

Tündérország

A játék története

Tündérországban az ifjú tündéreknek különleges próbát kell kiállniuk, mielőtt felveszik őket a felnőttek körébe. Minden tündérlány és tündérfiú megkapja Tündérország térképét. A feladatuk az, hogy az országban a lehető legtöbb várost látogassák meg. Ehhez a Tündérországban megszokott közlekedési eszközöket kell használniuk: sárkányokat, egyszarvákat, óriásdisznókat, tündérkerekeket, trollkocsikat, varázsfelhőket, kompokat és tutajokat. Ám ezek a közlekedési eszközök csak korlátozottan állnak a versenyzők rendelkezésére és csak bizonyos tartományokban használhatóak. Fellobban a verseny az ifjú tündérek között! Ki tudja a közlekedési eszközöket a legügyesebben használni? A játékot az nyeri, aki a játék végéig a legtöbb várost látogatta meg, begyűjtve onnan a városjelzőket.

6 tündércsizma



6 áttekintő-kártya



4 fordulókártya



12 városkártya

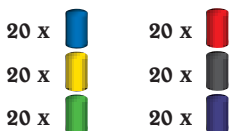


1 játéktábla

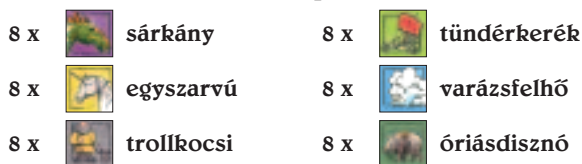
6 akadály



120 városjelző



48 közlekedési eszköz lapka



Kezdőjátékos-jelző



72 utazókártya





Előkészületek

Mindenki választ egy színt és magához vesz a színében egy tündércsizmát és 20 városjelzőt.

A csizmákat Tündérország fővárosára „Elvenhold”-ra állítják.

A városjelzőket ráállítják a többi 20 városra.



A kártyákat a hátoldaluk színe szerint szét kell válogatni. A tizenkét zöld hátlapos városkártyát vissza kell tenni a játék dobozába ezeknek csak a játékváriációban van szerepük.



Utazókártya

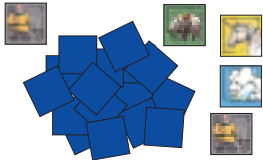
A 72 **utazókártyából** (kék hátlappal) megkeverés után egy lefordított paklit kell képezni a játéktábla mellett.



Fordulókártya

A négy fordulókártyát pakliba rendezve a játéktábla jobb felső sarkába rakjuk. A 4-es kerüljön legalulra, arra a 3-as, majd a 2-es és végül legfelülre az 1-es lap kerüljön. A legfelső lap mindig az aktuális forduló számát mutatja.

Közlekedési eszköz lapka



A 48 közlekedési eszköz közül ki kell válogatni a hat akadályt (piros kerettel). A közlekedési eszközöket alaposan összekeverjük, majd lefordítva a játéktábla mellé tesszük. Fordítsunk fel 5 lapkát és képpel felfelé fektessük a többi mellé. Az egész játék alatt mindig öt közlekedési eszköznek kell felfordítva lennie.

Áttekintőkártya



Akadály



Minden játékos kap egy áttekintőkártyát és egy akadályt, a kimaradt áttekintőkártyákat és akadályokat vissza kell tenni a játék dobozába.

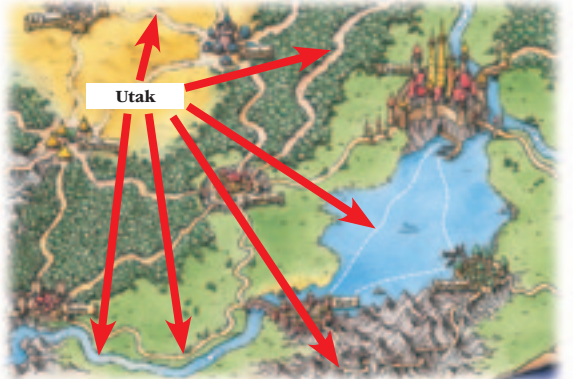


Kezdőjátékos-jelző

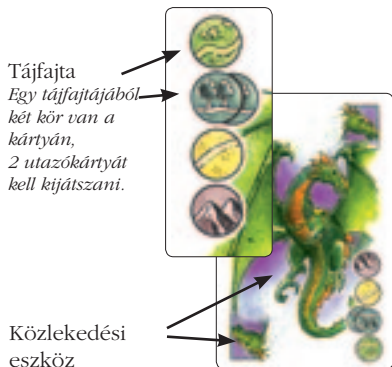
A legidősebb játékos magához veszi a kezdőjátékos-jelző kártyát és elkezd az első fordulót. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi majd őt a játékban.

A játéktábla

Tündérországban jól kiépített úthálózat van, amik összekötik egymással a városokat. Minden út egy meghatározott tájon át vezet, a világoszöld síkságon, a sötétzöld erdőn, a sárga sivatagon és a szürke hegyen. A folyókon és a két nagyobb tavon is át lehet kelni és el lehet jutni egyik városból a másikba.



A tündérek hét különféle közlekedési eszközzel tudnak utazni. Minden közlekedési eszköz a tájtól függően különböző sebességű, és néha nem is használhatóak.



Az utazókártyák

Minden utazókártyán látható a közlekedési eszköz és a táj, ahol a közlekedési eszköz használható. A tájfajtaikat kis körök ábrázolják. Ha egy tájfajtajából csak egy kör van a kártyán, akkor csak egy utazókártyát kell kijátszani. De ha egy tájfajtajából két kör van a kártyán akkor 2 utazókártyát kell kijátszani az adott út használatához.

Ha egy tájfajta nincsen a kártyán akkor az adott közlekedési eszköz azon a tájon nem használható.

		Tájfajták				
Közlekedési eszközök		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ Az **óriásdisznó** nem szaladhat keresztül a sivatagon vagy fel a hegyekbe.
- ▶ A **tündérkerék** a sivatagban használhatatlan, a hegyekben pedig 2 utazókártya kell a használatához.
- ▶ A **varázsfelbő** kikerüli a sivatagot és 2 utazókártyáért átúszik a síkság vagy az erdő felett.
- ▶ Az **egyszarvú** nem merészkedik ki a síkságra, a sivatagban is 2 utazókártya kell használatához.
- ▶ A **trollkocsinak** az erdőben, a sivatagban és a hegyekben 2 utazókártyára van szüksége.
- ▶ A **sárkány** ahhoz, hogy átrepüljön az erdőn, 2 utazókártyát használ.
- ▶ Természetesen csak a **tutaj** jut át a folyókon és a tavakon.
- ▶ A folyásiránnyal ellentétesen (nyíllal szemben) és a tavakon a **tutajhoz** 2 utazókártyára van szükségünk.



A játék menete

A Tündérország játékot fordulókban játszunk. Minden forduló 6 szakaszból áll.

- ▶ 1. Az utazókártyák kiosztása.
- ▶ 2. Egy lefordított közlekedési eszköz lapka húzása.
- ▶ 3. További közlekedési eszköz lapka húzása.
- ▶ 4. Az útvonal megtervezése.
- ▶ 5. Lépés a tündércsizmákkal.
- ▶ 6. A forduló lezárása.

Az első játék során :

javasoljuk, hogy egy szakasz leírásának elolvasása után közvetlenül játsszák le az adott szakaszt és csak azután olvassák el a következő szakasz leírását.

Minden játékos új kártyákat kap, mindig annyit, amennyi a kezében lévő kártyákat nyolcra egészíti ki.

Mindenki húz egy lefordított közlekedési eszköz lapkát, amit lefordítva maga elé tesz.

Mindenki sorban egymás után húz egy-egy közlekedési eszköz lapkát - amit felfordítva letesz maga elé - egészen addig, míg mindenki 3-at húzott.

Tipp: Válassza azt a közlekedési eszköz lapkát, ami egyezik a kezében tartott utazókártyával.

Mindenki előtt maximum 5 közlekedési eszköz lapka lehet.

Mindenki sorban elhelyez egy közlekedési eszköz lapkát egy úton.

Egy úton mindig csak egy közlekedési eszköz állhat.

A letett közlekedési eszköz lapkának illeszkednie kell a táj fajtájához.

Az áttekintőkártyák megmutatják, hogy melyik közlekedési eszköz melyik tájon használható.

1. Az utazókártyák kiosztása.

A kezdő játékos megkeveri az utazókártyákat és az első fordulóban minden játékosnak nyolc lapot oszt ki. A megmaradt lapokból ismét egy lefordított paklit kell képezni a játéktábla mellett.

A második fordulótól kezdve minden forduló elején az aktuális kezdőjátékos annyi utazókártyát oszt ki a játékosoknak, amennyi a kezükben lévő kártyákat nyolcra egészíti ki.

2. Egy lefordított közlekedési eszköz lapka húzása.

A kezdőjátékostól kiindulva, sorban minden játékos húz egy lefelé fordított közlekedési eszköz lapkát, amit lefordítva maga elé helyez. A közlekedési eszköz lapkákat a játékosok **titokban** tartják egymás előtt.

A második fordulótól az is előfordulhat, hogy egy játékos előtt akár két lefordított közlekedési eszköz lapka fekszik.

3. További közlekedési eszköz lapka húzása.

Szintúgy a kezdőjátékostól kiindulva, sorban mindenki húz egy további közlekedési eszköz lapkát. A soron lévő játékos választhat, hogy az öt felfordított közlekedési eszköz lapka közül vesz el egyet, vagy a lefordított pakliból húz. Minden játékos a kihúzott közlekedési eszköz lapkát felfordítva, teszi ki maga elé. Ha valaki az öt felfordított közlekedési eszköz lapkából vett el egyet, akkor azonnal egy másikat kell a helyére felfordítani. Így mindig öt felfordított közlekedési eszköz lapka lesz a kínálatban.

A játékosok sorban további közlekedési eszköz lapkákat húznak, egészen addig, míg minden játékosnak három lesz. Az első körben a lefordított közlekedési eszközök lapkákkal együtt minden játékosnak összesen 4 közlekedési eszköze van.

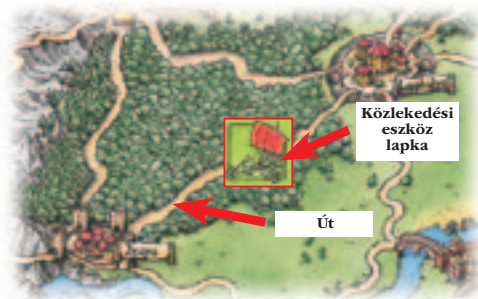
A második fordulótól egy játékosnak akár öt közlekedési eszköze is lehet, vagy kettő lefordítva és három felfordítva, vagy egy lefordítva és négy felfordítva.

4. Az útvonal megtervezése.

A kezdőjátékostól kiindulva a játékosok sorban egymás után egy-egy felfordított közlekedési eszköz lapkát tesznek az utakra. Egy úton csak egy közlekedési eszköz lehet.

Egy játékos egy közlekedési eszközt csak akkor tehet egy útra, ha az adott közlekedési eszköz a kiválasztott úton közlekedhet.

Az áttekintőkártyáról egy pillantás alatt leolvasható, hogy melyik közlekedési eszköz melyik útfaján használható. Például egy óriásdisznó nem rakható sivatagon átvezető útra.



Figyelem!

Minden játéktáblára lehelyezett közlekedési eszközt **minden játékos** használhat az útvonaltervezésénél.

Akadály

Egy közlekedési eszköz helyett el lehet helyezni egy akadályt is az úton. Erre az egész játék alatt csak egyszer van lehetőség, és csak egy már az úton álló közlekedési eszköz elé lehet akadályt állítani.

Egy úton csak egy akadály állhat. A folyókra és a tavakra nem állítható akadály. Az akadály következményeként egy további utazókártyát kell kijátszani az adott úton az érintett közlekedési eszköz használatáért.



1. Példa:

Egy trollkocsi és egy akadály áll egy sivatagi úton. Ha a játékos ezt az utat akarja használni, akkor 3 utazókártyát kell kijátszania.

Egy játékosnak sem kötelező egy közlekedési eszközt vagy akadályt helyezni. Körét el is passzolhatja.



A játékos elpasszolhat egy kört, hogy egy későbbi körben helyezhessen le egy közlekedési eszközt lapkát. Ha viszont egymás után minden játékos passzol, a tervezési fázis véget ér.

5. Lépés a tündércsizmákkal.

A játékos tündércsizmájával lép, azaz végigmegy az utakon vagy folyókon, városról - városra. A cél a saját városjelzőinek begyűjtése.

Végig az utakon

Minden játékos a játéktáblán álló összes közlekedési eszközt használhatja a tündércsizmával történő lépésekor. A kezdőjátékostól kiindulva minden játékos annyi úton vagy városban utazhat át, amennyin csak akar, ha az alábbi feltételeket betartja:

- ▶ 1. Az úton állnia kell egy közlekedési eszköznek.
- ▶ 2. A játékosnak ki kell játszania a közlekedési eszközzel megegyező utazókártyát. Például egy egyszarvú utazókártyát egy olyan útért, amin egyszarvú közlekedési eszköz áll.
- ▶ 3. Ha az utazókártya dupla tájszimbólumot mutat akkor a játékosnak két egyforma utazókártyát kell kijátszania az adott közlekedési eszköz használatáért, azaz, hogy a tündércsizmával ezen az úton léphessen.
- ▶ 4. Ha a választott úton akadály van, akkor a játékosnak még egy ugyanolyan utazókártyát kell kijátszania.

A játékos lépése akkor ér véget, ha már nem tud vagy nem akar több utazókártyát kijátszani.

A felállított közlekedési eszközt minden játékos használhatja.

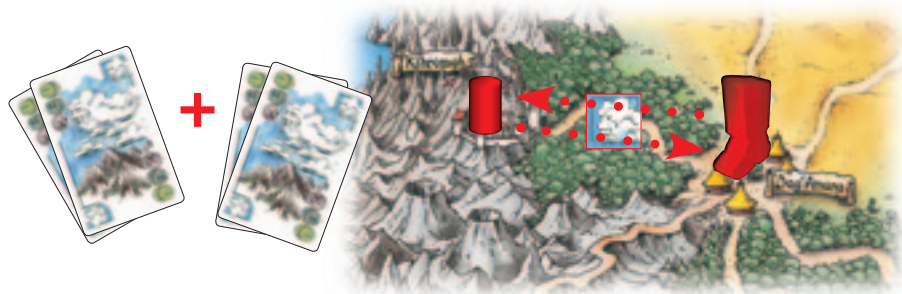
A játék során minden játékos egyszer közlekedési eszközt helyett egy akadályt rakhat le.

Folyóra és a tóra nem állítható akadály.

Akadálynál egy további utazókártyát kell kijátszani.

Közlekedési eszköz lerakása helyett passzolni is lehet. Ha egy fordulóban sorban egymás után minden játékos passzol, akkor a tervezési szakasz véget ér.

A játékosok egymás után lépnek tündércsizmájukkal az utakon vagy folyókon, városról - városra.



4. Példa: A Dag'Amura és Kihromah közötti erdei úton egy varázsfelhő közlekedési eszköz áll. „A” játékosnak 4 varázsfelhő utazókártyát kell kijátszania, ha egy lépésen belül el akar jutni Amurából Kihromahba és vissza.

A városjelző begyűjtése

Minden meglátogatott városból, ahová a játékos eljutott, begyűjtheti és maga elé állíthatja a színének megfelelő városjelzőt. Ez érvényes arra a városra is, ahol a lépését befejezi.



Minden kijátszott utazókártyát a játéktábla mellett lévő utazókártya-pakli tetejére kell tenni. Akinek a lépése végén négynél több kártya van a kezében, az kártyáinak számát 4 darabra redukálja. A felesleges kártyákat szintén az utazókártya-pakli tetejére kell tenni.

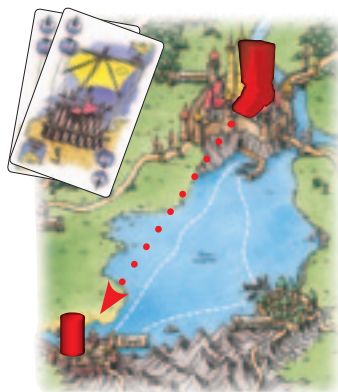
Különleges lépések

A) A karaván

Ha a játékos nem tud a közlekedési eszköznek megfelelő utazókártyát kijátszani, helyette három tetszése szerinti utazókártyát (tutajt is) letehet. Ezt az akciót karavánnak nevezzük. A karavánok csak olyan úton tudnak menni, amin valamilyen közlekedési eszköz áll. A karavánok nem tudnak a folyókon és a tavakon haladni. Ha egy úton akadály áll, akkor a játékosnak három helyett négy utazókártyát kell letennie.

B) A komp

A két nagy tavon, a Mare Magnum és Mare Nebulae komp közlekedik. A használatukhoz az egyik városból a másikba való eljutáshoz mindig **két** tutaj utazókártyát kell kijátszani. A komppal Virst, Stryk Haven és Elvenhold, vagy Grangor, Yttar és Parundia között utazhatunk oda- és vissza.



Amikor egy játékos elér egy várost, begyűjti a városjelzőt és maga elé állítja.

A lépés végén a kézben lévő kártyákat négy darabra kell csökkenteni.

A megfelelő utazókártya kijátszása helyett három tetszés szerinti utazókártya is letehető. Ez a karaván.

Ha a játékos kompot szeretne használni az egyik nagy tavon, akkor 2 tutaj utazókártyát kell letennie, az egyik helyről a másikba történő eljutásért.

A fordulókártyát ki kell cserélni, a kezdőjátékos kártyát balra át kell adni. A játékosok egy kivételével beadják a közlekedési eszközeiket. Ezeket a többi lefordított közlekedési eszközzel össze kell keverni. A felállított akadályokat végleg ki kell tenni a játékból és az utazókártyákat meg kell keverni.

Aki a 4. forduló végére a legtöbb városjelzőt gyűjtötte, vagy még előtte összegyűjtötte az összes városjelzőt, az megnyeri a játékot. Egyezés esetén a megmaradt utazókártyák mennyisége dönt.



6. A forduló lezárása.

Miután minden tündércsizmával léptek, a játékosok a következő akciókat hajtják végre:

- ▶ A kezdőjátékos a legfelső fordulókártyát a pakli aljára rakja, majd átadja a kezdőjátékos kártyát bal oldali szomszédjának, ő lesz a következő körben a kezdőjátékos.
- ▶ Minden közlekedési eszközt le kell venni a játéktábláról.
- ▶ A játékosok is visszaadják, egy lapka kivételével a közlekedési eszközeiket. A játékosok dönthetnek, hogy egy nyílt vagy egy lefordított lapkát tartanak-e meg.
- ▶ A játéktábláról levett és a játékosok által visszaadott közlekedési eszközöket a többi, játéktábla mellett lévő lefordított közlekedési eszközzel össze kell keverni.
- ▶ A felállított akadályok végleg kikerülnek a játékból.
- ▶ Az utazókártyákból kialakított pakli lapjait az aktuális kezdőjátékos megkeveri.



A játék vége

A játék a negyedik fordulóval véget ér. Az játékos nyer, aki a legtöbb városjelzőt gyűjtötte. Egyezés esetén az nyer, akinek a végén a több utazókártya maradt a kezében.

Ha egy játékosnak a negyedik forduló előtt sikerült mind a 20 városjelzőt összegyűjtenie, akkor ő lett a győztes. A fordulót a játékosok még végig játsszák, majd kihirdetik a nyertest.



Variáció

A játék kezdetekor a tizenkét városkártyát meg kell keverni, és minden játékosnak lefordítva egyet ki kell osztani. A megmaradt városkártyákra már nem lesz szükség a játékban. A játékosok feladata csak abból áll, hogy begyűjtsék a városjelzőiket és a negyedik forduló végére eljussanak a városkártyájukon álló városba, vagy legalább annak közelében álljanak. Ettől eltekintve minden szabály megegyezik az eddig leírtakkal.

A játék végén mindenki felfordítja a városkártyáját. A játékosok megszámozzák, hogy melyik játékos mennyi város távolságban áll (a legrövidebb utat számolva) a célvárosától. Ezt az összeget le kell vonni a begyűjtött városjelzők számából. Az a játékos nyert, akinek a legmagasabb eredmény jött ki. Egyezés esetén az nyer, aki célvárosához a legközelebb áll.

5 Példa: „B” játékos 17 várost látogatott meg, és Throtmanniban áll a játék végekor. Az ő városkártyáján Jaccaranda áll. „B” játékos csak egy város távolságra áll a célvárosától. Levon a 17 összegyűjtött városjelzőjéből egyet, eredményül 16-ot kap.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de