



HOLDFÉNY-KASTÉLY

Varázslatosan színes gyűjtögető csúszkás játék 2-4 hős részére 5 éves kortól. **Játéktervezők:** Wilfried & Marie Fort · **Illusztrátor:** Monica Pierazzi
Mitri Játékfejlesztő: Robin Eckert · **Játékidő:** 30 perc
HABA-306482



Késő este van, és a világ álomba merült. Telihold világítja meg a kertet és a fenséges kastély magas kapuját. De az éjszaka lakói ébren vannak. A tücskök ciripelnek, a békák kuruttyolnak, és az ékszerek repülnek... De várj csak! Repülő ékszerek?!? Egy smaragd lebegett el az ablak mellett? Jaj ne! Ez csak Zirroz, a gonosz varázsló műve lehet. Titokban az összes ékszert kiúsztatja a főkapun, mágikus erejével. Meg kell állítanotok őt! Ha elég gyorsak vagytok, becsaphatjátok. Az ékszereket titokban lecserélhetitek a szökőkutak színes kavicsaira. Induljatok és szerezzétek vissza az ékszereket!

Az a játékos nyer, aki a játék végére a legtöbb ékszert gyűjti.

Az első játék előtt

Szereljétek össze a torony falait a külön leírtak szerint. Összeszerelés után is könnyen beleférnek a dobozba, így nem kell azokat szétszerelni.

A játék tartalma

1 kastély
(2 toronyfal,
2 oldalfal,
1 tető)

1 szövetszák

1 kastélykert

1 átlátszó csúszka
Az első játék előtt a védőfóliáját el kell távolítani és ki kell dobni.

4 szökőkút



4 játékgúla &
1 varázsló

27 ékszer-útlapka és
1 mágikus útlapka

60 kavicslapka

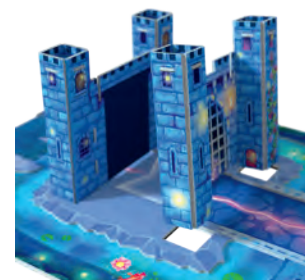
1 kezdőjátékos jelző

4 paraván

Előkészületek

Hajtsd ki a játéktáblát, és állítsd fel rá a várat:

- 1 Helyezd a kastély két toronyfalát a játéktábla kivágásaiba. Győződj meg arról, hogy a főkapu előre és minden torony kifelé néz.



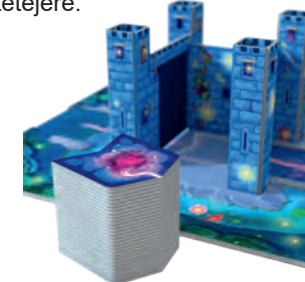
- 2 Most csúsztasd a két oldalfal egyikét a rendelkezésre álló nyílásokba, amíg az alja el nem éri a játéktáblát.



- 3 Ellenőrizd még egyszer az oldalfal helyzetét a kastély oldalán lévő mélyedéseknel. Szükség esetén állíts rajta. Ne legyen látható rés.



- 4 Ezután keverd meg a 27 ékszer-útlapkát, és helyezd egymásra. Ügyelj arra, hogy a gyémántok mindig felfelé nézzenek. Helyezd a mágikus útlapkát a pakli tetejére.



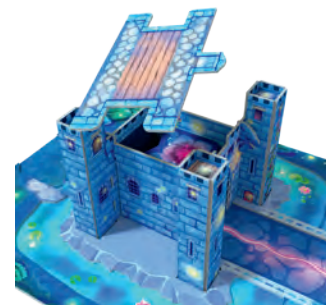
- 5 Csúsztasd az útlapka paklit a kastély belsejében lévő nyomtatott nyílra. Told be a paklit addig, amíg teljesen egy síkba nem kerül az oldalfallal.



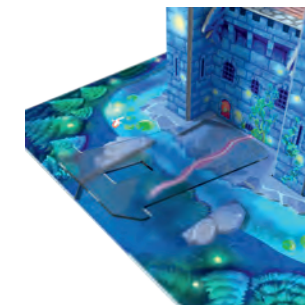
- 6 Ezután csúsztasd a második oldalfalat is a rendelkezésre álló nyílásokba, amíg az alja el nem éri a játéktáblát. Ellenőrizd a kastély oldalán lévő mélyedéseknel is.



- 7 Helyezd a tetőt a kastélyra úgy, hogy az őrhely előre nézzen. Elkészült a kastély!



- 8 Ezután helyezd a csúszkát a kastély mögötti mélyedésbe



- 9 Végül helyezd a lila varázsló figurát a csúszkán lévő lyukba



Ezután fogjátok a varázsló figurát, és addig toljátok a csúszkát, amíg a várba nem ütközik. Ezáltal egy útlapka „lebeg” ki a várkapunál. Ezután húzzátok vissza a varázslót és a csúszkát.

Ügyeljetek arra, hogy **a csúszkát mindig csak ütközésig toljátok, mind benyomásakor, mind visszahúzásakor.**

Addig ismételjétek, amíg a kastély előtti ösvény teljesen meg nem telik útlapkákkal.

A játékosok számától függően helyezétek el a következő szökőkutakat a kastélykertben kialakított mélyedésekben:



2 játékos esetén: ☾ ★

3 játékos esetén: ☾ ★ ★

4 játékos esetén: ☾ ☾ ★ ★

Ha a csúszkát nem lehet betolni a várba, akkor valószínűleg valami elakadt.

Ez könnyen megoldható:

Told vissza a hídon lévő útlapkát a kastély felé, amíg ellenállást nem érzel. Ezután újra normálisan előre kell tudnod tolni.



"Gyertek hozzám csillogó ékszerek, gyertek!"



Nem mindegy, hogy melyik szökőkút melyik mélyedésbe erül. A fel nem töltött mélyedések egyszerűen üresen maradnak.

A csillag ★ és a ☾ hold szimbólum esetén 2 verzió lehetséges: fehér (előlap) és arany (hátlap).

Ha még csak ismerkedtek a játékkal, akkor a fehér szimbólumokkal ellátott előlapokat ajánljuk.

Ha már ismeritek a játékot, kipróbálhatjátok az arany szimbólumokkal vagy a kettő kombinációjával ellátott hátlapokat is.

Minden játékos vegyen el egy játékfigurát és egy hozzá tartozó paravánt. Úgy helyezétek a paravánt magatok elé, hogy a többi játékos ne lásson mögé.

Tegyétek mind a 60 kavicsot a szövetségbe, és jól keverjétek össze. Ezután adjátok körbe a zsákot, és minden játékos húzzon ki egyenként 4 kavicsot. Helyezzék ezeket a paravánjaik mögé.

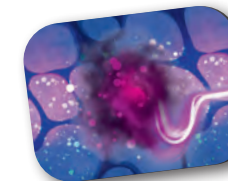
A hős fogalma:

Hősök vagytok, és a hősök nem csalnak! Amikor kavicsokat húzol, és a paravánod mögé rejtéd, csak a megfelelő számot vedd el. Ez természetesen az egész játékra vonatkozik.



Tegyétek vissza a megmaradt játékfigurákat, paravánokat és szökőkutakat a dobozba.

Aki a legnagyobb éjszakai bagoly közületek, az lesz a kezdő játékos, és megkapja a kezdőjátékos jelzőt. Ha nem tudtok megegyezni, úgy a legfiatalabb játékos kezd.



A játék menete

A kezdőjátékos kezd, majd a játékosok egymás után követik az óramutató járásával megegyező irányban.

Amikor rád kerül a sor, vedd elő a szövetszákot. A körben először rejtőzz el, majd szerezz ékszereket az ösvényről.

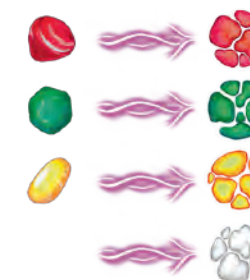
1. Rejtőzz el!

Gyorsan, hajtsd le a fejed!

Lépj egy szabadon választott **üres mezőre**. Azok a mezők, amelyeken más játékosok állnak, már foglaltak.

- Ahhoz, hogy egy színes mezőre léphess, egy olyan kavicsot kell elhelyezned, amely ugyanolyan színű, mint a mező. Tedd a kavicsokat a játéktábla mellé, vagy annak közelébe, ahová léptél, hogy mindenki láthassa őket. Ha nincs a megfelelő színű kavicsod, válassz egy másik helyet.

- Nem kell kavicsot leraknod ahhoz, hogy egy **fehér mezőre** lépj.



Néhány kavics ütközben is összegyűjthető!

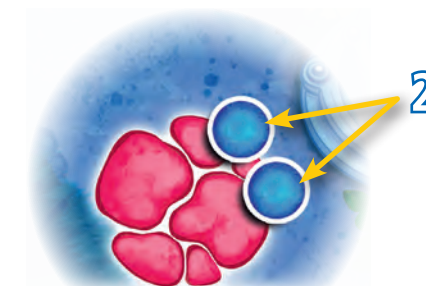
Ezután anélkül, hogy belenéznél, húzz ki annyi kavicsot a szövetségéből, amennyi amellet a mező mellett látható, ahová léptél. Helyezd ezeket a paravánod mögé.

Ha nincs kavics a meződ mellett, nem húzhatsz.

Az arany szimbólumos szökőkutaknak saját szabályaik vannak, amelyeket a játékszabály végén találsz meg.

Maradhatsz ott, ahol vagy, ahelyett, hogy új mezőre lépnél. Ám ez **csak akkor lehetséges**, ha ugyanabban a körben megszerzed a melletted lévő ékszereket. Emiatt nem lehet egy fehér mezőn maradni.

Egy mező kavicsai csak akkor gyűjthetők össze, amikor rálépsz.



Üres a zsák? Akkor vegyétek az összes kavicsot, amelyet a játéktábla mellé tettetek, és dobjátok vissza a zsákba. Jól keverjétek össze őket!

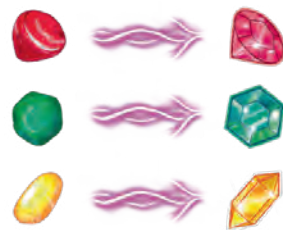


2. Szerezz ékszereket!

A kavicsok majdnem olyan gyönyörűen csillognak.

Az ékszereket csak a közvetlenül melletted lévő útlapkáról tudod visszaszerezni. Ez a művelet ezért soha nem hajtható végre a fehér mezőről.

Már csak a megfelelő kavicsokra van szükséged az útlapkán látható ékszerekhez. Megvannak a szükséges kavicsok?



• Nem?

Kár! Olyan közel voltál és mégis olyan távol. Sajnos ebben a körben nem kaphatsz semmit.

• Igen?

Nagyszerű! Helyezd a megfelelő kavicsokat a játéktábla mellé, hogy mindenki láthassa őket. Ezután vedd ki az útlapkát az ösvényről és fordítsd meg, hogy megtudd, melyik varázslatot varázsolták az ékszerekre.

Mit látsz?

A drágaköveket még nem járta át a varázslat!

Semmit? Semmi sem történik..

Érzem a varázslatot!

Csúsztass ki annyi új útlapkát a kastélyból, ahány nyilat látsz rajta.

Azt hiszem, a varázsló kezd türelmetlen lenni.

Csúsztass ki annyi új útlapkát a kastélyból, amennyire szükség van ahhoz, hogy újra teljesen kitöltsd az utat.

Húha! Ebben az ékszerben minden benne van!

Azonnal újra te következelsz. Rejtőzz el újra és szerezz vissza ékszereket.

Ezután helyezd az útlapkát a paravánod mögé. Ha pakliba gyűjtöd az útlapkákat, helyezd a paklid tetejére.

Előfordulhat, hogy az útlapkák kilöködnének a játéktábláról, amikor megtoljátok őket. Ezek most már a varázslóé, és nem lehet visszaszerezni őket..



Ha a köröd végén nincs útlapka a híd előtti ösvényen, Zirroz mérges lesz. Azonnal nyomj ki 6 új útlapkát a kastélyból.

Ha a mágikus útlapka jelenik meg a kastély előtt, amikor egy lapkát kinyomtok, akkor az az utolsó kört jelzi.

Az aktuális kör lesz a végső kör, hogy mindenkinek ugyanannyi köre legyen. Az utolsó körben azonban nem tolódik ki több útlapka.

A játék vége

Számoljátok meg az ékszereket, amelyet összegyűjtöttetek az útlapkáitokon.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb ékszert szerezte vissza Zirroz, a varázsló karmai közül.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb kavicsa maradt. Ha továbbra is döntetlen az állás, úgy ezek a játékosok mind nyernek.

A király minden biztonnyal nagyon hálás lesz nektek, dicsőséges holdfény hősök!

Telihold variáció

Telihold idején az éjszaka majdnem olyan fényes, mint a nappal! Ehhez a változathoz nincs szükség paravánokra. Így minden játékos mindig pontosan láthatja, hogy ki melyik kavicsot gyűjtötte. Ez kiszámíthatóbbá és stratégiaibbá teszi a játékot!

Rituális szökőkút variáció

Amint megismertétek a játékot, már játszhattok azokkal a szökőkutakkal, amelyeken arany szimbólumok vannak. Itt is lehet még kavicsokat gyűjteni.



Húzz 4 kavicsot.

Ezután tegyél belőlük 2-t a játéktábla mellé.



Húzz 4 kavicsot.

Ezután tegyél belőlük 1-et a játéktábla mellé.



Húzz 4 kavicsot.

Válassz egy színt, majd helyezd az összes olyan kavicsot a játéktábla mellé, amelyek nem egyeznek ezzel a színnel.



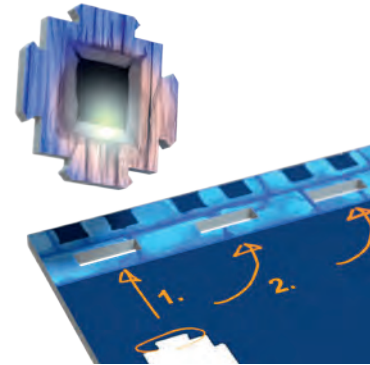
Húzz 4 kavicsot.

Minden színből húzz egyet, majd tedd a többit a játéktábla mellé.

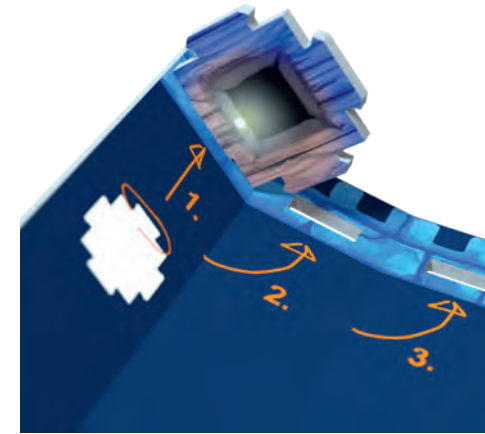


A toronyfalak összeszerelése

Az első játék előtt össze kell szerelni a torony falait. Így állítsd össze a kastély két stabil toronyfalát:



- 1 Fektesd az egyik toronyfalat az asztalra. Helyezd a kis toronytető egyik fülét az első nyílásba.



- 2 Ezután „görgesd be” a tornyot. Ügyelj arra, hogy a kis toronytető fülei minden elfordításkor „bekattanjanak” a nyílásba.



- 3 Amikor az utolsó toronytetőoldalt csatlakoztatod, „kattintsd” a két oldalsó csatlakozófület a nyílásokba. Elkészült az első torony! Addig ismételd, amíg mind a négy tornyot fel nem szerelted a két toronyfalra.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek