

Túl az Óperencián

Játékszabály



A gonosz sárkány elrabolta és a kastély toronyszobájába zárta a királykisasszonyt. Induljatok el, és szabadítsátok ki! Csak akkor járhattok sikerrel, ha utatok során segítetek a rászorulóknak.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Az első játék előtt óvatosan kivesszük a keretből a kulcs-, a kard- és az eszközkártyákat. Ezeket könnyen elérhető helyre tesszük, a bábuk pedig a várkapu elé helyezzük, a kerek mezőre. A játék elején minden játékos kap egy kardkártyát.



kard



kulcs



eszközkártyák

A JÁTÉK MENETE:

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a dobókockával, és dobásának megfelelően az óramutató járásával ellentétes irányban elindul a pályán. Amennyiben a váron kívül „hétmérföldes csizmát” dob, úgy egy tetőzetleges mezőre léphet (szintén a váron kívül). Ha már a várban jár, amikor csizmát dob, akkor helyben marad. Ha sárkányt dob, eldöntheti, hogy kardja felhasználásával legyőzi a bestiát – ez esetben továbbmehet –, vagy inkább megtartja a kardot, és visszalép a kezdőmezőre.

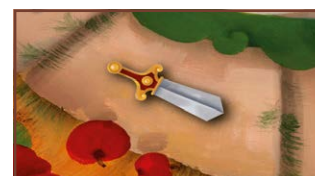
A játékosok csak abban az esetben juthatnak be a várba, ha legalább három kulcsot megszereztek, a várkapun függő három lakatot ugyanis ezekkel nyithatják ki. Ez ritkán sikerül az első körben, valószínűbb, hogy többször is körbe kell menni a pályán.

Aki rendelkezik már a három kulccsal, és úgy gondolja, hogy elegendő kardja is van ahhoz, hogy szembe szálljon a sárkánnyal, az a kezdőkörhöz érve ráléphet a felvonóhídra, majd azon keresztül bejuthat a várba.



A várban is a dobókocka dobásainak szabályai szerint haladunk tovább, az egyetlen különbség a játék korábbi részéhez képest, hogy a hétmérföldes csizma itt már nem jelent segítséget: ezt dobva helyben maradunk. Aki sárkányt dob vagy sárkányfejre lép, annak fel kell használnia az egyik kardját. A kardért cserébe továbbhaladhat a királykisasszony börtöne felé. Amennyiben már nincsen fegyvere, a sárkány kihajítja a várból, ennek következtében a kezdőmezőre kell lépnie. Ezután persze újra próbálkozhat akár fegyver nélkül is, de dönthet úgy is, hogy tesz még egy kört, hogy kardokat szerezzen. Mivel a várkaput egyszer már kinyitotta, kulcsokat nem kell többé gyűjtenie.

JÁTÉKMEZŐK:



Kardmező:

A kardmezőre lépő játékos felvehet egy kardot, aminek a sárkány elleni harcban veszi majd hasznát.



Eszkömező:

Az eszkömezőkre lépve a játékosok azt az eszközkártyát vehetik fel, ami az adott mezőn látható. Az eszközökre azért van szükség, hogy segíthessünk a bajba jutott meseszereplőkön.



Kulcsmező:

Amikor valaki kulcsmezőre lép, nézze meg, hogy rendelkezik-e olyan eszközzel, amire az adott helyen szüksége van. Ha igen, az eszközkártyáját egy kulcsra cserélheti. (A kutyánál a gézre, a kemencénél a kefére, az anyóknál a rőzsére, a madárfióknál a létrára, az öreg koldusnál a pogácsára, a roskadozó gyümölcsfánál a kosárra, az aranyhalnál pedig a vödörré lesz szüksége.)



géz



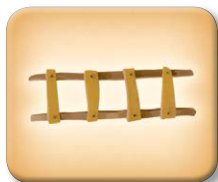
rőzse



pogácsa



kosár



létra



kefe



vödör

A játéknak az a nyertese, akinek elsőként sikerül túljutnia a sárkányon és elérnie a királykisasszony toronyszobájának ajtaját. (Nem szükséges pontos dobással beérkezni; akkor sem kell visszalépegetni, ha utolsónak a szükségesnél nagyobbat dobunk.)

**Jó játékot kíván
a Keller és Mayer!**

Játékkötlet: Gröber Gabriella és Kőműves András

Illusztráció: Kálmán Anna



www.kelleresmayer.hu