

MEMORINTH

Szerző: Richard Haarhoff Illusztrátor: Pablo Fontagnier

Játékosok száma: 2 – 4, Játékidő: 5 – 10 perc (Mester Memorinth: 10–15 Min.), Életkor: 6+ (Mester Memorinth: 8+)
A doboz tartalma: 1 kezdőkártya, 24 erdőkártya, 1 kezdőjátékos kártya, 4 játékosjelölő különböző színekben, 4 játékossegédlet a játékos színekben, 8 mesefigura kártya, 1 akciókártya, 5 szerencse lóhere



Játékkatrész szervíz: Minőségi terméket vásároltál, ha egy alkatrész hányzik, sérült vagy egyéb probléma van vele, jelezd az info@compaya.hu címen.
Reméljük sok örömteli órát fog okozni ez a játék!

A JÁTÉK CÉLJA

Gyönyörű szép tavaszi napsütés van – tökéletes egy kiadós erdei sétára. Vedd a kabátod, kapd fel a bakancsod és irány az erdő a barátokkal együtt. A rügyező fák ágai között ragyog át a nap sugara, enyhe szellő fújdogál, mélyeket lélegeztek az erdő friss levegőjéből. Levegőzés közben egyre beljebb és beljebb kerültök az erdőbe, néha jobbra fordultok, aztán balra. Hirtelen hallasz valamit a mögötted lévő bokorból. Néhány bizonytalan lépést teszel a zaj forrása felé, és meglátsz egy... libát?! Egy libát, aki egy goblinhoz beszél?!
Uhhh! Talán jó lenne hazaindulni. Valami nagyon nincs rendben ezzel az erdővel. Bármi is történjen, nem vagy egyedül, a barátaid melletted állnak. De melyik lesz a legrövidebb út visszafelé? Szerencséd van! A meseszereplők úgy döntenek, hogy segítenek neked. A barátaid folyamatosan megváltoztatják az útvonalat a próbálkozásaikkal, hogy minél hamarabb hazaérjenek. Azonban egy kis szerencsével és jó adag memóriával te lehetsz az első, aki kijut az erdő-labirintusból!

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Minden erdőkártya és a kezdőkártya egyik fele világos ☀️, a másik fele sötét ☁️. Fontos, hogy a lapokon látható fák mindig egy irányba mutassanak a játék folyamán! Ha egy lapot véletlenül rossz irányba raktok le, akkor javítsátok jó irányba fordítva, és utána folytassátok a játékot. Tegyétek le a kezdőlapot az asztal közepére a világos ☀️ felével felfelé. A maradék erdőkártyát keverjétek meg, és a kezdőkártyával együtt képezzetek egy 5x5-ös négyzetet. A négyzetben a világos és sötét oldalak felváltva következzenek, ne legyen két egyforma oldal egymás mellett.

Keverjétek meg a mesehősöket, és tegyetek minden oldalra 2 mesehóst, képpel felfelé. A mesehősöket nem kell az erdőhöz illeszteni, a lényeg, hogy egyértelmű legyen, hogy az erdő melyik oldalán tanyáznak.

Ha a Mester Memorinth változatot játsszátok, akkor szükség lesz még a szerencse lóherés érmékre és az akciókártyára is. A normál játék folyamán az érméket és akciólapot tegyétek vissza a dobozba. Az erdőkártyákon látható goblinokat hagyjátok figyelmen kívül, azok a Mester Memorinth változatban kapnak szerepet.

Minden játékos válasszon egy színt. A játékosfigurákat tegyétek a kezdőlapra, és minden játékos vegye magához a játékos színének megfelelő segédlet kártyát. Legyen az a kezdőjátékos, aki utoljára olvasott tündérmesét. Vegye magához a kezdőjátékos jelzőt, amelyet a világos ☀️ felével felfelé tegyen az erdő mellé. Azonnal kezdheti is a játékot, az első körét végrehajtva. Ezután a többi játékos az óramutató járásának megfelelően következik. A játéknak vége, ha valamelyik játékos figurája kijut az erdőből!



Minden játékos a körében három lépést hajt végre. Ezt a három lépést mindig végre kell hajtani, ha lehetséges, nem lehet „passzolni”. A játékosfigurát minden körben mozgatni kell, amennyiben lehetséges! A három lépés:

- Válassz egy erdőkártyát a következő bekezdésben részletezett szabályok szerint. Ez bármelyik kártya lehet, nem kell hogy szomszédos legyen a játékosfiguráddal!
 - A kiválasztott lapot vedd fel, és fordítsd át a másik oldalára - a napos oldaláról a sötétre, a sötét oldaláról a naposra. Ezután tedd vissza a megfordított lapot ugyanoda, ahonnan felvetted ügyelve, hogy a fák a megfelelő irányba álljanak!
 - Most keresd meg, hogy a felfordított erdőkártyán lévő mesefigura az erdő melyik oldalán található. A játékosfiguráddal lépj a mesefigura irányába egy erdőkártyányit, amennyiben vezet arra út. A játékosfigurát a következő kártya kereszteződésébe tedd. Ha nem vezet út a mesefigura által mutatott irányba, akkor ebben a körben nem léphetsz a figuráddal.
- Előfordulhat, hogy egy kártyán több mesefigura is látható, ekkor neked kell választanod, melyik mesefigura felé lépsz. Ha lehetséges, olyan mesefigurát kell választanod, hogy a karaktered lépni tudjon!

Példa: A felfordított erdőkártyán Piroska látható. Piroska az erdő jobb oldalán található. Az egyes példában a sárga játékosfigura tud egyet jobbra lépni, mert az út átvezet a szomszédos erdőbe. A kettes példában azonban a sárga figura nem tud lépni, mert az utat elzárja az erdősáv. Ebben az esetben a sárga figura marad a helyén.





Erdőkártya választás szabályai:

Csak olyan erdőkártyát választhatsz, amelyen nem áll játékosfigura (sem a sajátod, sem más játékosé).

A kezdőjátékos kártya mutatja, hogy milyen színű (világos, sötét) kártyát választhatsz. Ha a kezdőjátékos kártya a világos felét mutatja, akkor csak világos kártyát választhatsz. Ha a kezdőjátékos kártya a sötét felét mutatja, akkor csak sötét kártyát választhatsz. Soha nem fedheted fel egymás után kétszer ugyanazt az erdőkártyát.

A kezdőjátékos a köre legelején mindig megfordítja a kezdőjátékos kártyát, így minden körben felváltva világos és sötét kártyákat választhattok.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos figurája kijut az erdőből, a játéknak azonnal vége, és a kijutó játékos a győztes.

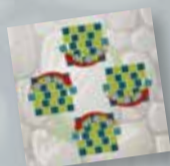
MESTER MEMORINTH

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületek a normál Memorinth szabályai szerint történnek, kivéve, hogy csak egy mesehőst tegyünk az erdő minden oldalára. Emellett tegyük az akciólapot is mindenki számára elérhető helyre. Az akciókártya 4 oldala 4 különböző akciót mutat, amelyet a Mester Memorinth játszása közben választhatsz. A megmaradt 4 mesehőst az akciókártya 4 oldalán helyezük el úgy, hogy az akciókártya minden oldalánál 1 mesehős legyen.

Akciókártya

1, Erdómódosító oldal: Ebben a változatban az erdő gyakrabban változik.



A goblinoknak és a szerencse lóheréknek itt nincs jelentősége. Tegyük vissza a dobozba a szerencse lóheréket, és hagyjuk figyelmen kívül a goblinokat az erdőkártyákon. Ha a felfordított erdőkártyán látható mesefigura az akciókártya mellett látható, akkor NEM léphetünk a bábunkkal! Ebben az esetben a mesefigura mellett lévő akciót kell végrehajtanunk.

Nem hagyhatjuk ki az akció végrehajtását! Minden akció a látható játékmezőre vonatkozik.



Válasszunk az alsó sorból egy erdőkártyát és helyezzük a felső sor fölé. Az alatta lévő lapokat lefelé mozgassuk úgy, hogy a sorrend ne változzon meg.



Válasszunk a felső sorból egy erdőkártyát és helyezzük a alsó sor alá. A felette lévő lapokat felfelé mozgassuk úgy, hogy a sorrend ne változzon meg.



Válasszunk a bal oszlopból egy erdőkártyát és helyezzük a jobb oszlop mellé. A lapokat balra mozgassuk úgy, hogy a sorrend ne változzon meg.



Válasszunk a jobb oszlopból egy erdőkártyát és helyezzük a bal oszlop mellé. A lapokat jobbra mozgassuk úgy, hogy a sorrend ne változzon meg.

Az áthelyezett erdőlapok lehelyezésekor ügyeljünk, hogy a fák megfelelő irányba álljanak. Az erdőkártyán lévő játékosbábu a kártyával együtt fog mozogni, ezért átkerül az új helyre.

2, Varázslatos oldal: Ebben a változatban többfajta akció lehetséges.



A játék kezdetén minden játékos kap egy szerencse lóherét, és maga elé rakja azt. A maradék korongokat tegyék egy halomba az erdő mellé. Most fontossá válnak az erdőkártyákon látható goblinok. Mikor át akarsz menni egy goblinnal jelölt útszakaszon, el kell dobnod egy szerencse lóherét az erdő melletti halomba. Ha nincs szerencse lóheréd, nem fogsz lépni. Ha több goblin van a következő útelágazásnál, akkor is csak egy szerencse lóherét kell eldobnod. Ha a megfordított erdőkártyán lévő mesehős az akciókártya mellett van, nem léphetsz a bábuddal, helyette az akciót kell végrehajtanod. Nem hagyhatjuk ki az akció végrehajtását!



Kaptál egy szerencse lóherét a közös halomból. Amennyiben a halom üres, vedd el egyet valamelyik játékosársadtól.



Megleheted egy erdőkártya lefordított oldalát anélkül, hogy más láthatná mi van rajta. A választott erdőkártyán nem állhat senki, sem saját, sem másik játékos bábuja.



Cseréld meg 2 tetszőleges erdőkártyát. Nem kell, hogy egymás mellett legyenek. A választott erdőkártyákon nem állhat senki, sem saját, sem másik játékos bábuja.



Cseréld meg 2 mesefigura kártya helyét. Akármelyik mesefigurát választhatod, így elcserélheted az akciókártya mellett lévő bármelyik másikkra.



A békakirály

Az elkényeztetett hercegnő falhoz dobta a békát, majd feleségül ment ahhoz, ami lett belőle.



Piroska és a farkas

A kislány piros sapkát hordott, bort és virágot vitt a hihetetlenül szőrös nagymamájának.



Az aranylúd

Tökfilkó aranszínű ludat talált egy fán, készítette egy hatalmas sütit, és elnyerte a hercegnő kezét.



Hamupipóke

Egy galambokat etető szolgálány a herceg nagy szerelme lesz, és zöldségből készült autót szeretne.



Hófehérke és a hét törpe

Egy csinos nő elköltözik egy távoli erdei házba 7 kis törpéhez. Aztán jön egy herceg, aki megcsókolja és ő felébred, míg a többiek nézik. Ez egy hosszú történet...



Terülj terülj asztalkám

Egy család ellopott egy szamarat és egy asztalt, aztán jól elverte őt egy botocska. Ja, és a kecske kopasz lett.



A három kismalac

A farkas olyan, mint a Télapó, a kéményen át akar bejutni a házba, és ezzel bosszantani a három kismalacot.



Csizmás kandúr

A hazug macska puha bőrcsizmában, ártatlan szemekkel miniszterelnök lett.

EZ A JÁTÉK CSAK ÚGY JÖHETETT LÉTRE, HOGY MIDEN KÉSZÍTŐJE LELKES ÉS ELKÖTELEZETT VOLT AZ IRÁNT, HOGY VALÓRA VÁLTSÁK AZ ÁLMAIKAT.

Külön köszönet Shaun Graham, Andrea Boennen, Jens-Peter Schliemann, Nobby Napoli, továbbá Morten Helwers és Antonia Knoblich-Hirst, Inike Rosenbach és Kaddy Arendt.

Szerző: Richard Haarhoff · Megvalósítás: Michael Schmitt · Illusztrátor: Pablo Fontagnier
© 2020 Edition Spielwiese, Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, www.edition-spielwiese.de
Kiadja, importálja és forgalomba hozza: ComPaYa - Ha kell egy játék! Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28. Email: info@compaya.hu. Minden jog fenntartva!

