Magyar népmesék

A társasjáték

Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az öreg király felajánlja fele királyságát annak a bátor mesehősnek, aki elsőként viszi el neki a kívánt varázstárgyakat a Várba. A jelentkezők a Faluban gyülekeznek, ahol még egy-egy külön feladatot is kapnak.

A mesehősök kalandos útjuk során tapasztalatokkal és varázstárgyakkal felvértezve végül elérkeznek a Várhoz. Aki először jut be a Várba úgy, hogy a kalandkártyáján lévő feltételeket teljesítette, megnyeri a játékot.

TARTOZÉKOK

6 db mesehősfigura és játékosjelző

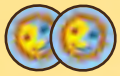
Kezdőjáték és játékossegédlet

3 db dobókocka

3 db só

6 db karakterlap

24 db jótanács



14 db kalandkártya

36 db pogácsa

15 db aranypénz

6 db lépésmódosító jelző

2x6 db kezdőtárgy

5x6 db varázstárgy

3x5 db állat

4x3 db használati tárgy

1 db Pinkó

játéktábla

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Aki még nem játszott a játékkal, annak érdemes a kezdő játékmódot kipróbálni, melynek egyszerűsített szabályait külön lapon találja meg.

1. A játékosok választanak maguknak egy-egy mesehősfigurát és elveszik a hozzá tartozó játékosjelzőt és a karakterlapot, amin szerepel a mesehős egyedi tulajdonsága.

Minden játékos kap 2 db pogácsát (1 db 1-es és 1 db 2-es értékűt), 1 jótanácsot és 1 aranypénzt, amiket felhelyez a karakterlapjára.

2. Megkeverjük a kalandkártyákat és mindenkinek osztunk egyet. A játékos egyedi mesét, küldetést kap, amit a játék megnyeréséhez teljesíteni kell.

3. Kockadobással kisorsoljuk a kezdőjátékost.

4. A kezdőjátékostól jobbra ülő játékos választ először és tesz egyet a (karakterlapon található) tarisznyájába a kezdőtárgyak közül, majd az óramutató járásával ellentétesen haladva sorban a többi játékos, legvégül a kezdőjátékos is választ. (Tehát fordított sorrendben, mint ahogy dobni és lépni fognak.) A Pinkó lapkát készítsük a tábla mellé.

5. A játékosok felhelyezik a figuráikat a Falura: ez a startmező.

A JÁTÉK MENETE

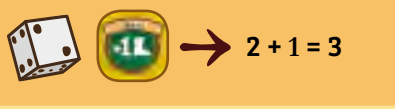
A játékosok a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után.

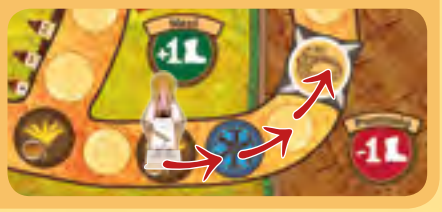
A soron lévő játékos:

- **Dob a fehér kockával és lép:** A dobás után eldöntheti, hogy előre vagy hátra szeretne indulni. A dobott értéket pontosan le kell lépni a kiválasztott irányba, közben visszafordulni nem lehet. Ha egy zsákutca végéhez ér, az utolsó mezőjén meg kell állnia akkor is, ha többet dobott.

- **Lépésmódosító területek:** Meseország bizonyos területein könnyebben, másutt nehezebben lehet haladni. Csak akkor kell figyelembe venni, **amikor egy játékos már rajta áll** az adott terület valamelyik mezőjén **és a fehér kockával dob.** Ha a dobás és a lépésmódosító összege 0 vagy mínusz szám, akkor nem lépünk.

Például: *Péter a Mező területén áll, ezért a dobásához +1-et kap.*
Közben átlép a Pusztaság területére, de az a módosító ezt a lépését még nem befolyásolja.





- Körönként egyszer, a fehér kockával történő dobás **előtt** vagy **után** külön akcióként **elfogyaszthat egy pogácsát** (azaz a saját készletéből bead egy pogácsa lapkát) és pontosan annyit léphet vele, amennyit a hátoldalán lévő szám mutat. Ha különleges mezőn végződik a lépése vagy piros mezőn halad át, akkor **végrehajtja a mezőhöz kapcsolódó akciót is.**

- **Körönként egyszer cserélhet** 2 pogácsát 1 jótanácsra, 2 jótanácsot 1 pogácsára, 1 aranyat 2 jótanácsra.

Ezután a következő játékos kerül sorra. A játék addig tart, amíg valaki elsőként be nem lép a Várba, ezzel megnyerve a játékot.

A Várba lépéssel a játékos körönként egyszer próbálkozhat, de csak akkor, ha:

- Teljesítette a kalandkártyán lévő feladatát:

← Eljutott a kártyán szereplő helyre.

Szerencsepróbát tett (bármilyen eredménnyel).

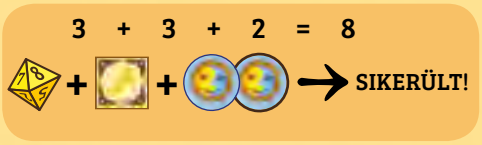
← Beadta a kártyán szereplő állatot, tárgyat, aranyat vagy pogácsát (ha van a kártyán).

← Nála vannak a kártyán szereplő varázstárgyak.

- A Vár kapujában áll:

A Várba bejutni nem könnyű: legalább 8-as szerencsedobás kell hozzá (lásd: Barna kalandmezők). A játékos körönként egyszer dobhat a sárga kockával, s használhatja a megengedett segítségeket (kulcs, aranyfésű). Minden sikertelen próbálkozás után kap egy-egy jótanácsot, ezáltal az esélyei körről-körre növekszenek, hogy bejusson a Várba.

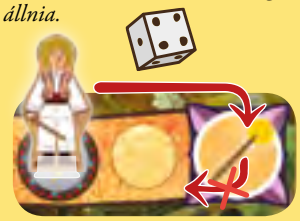
Ha valaki belépett, azonnal megnyeri a játékot.



A fehér kocka üres oldala:

Ha üres oldalt dob, akkor a kockát beállíthatja, ahogy szeretné: 1-5 között bármennyit léphet.

Példa a zsákutcára:
Péter 4-et dobott, de a zsákutca végén meg kell állnia.



Lépésmódosító területek:

Lépés a pogácsával: *Péter, mielőtt dobna, megeszi a pogácsáját, és így pont rálép a jótanács mezőre.*

Ilona eljutott az öregemberhez, és a macskát odaadja neki (visszateszi a készletbe). Ilona a saját jelzőjét felteszi a táblára, jelezve, hogy teljesítette a küldetését. Szerencsepróbát is kell tennie, de az a teljesítést nem befolyásolja.

A Várba jutáshoz használható segítségek:

KÜLÖNLEGES MEZŐK

A mesehősök vándorlásuk során változatos kalandokba keveredhetnek, különböző mesefigurákkal és mesebeli állatokkal találkozhatnak, amelyek segíteni szeretnének rajtuk, vagy éppen ellenkezőleg, gonosz szándékúak. Különféle tárgyakat vagy éppen egy-egy jótanácsot kapnak, állatok szegődnek melléjük az útra, élelmet találnak, és időnként bizony megéheznek ők is, ekkor megesznek egy-egy hamuba' sült pogácsát.

Ha a játékos a lépése végén valamelyik különleges mezőn áll, vagy lépés közben piros mezőn halad át, akkor azonnal **végrehajtja a mezőhöz kapcsolódó akciót**, amelyek a következők:

Barna kalandmezők

A játékos a kalandmezőre lépve próbára teszi a szerencséjét. Ha kilép és újra belép arra a mezőre, akkor új próbát kell tennie.

A szerencsepróba során a játékos:

- Dob a nyolcoldalú sárga kockával.
- A dobott értéket a kalandmezőn látható módosítóval növeli vagy csökkenti. Ahol nincs szám, annak a mezőnek nincs módosítója.
- Használhatja a tárgyait, állatait és Pinkót is, növelve a dobás értékét.

  Fontos: *Csak az adott mezőn érvényes segítségeket tudja használni!*
- Felhasználhat bármennyi jótanácsot. Minden egyes beadott jótanács 1-gyel növeli a dobás eredményét. → +1

  Fontos: *Aranyat vagy pogácsát jótanácsra váltani csak a szerencsedobás előtt lehetséges!*

Ha a végeredmény:

1 vagy kevesebb: A játékos elveszít egy aranyat vagy egy tárgyat választása szerint. Ez lehet varázstárgy, használati tárgy, vagy kezdőtárgy is. Ha nincs semmilyen tárgya vagy aranya, akkor egy körig kimarad.

2 – 4: A játékos egy körig kimarad.

TIPP: *a mesehősfigurát lefektetve jelezzük, hogy kimarad egy körből.*

5 – 6: A játékos húzhat egy pogácsát a készletből.

7 – 8: A játékos kap egy jótanácsot.

9 vagy több: A játékos húzhat egy varázstárgyat. Ha olyan tárgyat húz (vagy dob ki a kockával), ami már van nála, akkor újat kell húznia!

Ha a játékos azt előnyösebbnek ítéli, akkor választhatja a kisebb értékhez tartozó eseményt, például ha éppen pogácsára van szüksége jótanács helyett.

Aranypénz mezők

A játékos kap egy aranypénzt, amit azonnal a karakterlapjára helyez.

Egyszerre maximum 3 aranypénz lehet egy játékosnál.

Jótanács mezők

A játékos kap egy jótanácsot, amit azonnal a karakterlapjára helyez.

Egyszerre maximum 7 jótanács lehet egy játékosnál.

Pogácsát ábrázoló mezők

A játékos húzhat egy pogácsát a készletből, amit a karakterlapjára helyez.

Egyszerre maximum 7 pogácsa lehet egy játékosnál.

Lépés a kalandmezőkön belül:

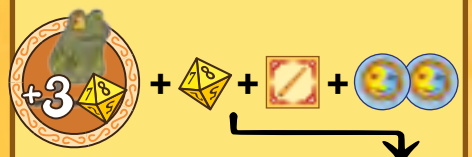
1. Péter a belép a farkashoz, szerencsepróbát kell tennie.

2. Péter csak a kalandmezőn belül lépett, ekkor nem tehet szerencsepróbát.

A kalandmezőkön használható segítségek:

Szerencsepróba kiszámítása:

3 + 3 + 1 + 2 = 9



A szerencsedobás eredménye 9, így a játékos húzhat egy varázstárgyat.

Varázstárgyak húzása:

Ha egy kalandmezőn varázstárgyat szerzünk, akkor húzás helyett dobhatunk a kék kockával, hogy melyiket kapjuk.

1 →

2 →

3 →

4 →

5 →

6 →

Ha olyat dobunk, ami már van nálunk, akkor újra kell dobni.

Pogácsák húzása:

A pogácsákat véletlenszerűen húzzuk.

Piros mezők

Ha bármilyen irányból piros mezőre lépünk vagy áthaladunk rajta, egy pogácsát vissza kell tenni ( ) a készletbe. Ha a játékosnál nincsen pogácsa, akkor kap egy -1-es lépésmódosító jelzőt ( ).
Ha időközben megint áthalad egy piros mezőn, akkor a jelzőt át kell fordítania a -2-es oldalára ( ). Ez tovább nem halmozódik.

Kék gyorsító mezők

Erre a mezőre lépve a játékos dob a kék kockával ( ). Ezt a lépést nem módosítja semmi, a játékos annyit lép, amennyit dobott.

Balszerencse mezők

Ezen a baljóslatú mezőn a játékosnak vissza kell adnia egy jótanácsot ( ) a készletbe. Ha nincs nála, akkor két pogácsát ( ), de a Terülj, terülj asztalkám ebben is segít. Ha netalán azt sem tudna, akkor hiányzó pogácsánként kap egy -1-es lépésmódosítót ( ), ugyanúgy, ahogy a piros mezőnél. -2-nél rosszabb lépésmódosítója nem lehet, ha már annyi van, akkor nem kap többet!

Tárgy/állat lapkát ábrázoló mezők

A játékos elvehet a készletből egyet abból a tárgyból/állatból, amit a mező ábrázol.

Mindegyik tárgyból és állatból **egyszerre csak egy lehet** az adott játékosnál.

Így ha olyan varázstárgyat ábrázoló mezőre lép, ami már van neki, akkor egy jótanácsot kap, ha pedig olyan állatot ábrázoló mezőre lép, amivel már rendelkezik, akkor egy pogácsát kap helyette.

Ha olyan használati tárgyat ábrázoló mezőre lép, ami van már a játékosnál, akkor nem kap semmit.

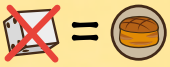
Város és Palota mezők

Ezeken a mezőkön **mindenképpen meg kell állni**, mindegy mennyit dobtunk, nem lehet egy lépésben áthaladni rajtuk. A játéktábla közepén található Város és a Palota kiváló lehetőséget nyújt a játékosok számára, hogy varázstárgyakkal szerelkezzenek fel, és feltöltsék pogácsakészletüket.

Az itt tartózkodó játékos:

: körönként egyszer két aranypénzért és egy pogácsáért egy tetszőleges varázstárgyat vásárolhat.

: körönként egyszer egy aranyért bármilyen állatot vehet a piacon.


: ha úgy dönt, hogy kimarad egy körből, dobás helyett kap egy pogácsát.

Vár

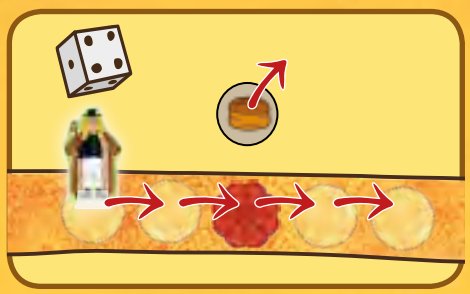
A Vár kapujába nem kell pontos dobással lépni. A bejutással azonban **csak akkor próbálkozzunk, ha megvannak a szükséges varázstárgyak**, különben vissza kell fordulni értük. Lásd még: a 3. oldalon!

Ha valaki elsőként belépett, teljesítette a kalandkártyán kapott küldetését, és nála vannak az előírt varázstárgyak, azonnal megnyeri a játékot!

Barna kerékkel jelölt útrövidítések

Az útrövidítések használatához nem kell pontos dobással érkezni a kezdőmezőre. **Ha a játékos erre a mezőre lép vagy áthaladna felette , de szeretné használni és beadja a megfelelő fizetséget,** azonnal a rövidítés első mezőjére, a fonálon lévő kis körre léphet. Ezután minden alkalommal, amikor a fehér kockával dobna, dobás helyett egyet lép előre. A rövidítés során egyéb mozgás nem megengedett (pogácsa, köpeny). A kis körben látható, hogy milyen fizetség vagy segítő állat szükséges a rövidítéshez, amit belépéskor vissza kell tenni a készletbe.

A rövidítésen egy kör múlva – kivéve az Óperenciás-tengert és az Üveghegyet, ahol két körig tart az út – megérkezik a célmezőre.



Lépésmódosítók összeadása:

A lépésmódosítók csak a fehér kockára hatnak. Ha egyszerre több módosító is érvényben van, akkor azokat össze kell adni, de -2-nél rosszabb nem lehet (a dobáshoz hozzáadva 0 vagy mínusz eredménynél nem lépünk)!

Megszabadulás a lépésmódosítóktól:

- *Amikor **varázsasztalt szerez**, a lépésmódosító jelzőt visszateszi a készletbe.*

- *Amikor **pogácsát szerez**, akkor azt azonnal vissza kell adnia, hogy visszategye a készletbe a -1-es módosítót, vagy visszafordítsa a -2-es oldaláról a -1-es oldalára.*

- *Amikor **egy játékos már -2-vel lép**, dönthet úgy, hogy **bead 2 jótanácsot vagy kétszer kimarad**, így kipihenve magát, amitől törlődik a lépésmódosítója.*

Fontos: *-2-nél rosszabb lépésmódosító semmilyen körülmények között sincs!*

Megállás a Városban vagy Palotában:

A Városon vagy Palotán nem lehet egy lépésben áthaladni.

Útrövidítés használata:

Az Okos lány rálép a barna mezőre, majd eldobva az aranyhalat az első körre mozog a fonálon. A következő körben - dobás helyett - a második körre mozog. A harmadik körben a túlpartra érkezik, de ebben a körben még nem dobhat, kimarad.

Varázsló

A játék egyik célja a mesében előírt legalább két varázstárgy megszerzése, amelyben akadályok és ellenségek hátráltatják a mesehősöket.
A Sötéterdő közepén lakó varázsló viszont mindig hajlandó segíteni nekik: **ha fizetnek neki egy pogácsát, bármilyen tárgyat átváltoztat egy varázstárgyra.** Ilyenkor az a tárgy, amit odaadunk a varázslathoz, természetesen elvész. A varázsló azonban már nagyon öreg, néha elfelejti a varázsigét, ilyenkor balul üt ki a mágia, és a csákányból varázspálca helyett varangyos béka lesz. Tegyük próbára a szerencsénket a sárga kockával; a jótanácsok és az aranyfésű a segítségünkre lehet.

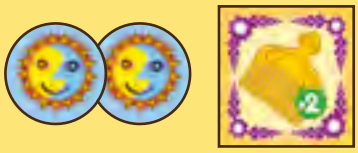
1-3 között: balsiker, a tárgyat többet nem használhatjuk, fordítsuk le.

4 vagy több: siker, az átvarázsolt tárgyat cseréljük ki egy választott varázstárgyra.

Újabb próba a varázslónál:

Ha kudarcot vallott az akció, a következő kör elején lehet újra próbálkozni, akár a „varangyos békát" – a korábbi tárgy, amit már nem tudunk használni – visszaadva, de a munkadíjul szolgáló pogácsát megint ki kell fizetni a varázslónak!

A Varázslónál használható segítségek:



TÁRGYAK ÉS ÁLLATOK LAPKÁI

Minden mesehős egy tárggyal indul el, melyet útközben akár el is veszíthet, de szerencsés esetben újabb tárgyakat tehet a tarisznyájába.

Minden megszerzett tárgyat, állatot és Pinkót is a játékos karakterlapjára kell helyezni.

Fontos: *Ezekből a lapkákból senkinek sem lehet egyszerre 5-nél több, ahogyan a karakterlapon lévő helyekből látszik. Bármelyiket el lehet dobni a játék során, ha inkább mást szeretnénk a helyére tenni.*

Kezdőtárgyak

Fontos: *Bár több is lehet egyszerre nálunk, de küzdelemben egy ellenféllel szemben csak egyféle fegyvert használhatunk. Például a rablókkal nem hadakozhatunk egyszerre bottal és varázskarddal is, választanunk kell egyet (vagy +1 vagy +2).*

Furulya: +1-et ad a szerencsedobáshoz, ha a varjúval, a kígyóval, a békával, a medvével, a rókával, az óriással vagy a koldussal találkozol, mert lenyűgözi őket a muzsika.

Tarisznya: ha almát, szőlőt, vackort gyűjtesz, vagy a kulacsból vizet iszol (pogácsát ábrázoló mezőre lépsz), akkor két pogácsát kapsz egy helyett.

Bot: +1-et ad a szerencsedobáshoz, ha rablókkal, farkasokkal, a boszorkánnyal vagy az ördöggel találkozol, mert a botot mind félik.
A Palotában 2 pogácsáért varázspálcára cserélheted.

Bakancs: semlegesíti a Pusztaság és a Sötéterdő -1-es lépésmódosítóját, így ott nem kell levonni a dobásból. Az Üveghegyen és az Óperenciás-tenger szigetein nem tudod használni. A Városban 2 pogácsáért hétmérföldes csizmára cserélheted.

Kard: +1-et ad a szerencsedobáshoz, ha a medvével, az oroszlánnal, rablókkal vagy a sárkánnyal találkozol. A Városban 2 pogácsáért varázskardra cserélheted.

Madártoll: +2-t ad a szerencsedobáshoz a varjúnál, átrepülhetsz vele a szakadék felett (használhatod az útrövidítést kötél beadása nélkül), egy saját állatot galambra változtathatsz, és a griff nem kér tőled pogácsát.

Pinkó

+5-öt ad egy szerencsedobásodhoz, **ezután tovább kell adni** a jobbra ülő játékosnak. A Várba való bejutáshoz nem lehet felhasználni. Az elején az kapja meg, aki **elsőként lép át egy piros mezőn**, mert ahogy falatozni kezd, mellé telepszik Pinkó. Egy helyet foglal a karakterlapon, nem lehet eldobni, de bármikor továbbadható a jobbra ülő játékosnak. Pinkó akár többször is körbejárhat a játékosok között.

Használati tárgyak

Segítenek az út során a haladásban, ezekből mindenki egyet megszerezhet, ha rálép arra a mezőre, amely ábrázolja (használatuk után el kell dobni).

Kötél: a szakadék fölött lehet vele átmászni mindössze egy kör alatt.

Csákány: segítségével ki lehet ásni a titkos alagút bejáratát, amely átvisz az Üveghegy mélyén két kör alatt.

Kulcs: +3-at ad a szerencsedobáshoz a Várba bejutáskor.

Varázstárgyak

A játék egyik célja, hogy az adott mesében a győzelemhez szükséges varázstárgyakat megszerezzük, ezért különösen értékesek. Mindegyikük a magyar népmesékben szereplő legendás tárgy, amelynek varázsereje van. Négyféleképpen lehet megszerezni őket: ha rálépünk a mezőre, ahol vannak, a kalandmezőkön jó szerencsével, a Várban/Palotában aranyért, vagy a varázslónál a Sötéterdőben. Mindegyik varázstárgyból csak egy lehet nálunk, ha újra rálépünk az azt ábrázoló mezőre, akkor egy jótanácsot kapunk helyette.

A varázstárgyakat különleges lila szegélyükről ismerjük fel, amely a mágiára utal.

Varázsköpeny (1× használható): Tulajdonosa bármikor belebújhat és legfeljebb 7 mezőt léphet azonnal, bármelyik irányba. Akár szerencsedobás után is elmenekülhet vele, ilyenkor a dobás eredményét nem hajtjuk végre. Használat után meg kell fordítani, jelezve, hogy elhasználtuk.

Aranyfésű (2× használható): Egy simítás vele a hajon, és a tulajdonosa máris újradobhatja a szerencséjét egy kalandmezőn. Az első használat után egy jelölőt kell rátenni, a második használat után meg kell fordítani, jelezve, hogy elhasználtuk.

„Terülj, terülj asztalkám”: Ez a varázsasztal parancsra megtelik étellel-itallal, így a piros mezőknél nem kell pogácsát beadni. Segítségével vissza lehet adni a lépésmódosító jelölőket a készletbe. Pogácsa készítésére nem lehet használni, azaz nem lehet a segítségével varázstárgyat venni a Városban/Palotában és nem lehet így fizetni a griffmadárnak és a varázslónak!

Varázspálca (2× használható): Varázsütésre a tárgy vagy állat tetszőlegesen átváltozik egy másikra a saját típusán belül. Csak ki kell cserélni: varázstárgyat másik varázstárgyra, használati tárgyat másikra (például kötelet kulcsra), vagy állatot állatra. Az első használat után egy jelölőt kell rátenni, a második használat után meg kell fordítani, jelezve, hogy elhasználtuk.

Hétmérföldes csizma: Semlegesíti a lépésmódosító területeket. Ezért a Pusztaságban, az Óperenciás-tenger szigetein, az Üveghegyen és a Sötéterdőben nem kell levonni a dobásodból.

Varázskard: +2-t ad minden szerencsedobáshoz az ellenséges lények ellen (negatív értékű kalandmezőkön), de a varjú és az ördög ellen nem hatásos!

Fontos: *Az elhasznált varázstárgy továbbra is foglalja a helyet a tarisznyában. Ha a küldetés teljesítéséhez a Várban ezt a varázstárgyat kell leadni, azt elhasználva is lehet.*

Három különböző lépésmódosító van, amit meg tud szerezni a játékos: bakancs, táltos paripa és hétmérföldes csizma. **Ezek közül mindig csak egyet** tud a játékos használni, hiába van több is nála.
Ha nála van valamelyik, de nem akarja használni, azt **dobás előtt** jeleznie kell!

Állatok

Az állatok közül többen is útitársul szegődhetnek valamelyik mesehőshöz, hogy a későbbiek során segítsenek rajta. Mikor a játékos egy állat lapkát ábrázoló mezőre lép, a lapkát a tárgyakhoz hasonlóan a karakterlapjára teszi. Ha már van nála egy ilyen állat, akkor helyette egy pogácsát vehet fel.

Hal: jó tett helyébe jót várj! Ha visszadobják a vízbe, a halak királya átviszi jótevőjét az Óperenciás-tengeren. Szükség esetén (ha nincs nálad pogácsa) 2 pogácsára cserélhető.

Galamb: mutatja az utat az Üveghegyen, így az ott érvényes -2-es lépésmódosítót nem kell figyelembe venni. Szükség esetén (ha nincs nálad pogácsa) 2 pogácsára cserélhető.

Macska: nem lesz balszerencsés, akinek a társa a fekete macska! A balszerencse mező hatása nem érvényesül. Egy titkos ösvényen keresztül pedig átvezeti gazdáját a Sötéterdőn.

Táltos paripa: +2-t ad minden lépéshez, de az Óperenciás-tengeren és az Üveghegyen nem tud átkelni, ilyenkor szélnek kell ereszteni. El kell dobni a lapkát, ha ezekre a területekre lép a gazdája!

Kutya: +2-t ad a szerencsedobáshoz az óriással, a farkasokkal, a rablóval és a boszorkánnyal szemben. Karddal vagy bottal együtt is lehet használni.

KALANDKÁRTYA PÉLDÁK

Be kell lépnie a boszorkányok kalandmezőjére és próbára kell tennie a szerencséjét, de annak **eredményétől függetlenül** a küldetést teljesítette.

Varázstárgyak, amiket a Várba kell vinni:

Be kell lépnie az öregember kalandmezőjére, és a macskát vissza kell adnia a készletbe. Próbára kell tennie a szerencséjét, de annak eredményétől függetlenül a küldetést teljesítette.

EXTRA SZABÁLYOK

Akinek van kedve, járjon utána!

Kezdőjáték

A játékhoz mellékeltünk külön lapon egy olyan egyszerűsített játékmenetet, amivel akár óvodások is könnyedén tudnak játszani. Kezdőknek feltétlenül ezt ajánljuk a játékkal való megismerkedésre, és közben fokozatosan tanulhatják meg a mesevilág rejtett szépségeit. A szabályok az általános szabályon alapulnak, de könnyítésként csak azokat a mezőket és eseményeket kell figyelembe venni, amelyek ki vannak emelve a szükséges változtatásokkal együtt.

Csere-bere

Ha két szereplő találkozik az úton, azaz egy mezőre lépnek, akkor cserélhetnek egymással varázstárgyakat (ami nagyon fontos lehet a feladatuk teljesítéséhez), egyéb tárgyakat, pogácsát vagy jótanácsot.

Bátorságpróba

Aki több interakciót szeretne a játékosok között, az lehetőséget kap, hogy – ha találkozik egy másik szereplővel – próbára tegye bátorságát. Ilyenkor nem csupán csereberélhetnek egymással, de bárki kihívhatja próbára társát, ha ugyanazon a mezőn áll. Ha a kihívott ezt elfogadja, akkor mindketten dobnak a kék hatoldalú kockával, és aki nagyobbat dob, elnyeri ellenfele egy pogácsáját. Ha ugyanakkorát dobnak, akkor jól járnak, mert mindketten felvehetnek a készletből egy pogácsát. Akinek nincs pogácsája, az nem vehet részt ilyen próbán, és a „Terülj, terülj asztalkám”-at sem lehet ilyen célra használni.

Csapatjáték

Ha 4 vagy 6 játékos játszik, akkor van lehetőség csapatjátékra is. Ilyenkor ketten-ketten, vagy hárman-hárman alkotnak egy csapatot, minden játékos húz egy kalandkártyát, de a küldetéseket a csapat bármelyik tagja teljesítheti. Az a csapat nyeri a játékot, amelyik hamarabb teljesíti a feladatokat, a csapattagok közösen birtokolják az összes szükséges varázstárgyat, és egyik játékosa belép a Várba. 4 játékos esetében nagyon ajánlott, hogy minden varázstárgyból csak 3-at lehessen megszerezni, fokozva az izgalmakat!

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Elsőként grafikusomat, Gracza Balázst emelném ki, aki egységes képpé tudta formálni a csodát, amelyet mindannyiuknak jelentenek a magyar népmesék és az abból kinövő rajzfilmsorozat darabjai. Mikulás Ferencnek, a jogtulajdonos Kecskemétfilm igazgatójának, aki az első pillanattól kezdve támogatta a játék létrejöttét. Neuberger Gizellának, aki kikereste az archívum mélyéről a sok kis részletet, és segített felépíteni a csodálatos játéktáblát. A rengeteg és rendkívül segítőkész játékosnak, akik nem sajnálták saját szabadidejüket és ötleteiket, amellyel a születésben és tesztelésben segédkeztek. A teljesség igénye nélkül, de a legfontosabbakról nem megfeledkezve említeném: Tuska Miklóst, Baranyai Jánost, Horváth Vilmost, Kovács Norbertet, Szauer Istvánt, Lőrincz Andreát, Ámann Richárdot, Fuchs Pétert, Cseterics Krisztiánt, és még sokakat, ha végtelen lenne itt a hely. Külön megemlékeznék a Társasjáték fb-csoport javaslatait szívesen megosztó tagjairól, és harcias trolljairól, akik inspiráltak, hogy minél több ötlet bevonásával még jobb játékot alkossak meg!

Köszönöm feleségemnek, Fatimének, hogy szólt, amikor tévútra mehetett volna a játék, és nagyobbik fiamnak, Bulcsúnak, hogy időnként már szerzőtársi erényeket csillogtatott meg kreativitásával.

A történet itt nem ér véget, hamarosan új kaland kezdődik!

www.nepmesektarsas.hu
nepmesektarsas@gmail.com
www.facebook.com/magyarnepmesekjatek

A szabályok még könnyebb megértéséhez ajánljuk bemutató videóinkat oldalunkon:

kekjatek.hu
A minőségi játékélmény