

BARANGOLÁS

VÁRAK ÉS KASTÉLYOK

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
AJÁNLOTT ÉLETKOR: 7-99 ÉVES KORIG

A JÁTÉK TARTALMA

- 1 játéktábla
- 12 fabábu 4 színben
(4 x gyalogos, 4 x motoros, 4 x autó)
- 2 dobókocka
- 104 db papírpénz (20 x 100^{korona}, 20 x 50^{korona},
20 x 25^{korona}, 24 x 10^{korona}, 20 x 5^{korona})
- 48 db várakat és kastélyokat ábrázoló kártya
- 44 db akciókártya (12 x bolt, 12 x lottó,
12 x részvény, 4 x sátor, 4 x fényképezőgép)
- 1 játékszabály

Kirándulj velünk régi magyar várakba és kastélyokba. A játék során érdekes helyeket fedezhetsz fel, megismerheted régmúlt idők legendáit. Rajtad áll, hogy gyalogosan, motorral vagy autóval kelsz útra. Útközben lesznek kiadásaid, de pénzt is kereshetsz. Jelentős szerepe lesz az okos befektetéseknek és jó stratégiának. A játékot az nyeri meg, akinek útja végére a legtöbb pénzt sikerül összegyűjtenie. A BARANGOLÁS szórakoztató módon ismerteti meg a magyar történelemmel, és támogatja a független döntéshozatalt.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során mindenkinek 12 különböző várat vagy kastélyt kell felkeresnie, és elő kell teremtenie ennek anyagi fedezetét. A játékot az nyeri meg, akinek útja végére a legtöbb pénzt sikerül összegyűjtenie.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát tegyéd az asztal közepére. A bolt és lottó kártyákat keverjétek össze, és képpel lefelé fordítva tegyéd a táblán a helyükre. A várakat és kastélyokat, a fényképezőgépeket, a sátrakat és a részvényeket ábrázoló kártyákat egyelőre hagyjátok a dobozban – a bankban.

Minden játékos kap 760 kastély koronát (a ovábbiakban^{korona}) az alábbiak szerint: 4 x 100^{korona}, 4 x 50^{korona}, 4 x 25^{korona}, 4 x 10^{korona}, 4 x 5^{korona}. A aradék pénzt tegyéd a bankba. A játék során a leggyakorlottabb játékos kezeli a bankot. A bankár funkció egyéb előnyökkel nem jár a játékosnak, a saját pénzét a bankétól elkülönítve kell tárolnia.

A játék kezdete előtt mindenki választ magának egy szintet, és a gyalogosát (turistát) "Budapestre", a start mezőre teszi.

ÚTRA FEL!

A játékot az kezdi, aki legutóbb látogatott meg egy várat vagy kastélyt. Ha többen is együtt kirándultak, akkor a legfiatalabb játékos kezd. A játékos dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet az óramutató járásával megegyező irányban a táblán. Ezt követően végre kell hajtania a mezőn lévő utasításokat.

Most a tőle balra ülő játékoson a sor. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. Egy mezőn egyszerre több játékos is állhat.



A BÁBOK HALADÁSA

Gyalogos

A játékot mindenki a turistaként kezdi meg, és a kockával dobott értéknek megfelelően haladhat.

Motorkerékpár

A játék során a városokban van lehetőség motorkerékpár vásárlására (a játékos az árlistában szereplő árat befizeti a banknak, ezután lecserélheti a turistát motorosra). Ettől kezdve a játékos 2 kockával dobhat, és eldöntheti, hogy melyik dobás értékének megfelelően lép.

Autó

A játékos bármelyik városban eladhatja a motorját és azonnal vehet egy autót. Ha a játékos autóban utazik, akkor 2 kockával dobhat, és eldöntheti, hogy az egyik vagy másik kockán lévő értéket, vagy a két érték összegét szeretné-e lépni.

Megjegyzés: Autót csak olyan játékos vásárolhat, akinek már van motorja.

A játék során a játékosok maguk dönthetnek az utazás módjáról.

PÉNZÜGYEK

A költségeket (szállás, bolt, üzemanyag, belépőjegyek a várakba és kastélyokba, stb.) azonnal és készpénzben kell rendezni.

Ha egy játékosnak nincs elegendő pénze, akkor először a részvényeit, majd a többi vagyontárgyát kell eladnia, mindent az eredeti ár feléért. Ha egy játékos valamelyik városban kényszer hatása nélkül adja el a vagyontárgyait (fényképezőgép, sátor, jármű) vagy részvényeit, akkor az eredeti ár 75%-át kapja értük.
Példa: A játékos 200^{korona}-ért vett egy motort, ha nem kényszer hatására adja el, akkor 150^{korona}-ért tudja eladni.

A játék végén a játékosok vagyonába a megszerzett tárgyak értéke nem számít bele, csupán a részvények értékét kapja vissza pénzben a játékos.

MEZŐK JELENTÉSE

Start mező (Budapest)

Ha a játékosok átutaznak Budapesten (a start mezőn), 20^{korona}-t, ha megállnak, akkor 50^{korona}-t kapnak a banktól. Budapestre érkezvén – csakúgy, mint minden városban – a játékosok vásárolhatnak, eladhatnak, befektethetnek.

Megjegyzés: A játékosok megállapodhatnak abban is, hogy másik városban kezdik a játékot. Ebben az esetben az áthaladási jutalom a játék során a kiválasztott városra fog vonatkozni (ez a város lesz a start mező).



Kék mezők: városok (Budapest, Debrecen, Szeged, Miskolc, Pécs, Győr)

A városba érkezvén a játékos vásárolhat vagy eladhat:

Megvásárol 1 tárgyat –fényképezőgépet, sátrat vagy egy kiválasztott járművet (motort vagy autót), vásárol 1 részvényt, vagy eladja 1 meghatározott tulajdonát.

Fontos: Egyetlen esetben lehetséges kétféle tranzakció végrehajtása egy lépésen belül: ha a játékos eladja a motorját és autót vesz helyette.

Vásárlási árak:

Fényképezőgép – 20^{korona}

Sátor – 20^{korona}

Motor – 200^{korona}

Autó – 400^{korona}

Részvény – 100^{korona} vagy 200^{korona}

(3 féle részvény: Csoki gyár, Sörgyár, Szállítványozó)

Eladási árak:

A termékek eladásakor a játékos a vételár 75%-át kapja, kivéve, ha eladása kényszerű, ekkor csupán a vételár 50%-át kapja.



Piros mezők: Várak és kastélyok

(Eger, Visegrád, Sümeg, Gyula, Sárospatak, Keszthely, Fertőd, Gödöllő, Nagycenk, Fehérvár-csurgó, Szigetvár, Nádasdladány)

Ha egy játékos a 12 mező valamelyikére érkezik, és meg szeretné látogatni a várat vagy kastélyt, akkor 10^{korona} belépődíjat kell fizetnie, és további 5^{korona}-t a z épületet ábrázoló képért (ha a játékosnak már van fényképezőgépe, akkor csak a belépőjegyet kell kifizetnie). Ha a játékosnak nincs szüksége a képre, akkor nem kell fizetnie, ha piros mezőre lép..

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy játékos többször is meglátogat egy várat vagy kastélyt, és ugyanarról az épületről megszerez több képet – ezeket később elcserélheti a többi játékosal.

Minden várról és kastélyról 4 kártya található a dobozban, ezeknek a kártyáknak az hátsó oldala különbözik. Néhány érdekesség olvasható a várakról, a hozzájuk kapcsolódó híres emberekről, filmekről, legendákról. Ezek az információk csak érdekességek, a játék menetében nincs szerepük.



Boltok és lottózó

Ha egy játékos bolt vagy lottózó mezőre lép, akkor húznia kell a megfelelő pakliból, és követnie kell annak utasításait Ezt követően a kártyát képpel lefelé fordítva vissza kell tennie a pakli aljára.



Részvények (Csoki gyár, Sörgyár, Szállítványozó cég) A részvényel rendelkező játékos osztalékot kap, ha a mezőre lép.. A játékos a cég részvényei értékének, 50%-át kapja, ha a mezőre lép. Ha másik részvény mezőre lép, akkor részvényei értékének 10%-át kapja.

Példa: A játékosnak csoki gyár részvényei vannak 100^{korona} értékben, így 50^{korona}-t kap, ha a csoki gyár mezőre lép. Ha más részvényes mezőre lép, akkor 10^{korona}-t kap.



Alkalmi munka

Ha játékos alkalmi munka mezőre lép, 50^{korona}-t kap a banktól a szüneten való részvételért, vagy faültetésért.



Szálloda

Ha a játékos a szálloda mezőre lép, akkor az alábbi árlista szerint kell fizetnie a szállásért: Gyalogos – 15^{korona} Motoros – 25^{korona} Autós – 40^{korona}

Ha a játékos nem akar olyan sokat fizetni a szállásért, akkor visszamehet a legközelebbi kempingbe, ahol olcsóbban megszállhat éjszakára.

Megjegyzés: Amennyiben a játékos hátrahaladás közben áthalad a start mezőn, akkor is megkapja az áthaladásért járó pénzt. Ez a szabály a játék elején is érvényes.



Kemping

Ha a játékos a kemping mezőre lép, akkor a szállásért kell fizetnie Kemping árak: Gyalogos – 10^{korona} Motoros – 20^{korona} Autós – 30^{korona}

Ha a játékosnak van saját sátra, akkor a kiírt ár felét kell fizetnie.



Busz

Ha a gyalogosan közlekedő játékos a busz mezőre érkezik, 5^{korona}-ért vehet egy buszjegyet, így a következő körben két kockával dobhat, és eldöntheti, hogy melyik kockának megfelelően lép (ugyanolyan lehetőségei vannak, mint egy motorosnak).



Benzinkút

Ha olyan játékos lép erre a mezőre, akinek van járműve, annak fizetnie kell az üzemanyagért: Motoros - 5^{korona} Autós - 10^{korona}



Sebesség korlátozás

A gépjármű vezetők (motoros vagy autós) 10^{korona} büntetést fizetnek gyorsajtásért. A gyalogosok nem fizetnek.



Aggteleki cseppkőbarlang

A cseppkőbarlang meglátogatása sok idő –a játékos a következő körből kimarad.



Gyalogos zóna

Ha egy jármű tulajdonosa gyalogos zónára lép, akkor időszakosan elveszíti a járművel járó előnyöket. A következő városig gyalogként kell eljutnia.

~ A JÁTÉK VÉGE ~

A játék véget ér amikor:

1/ a játékosok valamelyikének sikerül összegyűjtenie a 12 vár- és kastélykártyát.

VAGY

2/ a játékos, akinek legalább 10 vár- és kastélykártyája van úgy dönt, hogy befejezi a játékot.

Megjegyzés: Ha egy játékosnak 10 kártyája van és rajta van a sor, akkor dönthet úgy, hogy befejezi-e a játékot.

VAGY

3/ a játékosok valamelyike megveszi az utolsó szabad vár- vagy kastélykártyát (ebben az esetben nem számít, hogy kinek hány kártyája van).

~ VÉGELSZÁMOLÁS ~

Végelszámolás előtt a játékosok még cserélhetnek egymással lapokat (csak egy az egyben lehet ilyenkor cserélni), így megszerezhetik a még hiányzó várakat és kastélyokat.

Megjegyzés: A kártyák cseréjénél csak a lapok képes oldalát kell figyelni.

Ezt követően a játékosok megszámlálják a pénzüket, majd az értékhez hozzáadják a részvényeik árát, és minden különböző kastély- és vár kártyáért még



további 100[♁]-t.

Példa: Ha a játékosnak 10 különböző kastély- és vár kártyája van, akkor 1000[♁]-t adhat hozzá a vagyonához..

A megszerzett kastély- és vár kártyákat a többiek által is jól látható módon kell az asztalon tárolni.

Megjegyzés: Az egyéb tárgyaknak (motor, autó, fényképezőgép, sátor) a játék végén nincs értékük.

A játékot az nyeri meg, akinek a legnagyobb az összes vagyona, beleértve a részvények és kártyák értékét.

Kellemes utazást és jó szórakozást kívánunk!



Dino®

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz

REGIO
JÁTÉK