

JÁTÉKSZABÁLYZAT



Életkor: 3+

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játékidő: kb. 15 perc

Tartalom:

- 15 útvonalkártya (mindkét oldala nyomtatott)
- 37 állatkártya (3 különböző állatfigurával)
- 3 jokerkártya (mindegyik állatfigurához használható)
- 4 gazda
- 4 játéktábla

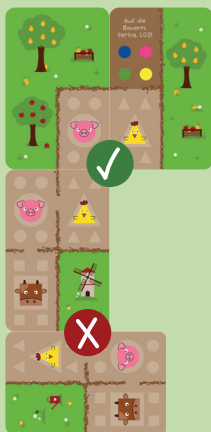
A JÁTÉK CÉLJA



Próbáljátok meg amilyen gyorsan csak lehet a gazdákat eljuttatni a piros pajtába a helyes állatfigurás kártyát használva.

ELŐKÉSZÍTÉS

Terítsétek ki a játéktáblát a rendelkezésre álló kétoldalasan nyomtatott útvonalkártyákkal, a játék a következő szövegű kártyával kezdődik „Gazdákra fel, készüljetek, induljatok!” és a célkártyával végződik, amelyen a piros pajta van ábrázolva. A felépítkezés minden irányban lehetséges. Rakjátok az egyik kártya hosszú oldalát a következő kártya hosszú oldalához úgy, hogy egy átjárható játékmezőt kapjatok. A rövid oldalra is ugyanez vonatkozik (lásd az ábrát). Ezzel az útvonal és a játék hossz egyénileg alakítható. Zsákutcák vagy a célhoz vezető több út is megengedett. Tegyétek félre azokat az útvonal-kártyákat, amelyekre ebben a körben nincs szükségetek, mivel ezek nem részei a játéknak.



Az állatfigurás és a joker kártyákat (3 állatfigura) keverés után mint egy húzópaklit az asztalra kell helyezni.

A JÁTÉK MENETE

A játék elején minden játékos húz 4 TierFORM kártyát a húzópakliból és azokat képpel felfelé (a játéktáblára) maga elé rakja. Az asztalnál ülő legfiatalabb játékos kezd és ki kell játszania a passzoló TierFORM kártyát, amely megfelel a következő TierFORM kártyának az útvonalon. A kijátszott kártyát képpel felfelé a húzópakli mellé tesszük és ez alkotja az eldobott kártyák pakliját. A gazda ezután egy mezővel arrébb kerül, függetlenül attól, hogy egy vagy több gazda bábuja már ott van-e. A húzást addig lehet megismételni, amíg már nincs több passzoló TierFORM kártya a táblán illetve a játékos előtt.

Ha egy forduló során mind a 4 kártyát kijátszották, a játékos újra húzhat 4 kártyát és újabb kört tehet tehát ismét sorra kerül. Ha nincs lehetőség újabb fordulóra, a játékos annyi lapot húz a húzópakliból, amíg ismét 4 lap lesz előtte. Ezután a következő játékos kerül sorra az óramutató járásával megegyező sorrendben.



Ha a soron következő játékos nem rendelkezik megfelelő TierFORM kártyával, amelyek előtte fekszenek, akkor a saját 4 kártyája közül egyet (szabadon választható) le kell tennie az eldobott kártyák paklijára és húznia kell egy újat a húzópakliból. Ezután vége az ő körének és a következő játékos van soron.

Ha a húzópakli elfogyott, a dobókupacot meg kell keverni és ez alkotja az új húzópaklit.

FIGYELEM: A gazdák előre, hátra és oldalirányban mozgathatók, de nem keresztezhetik a zöld rétet.



A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amint egy játékos a gazdáival eléri a játékmezőt a pajtával. Az aktuális fordulót végigjátsszuk, hogy minden játékos még sorra kerüljön.

PROFI VERZIÓ

Ha egy játékosnak sikerül kijátszania mind a 4 TierFORM kártyát, még mielőtt felhúz 4 újabb kártyát, pluszban kicserélhet egy útvonal-kártyát egy másik kártyával, hogy újratervezza a célállomáshoz vezető utat. (A célállomáskártya a piros pajtával és az útvonalkártyák, amelyeken egy gazda található, nem mozgathatók).



A nagyon ravasz gazdáknak ajánljuk ezt a verziót!

Vannak kérdései, javaslatai vagy tippjei? Szívesen segítünk Önnek a továbbiakban: Matoga OG, Margeritengasse 1/9, 2700 Wiener Neustadt
www.matoga.at, kontakt@matoga.at

Látogasson meg minket az Instagramon és a Facebookon:



matoga_official



Matoga_Official



Version 1.0