

IDŐFUTÁR JÁTÉKSZABÁLY

8+ éves | 30 perc | 3-6 fő

Hanna a szüleivel állandóan költözik. Most Budapestre vetette a sors Szegedről. Minden barátnőjét ott kellett hagynia, és az új suliban nehezen találja a helyét. Szomorúan bóklászik a lomtalanítástól elcsúfított utcákon, amikor egy érdekes tárgyat vesz észre: a körzőt. Csakhogy a körző nem csak Hannát érdekli: amint magához veszi, rejtélyes események sora veszi kezdetét, és nyomába szegődnek a mindenre elszánt gonosz öltönyösök, valamint a hírnévre éhes törtitanár, Bujdosóné..

Vajon sikerül új hetedikes barátaival és a fura régiségkereskedővel, Sándor bácsival elrejtteni a körzőt előlük?

Hogyan játsszatok?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



TARTOZÉKOK



A JÁTÉK CÉLJA

Ez a játék egy versenyfutás a titokzatos körzőért, amit a hetedikesek csapata birtokol, de a gonoszok mindenáron meg akarnak szerezni. Aszimmetrikus játék, vagyis **1 személy irányítja a gonoszok karaktereit, tehát ő több bábút is mozgat majd**, míg a többiek a **hetedikesek, akik 1-1 saját bábút irányítanak**.

Ha a hetedikesekkel vagy, az ellenfél megtévesztésével úgy kell a körzőt titokban átjátszanotok egymásnak vagy elrejtetni a helyszíneken, hogy a gonoszok rá ne bukkanjanak. Addig kell hamis tárgyak elrejtésével és akciókártyák kijátszásával kitartanotok, amíg

a hetedikes paklit (a kék hátoldalút) teljesen el nem fogyasztottátok. Ha ez sikerül, nyertetek. Ha a gonoszokkal vagy, akkor motozással és helyszínek átutalásával meg kell szerezned a körzőt. Ahogy ez sikerül, nyertél.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első pár játéknál szedjétek ki a **sakkbábuk kártyáit** a kék hátlapú kártyák közül, és Zsófi karakterét még ne válasszátok. A tartalék körző sem kell. Ha később már jól megy a játék, és nehezítenétek a hetedikesek dolgát, próbáljátok ki a kiegészítő szabályokat is, amiket a játékszabály végén találtok.

1

Csapatok elosztása: a játék elején döntsétek el, hogy kik lesznek a hetedikesekkel, és ki a gonoszokkal.

- Minden hetedikes játékos válasszon magának egy karaktert a hetedikesek csapatából (sárga hátterű karakterkártyák), és a hozzá tartozó bábút (a karakterkártyán jelöltük a bábu színét)! ↓



- A gonoszokat irányító játékos egymaga pont annyit karakterrel játszik, ahány hetedikes van a játékban.

Az alábbi táblázat szerint vegye magához Bujdosónét és a Felemásszeműt, és 4 vagy több játékos esetén az öltönyös karakterkártyát (ezek lila hátterűek), illetve azok kalapos bábuit. A gonoszok csapatába Bujdosóné, a Felemásszemű, illetve a két öltönyös tartozik.

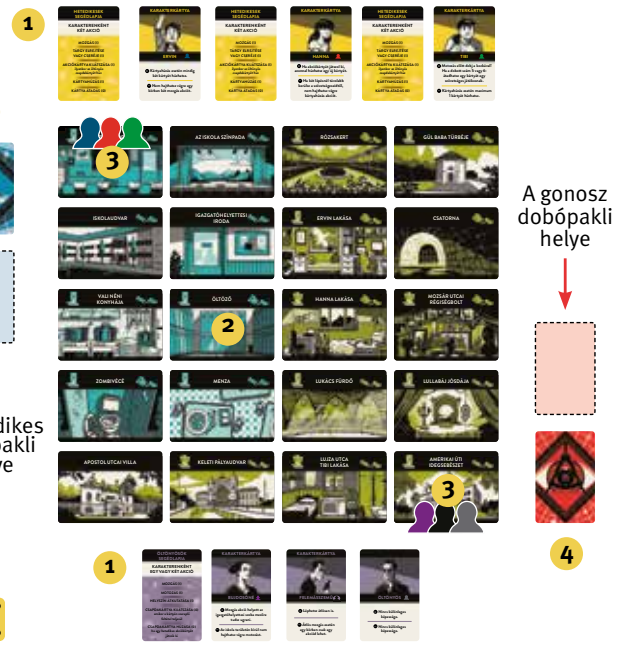
Játékosok száma hetedikesek + gonoszok	bábuk száma hetedikesek	bábuk száma gonoszok
3 (2+1)	2 db	2 db: Bujdosóné, Felemásszemű (B,F)
4 (3+1)	3 db	3 db: B, F + 1 öltönyös karakter
5 (4+1)	4 db	4 db: B, F + 2 öltönyös karakter
6 * (4+1)	4 db	4 db: B, F + 2 öltönyös karakter

* a 6 fős játékmódot keresd a kiegészítő szabályoknál játékszabály végén

2

A 20 **helyszínkártyát** tegyék az asztal közepére 4x5-ös téglalap alakba a következő módon:

- A bal felső sarokba helyezték az **osztálytermet**.
- A jobb alsó sarokba az **Apostol utcai villát** tegyék.
- A többi helyszínkártya lerakási sorrendje lehet véletlenszerű, annyi kikötéssel, hogy az iskolai helyszínkártyákat (türkizkékek) az osztályterem köré



A hetedikes dobópakli helye

A gonosz dobópakli helye

rendezték, a városos helyszínkártyákat (sárgászöldek) pedig az Apostol utcai villa köré.

TIPP: Érdemes némi helyet hagyni a helyszínkártyák között, mivel ezeket a későbbiekben folyamatosan fel-felemelgetjük, alájuk kártyákat rejtünk.

- Minden helyszínkártyánál jelzik az ikonok, hogy hány kártyát húzhatunk ott és hány kártyát rejthetünk alá.



3

A hetedikesek bábuít tegyének az **osztályterem helyszínkártyára**, a gonoszok bábuít pedig az **Apostol utcai villa** helyszínkártyára. Vegyének elő a **dobókockát** is.

4

Keverjétek meg a **csapdakártyákat**, és tegyének kép-pel lefelé az asztalra. Ez lesz a gonoszok húzópaklija.

5

A **hetedikesek kártyái** (kék hátlapúak) közül vegyének ki a körzöt. Keverjétek meg a paklit. Ezután a felső 7 kártya közé keverjétek a körzöt (hogy senki se tudja, melyik az). Ezután minden hetedikes játékosnak osszunk kártyákat (de a lapjainkat tartsuk titokban, nehogy kiderüljön, hogy kihez került a körzö):



- ha 2 hetedikes van, 4 kártyát fejenként
- ha 3 hetedikes, 3 kártyát fejenként
- és ha 4 hetedikes, akkor 2 kártyát fejenként.

A maradék pakli lesz a továbbiakban a hetedikesek húzópaklija.

A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókra osztott. Minden fordulót a hetedikeseket irányító játékosok kezdenek, majd a forduló második részében a gonoszokat irányító játékos tevékenykedhet. Hogy a hetedikesek csapatán belül mi a játékosok sorrendje, az az ő döntésükre van bízva.

Karakterképességek: minden hetedikes és gonosz karakternek van egy **+** előnye és egy **-** hátránya, amit a karakterkártyáján olvashatunk. A karakter a körében az előnyös tulajdonságát igény szerint használhatja (akár mindkét akciójában), a hátrányok betartása viszont kötelező! A karakterképességeket olvassátok fel hangosan a játék megkezdése előtt, azok nyíltak mindenki számára.



TIPP: használjátok a segédkárttyákat (a hetedikeseké sárga, a gonoszoké lila). Ott megtaláljátok az összes lehetőséget, és mögötte zárójelben azt, hogy akciónak számít-e (1), vagy nem számít akciónak (0).



A hetedikesek köre – akciók

Minden hetedikes a körében **2 akció**t hajthat végre az alábbiakból (lehet 2 azonos akció is):

- **mozgás** (1 akciópont): a játékos a bábuját egy szomszédos helyszínre mozgathatja (átlósan nem léphet). Egy helyszínkártyán több bábu is tartózkodhat.

- **kártyahúzás** (1 akciópont): egy akcióért annyi kártyát húzhattok a hetedikesek paklijából, amennyit a helyszínkártyákon (amin a bábutok épp áll) lévő bal felső ikon mutat (1 vagy 2 kártyát). Ha nincs kártyahúzás ikon, akkor itt nem lehet kártyát húzni.



Figyelem, egy játékosnak maximum 5 kártya lehet a kezében. Nem húzhat kártyát, és átadáskor sem kaphat lapokat, ha ezáltal 5-nél több kártya lenne a kezében.

- **tárgy** (hamis nyom vagy körző) **elrejtése vagy cseréje** (1 akciópont): a játékos képpel lefelé elrejthet egy tárgyat (egy hamis nyomot, vagy épp a körzőt) a kezéből az alá a helyszínkártya alá, ahol a bábuja áll. Ha ott már van egy tárgy, akkor azt megnézheti, és kicserélheti egy kezében lévő tárgyra. Egyes helyszínek alá akár 2 tárgy is elrejthető. Ide is egy akcióval csak 1 tárgyat rejtettek el egyszerre, illetve 1 tárgyat cserélhettek ki. **Elrejteni csak hamis nyomokat és a körzőt lehet! Akciókártyát tilos!**



- **akciókártya kijátszása** (1 akciópont): olvassuk fel és hajtsuk végre a kártya utasítását, majd dobjuk el a hetedikesek dobópaklijába!

Figyelem, ha egy hetedikese játékos akciókártyát játszik ki, a gonoszokat irányító játékos azonnal húzhat egy **csapdakártyát**.

- **Kártya átadása** (o) Ez nem számít akciónak. Ha két játékos bábuja közös helyszínkártyán tartózkodik, az aktuális játékos kártyacserét kezdeményezhet (csak ő). Ilyenkor maximum egy kártya átadható és egy átvehető, de ezután sem lehet 5 kártyánál több a kezetekben. Ez nem kerül akciópontba.

TIPP: Egymás kártyáit nem láthatják a játékosok, megmutatni egymásnak tilos őket. A kártyaátadás akció viszont kitévő arra is, hogy információkat ossz meg a társaiddal.

A gonoszok köre – akciók

A gonosz karaktereknek **1 akciója** mindig van a körében. Ahogy egy karakter végrehajtotta az akcióját, az őt irányító játékos azonnal dob a kockával. Ha a dobott érték páros, akkor a karakter végrehajthat még egy akciót ebben a körben (akár az elsővel azonosan). Így akár 2 akciója is lehet.



- **mozgás** (1 akciópont): a játékos a bábuját egy szomszédos helyszínre mozgathatja (átlósan nem léphet). Egy helyszínkártyán több bábu is tartózkodhat.

- **motozás** (1 akciópont): ha az egyik gonosz bábu egy hetedikessel egy mezőn tartózkodik, megmozthatja (ha több hetedikes is áll ott, egyszerre csak egy motozható meg 1 akcióért). Ekkor a hetediket irányító játékos megmutatja a lapjait a gonoszokat irányító játékosnak (csak neki, a többi játékos nem láthatja). Ha a kezében ott a körző, a gonoszok elveszik, és megnyerték a játékot! Más kártyát nem kobozhatnak el, de az akciókártyák képességét elolvashatják.

- **helyszín átkutatása** (1 akciópont): a gonosz karakter a körében megnézheti az alá a helyszínkártya alá rejtett lapot, amin épp áll. Ha a körző az, megszerezte, így a gonoszok rögtön nyertek. Ha hamis nyomot talált, azt eldobja a hetedikes dobópakliba. Amennyiben a helyszínkártya alá két lap van elrejtve, maximum az egyiket lehet megnézni és eltávolítani onnan egy akció keretében.

A gonoszok egyéb cselekedetei, amik **nem számítanak akciónak**:

- **Csapdakártya húzása** (0 akciópont): ha egy hetedikes akciókártyát játszik ki a körében, a gonoszokat irányító játékos azonnal húzhat egy csapdakártyát titkosan, amit később a hetedikesek ellen felhasználhat.

TIPP: Tapasztaltabb játékosokkal játszhatunk úgy, hogy a gonoszokat irányító játékos nem véletlenszerűen húz a csapdakártyákból, hanem választ a húzópakliból.

- **Csapdakártya kijátszása (0 akciópont):** minden csapdakártyán a fekete mezőben szerepel egy feltétel, hogy mikor lehet kijátszani (*például **Játszd ki ezt a lapot, ha egy hetedikes kártyát húz!***). Amikor ez teljesül, akkor a gonoszokat irányító játékos kijátszhatja a csapdakártyáját, azonnal végrehajtva a kártya fehér mezőjében lévő utasítást. Egyszerre több csapdakártya is kijátszható! Miután a hatását érvényesítették, a kártyát el kell dobni a csapdakártyák dobópaklijába. Mikor az összes csapdakártyát **kijátszottátok**, keverjétek meg az eldobott lapokat, és képezzetek belőlük új húzópaklit a gonoszokat irányító játékosnak.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a gonoszok megszerezték a körzőt, VAGY ha elfogy a hetedikesek paklija.

- A hetedikesek csapata nyer abban a pillanatban, ahogy felhúzták az utolsó lapot a hetedikesek húzópaklijából.
- A gonoszok azonnal nyerne, ha a körzőt bármilyen módon megszerzik.

Kommunikáció a játékban

Érdeemes a hetedikeseknek a körük kezdetén megbeszélni, mi legyen a stratégiájuk, melyik játékos (karakter) lépjen elsőnek, és utána mi legyen a lépéssorrend, ki mit akciózzon, stb. A játék fontos eleme az ellenfél megtévesztése, a csapatjáték mellett egyéni akciók bevállalása is, mindezt úgy, hogy a gonoszokat irányító játékos hallja, látja ezeket. Nem illendő alternatív kommunikációs megoldásokat használni (pl. a játék helyszínét elhagyni csapatmegbeszélésre, vagy olyan nyelven kommunikálni, amit az ellenfél nem ért). A nonverbális kommunikáció megengedett, ha az nem rejtett az ellenfél előtt.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

6 fős játékmód

Ebben az esetben a hetedikeseket 4 fő irányítja, a gonoszokat 2 fő. Ők a játék elején eldöntik, hogy a 4 gonosz karakter közül melyik 2-2-t irányítják (*például egyikük Bujdosónét és az egyik öltönyöst, a másik a Felemásszeműt és a másik öltönyöst*). A csapdakártyákkal viszont közösen gazdálkodhatnak, és a karaktereik lépésének a sorrendjét is közösen döntenek el. A kommunikáció rájuk is vonatkozik: bármi, amit megbeszélnek, azt a hetedikesek is hallják.

Gonoszok plusz akciója kockadobás nélkül

Ebben a játékmódban a gonoszok akcióinál nem használunk dobókockát. Helyette a gonosz karakterek első akciója után az őket irányító játékos dönthet úgy, hogy bármelyik karaktere (akár az összes) még egy akciót végrehajt a körben. Amelyik karakternek két akciója volt, annak a bábuját a kör végén le kell fektetni. Így amikor legközelebb a gonoszok köre jön (a hetedikesek lépései után), akkor ezeket a bábukat először 1 akcióért fel kell állítani, és ezután már csak 1 választott akciót hajthatnak végre. Viszont azok a gonosz bábuk, amelyek körük elején állnak, 2 akciót is teljesíthetnek.

Zsófi karaktere tapasztaltabb játékosoknak

Ha már gyakorlottabbak vagytok, az egyik hetedikes karakternek választhatjátok Zsófit, aki az alábbi különleges tulajdonságokkal bír:



- **Nincs bábujja**, ő a háttérből mozgatja a szálakat
- **Karaktere**: A hetedikes forduló elején a Zsófit irányító játékos bábu híján megnevez egy tetszőleges hetedikes karaktert, és vele hajtja végre a 2 akcióját. A választott hetedikes karakter tulajdonságait nem használhatja!
- **Hetedikes kártyák**: a játék elején Zsófinak is ugyanúgy osztunk, mint a többieknek. Ezeket a többi játékos nem láthatja, nem használhatja.

- **Kártyacsere Zsófi-val:** ha a Zsófi által irányított hetedikes egy másik hetedikessel egy helyszínen tartózkodik, akkor Zsófi cserélhet kártyát a másik hetedikessel.
- **Zsófi motozása:** Ha egy gonosz bábu bármelyik hetedikessel egy mezőn tartózkodik, a mezőn lévő karakter helyett Zsófit is „megmotozhatja”!

Egyszerűbb játék kisebbeknek

Fiatalabbakkal, vagy társasjátékozásban kevésbé jártas ismerősökkel játszva az alábbi egyszerűsítéseket tehetitek a játék során (külön-külön, de akár egyszerre is):

- A karakterkártyák képesség nélküli oldalát használjátok!
- Ne vegyétek figyelembe a helyszínek tulajdonságait – mindenhol egy kártyát húzhatok, és egyet rejthettek a helyszín alá!
- A játékból hagyjátok ki az akciókártyákat és a csapdakártyákat.



Nagyobb kihívás a hetedikeseknek Sakkbábús modul

A játék elején, miután kiosztottátok a hetedikesek lapjait, a maradék húzópakliba keverjétek tetszőleges mennyiségű **sakkbábút** (a hamis nyomok és az akciókártyák közé).



TIPP: Érdeemes a kezdőkártyák kiosztása után a húzópaklit annyi részre szedni, amennyi sakkbábút bele szeretnétek tenni a játékba. Minden részbe keverjétek 1-1 sakkbábút, majd a paklikat rakjátok össze; így biztosítva, hogy a játék során folyamatosan kerüljenek elő a bábuk.

Minél több a sakkbábu, annál nehezebb lesz a játék a hetedikeseknek!

A játék során amint egy hetedikes játékos sakkbábút húz, azonnal tegye ki a húzópakli mellé képpel felfelé *(tehát sakkbábút nem vehet senki a kezébe, nem rejthet el helyszín alá, illetve nem dobhat el a dobópakliba)*. Az első ilyen kártya megjelenésétől kezdve már nemcsak a gonoszok akcióinak a számát, de a hetedikesét is a szerencse határozza meg. Minden egyes kihúzott sakkbábu eggyel csökkenti a második akció lehetőségét. Az első akció után dobjatok a kockával, és ha szerencsétek van, akkor végrehajtható a másik akció is.

A hetedikesek kockadobására más a szabály, mint a gonoszokéra – itt a kihúzott sakkbábuk számánál kell többet dobni, tehát 1 kihúzott sakkbábu esetén az 1-es értékű dobás kudarc, 2 sakkbábu esetén az 1-es és 2-es, stb. Ha mind a 6 sakkbábút kihúztuk, a hetedikesek mindig csak 1 akciót hajthatnak végre. Remélhetőleg ez csak a játék végén következik be!

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2022
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a
www.pagony.hu

Készült © Gimesi Dóra, Jeli Viktória, Tasnádi István és Vészits Andrea
Időfutár sorozata alapján.

Játéktervező: © Szauer István

Grafika: © Szabó Levente

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína