda kincssel ajándékoznak meg.

Vihar

Hatalmas viharba keveredtél. A száguldó szél a dobásod kétszeresével repít a dobott irányba.

Pillangó

Molyra pillangói lecsapnak rád, és a Ferrit-szigetre repítenek.



Sírály

Fekete sirályok támadnak rád. Ha van fordító vized, megszelidítheted őket, és azonnal Zúzmaragyarmat általad választott kikötőjébe repítenek. Ha nincs nálad víz, a sirályok megromlálják a hajód. A következő két körben lassabban haladhatsz tovább: Ha 1-et vagy 2-t dobtál, helyben maradsz. Nagyobb dobás esetén a dobásod értékénél kettővel kevesebbet lépsz!

Sárkány-szoros

Ha van petárdád, átkelhetsz a szoroson. Ha nincs, meg kell kerülnöd a zátonyokat, hogy továbbhaladhass.

Zátony

A zátonyokon nem lehet keresztülhajózni, ezért észak vagy dél felé kell kerülnöd. Ha van petárdád, a Sárkány-szoroson keresztül is áthaladhatsz.

Örvény

Megpörget az örvény, dobj egymás után hármat az égtájköccével! Ha a dobásaid között volt két egyforma, abba az irányba lépj hetet! Ha különbözőket dobtál, maradhatsz ott, ahol vagy.

Bogár

Húzz egy Fortuna bogár kártyát! Vagy hatalmas szerencse vagy nagy szerencsétlenség fog érn!

Jégmező

A hajód befagyott a jégmezőbe. Csak akkor haladhatsz tovább, ha az égtájköccével D-t vagy szélrózsát dobsz.

Őserdő

Eltévedtél az őserdőben. Ha van térképrajzolód, te választhatsz irányt, ezért a következő körben csak a számkockákkal dobsz. Ha nincs térképrajzolód, a dobásoddal ellenkező irányba lépsz.

Áramlat

Csak a számkockákkal dobj! Az áramlat a dobásod kétszeresével sodor magával.

Cápa

Cápák támadnak rád. Ha van fordító vized, Mokka-szigetre visznek. Ha nincs, küzdened kell a megvadult fenevadakkal, ezért kétszer kimaradsz a dobásból.

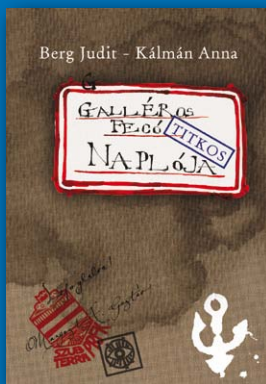
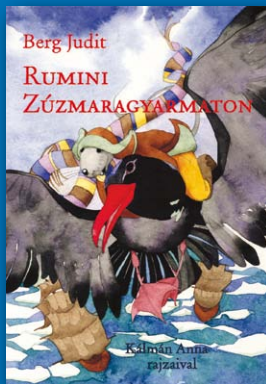
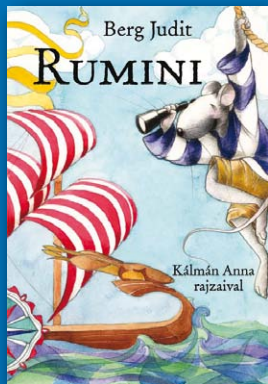
Polip

Ha van fordító vized, megszelidíted a polipot, és arra haladhatsz tovább, amerre szeretnél. Ha nincs nálad víz, a polip megromlálja a hajód, ezért kétszer kimaradsz a dobásból.

Kikötőhelyek körüli terület

Ha van két petárdád, hívhatod a parti őrséget, akik hajójukkal egyenesen az általad választott kikötőhelyre vonatnak, így nincs szükség pontos dobásra ahhoz, hogy célba éj.

Rumini könyvek



A Rumini sorozat köteteit megtalálod a könyvesboltokban,
vagy a pagony.hu weboldalon.



www.kelleresmayer.hu

© Kálmán Anna 2011

