



FABULANTICA

6+

2-5

20-30 perc





Sziasztok!

Marco Teubner vagyok. Polgári foglalkozásom mellett 15 éve profi játékkervező is vagyok. A feleségemmel és három gyerekünkkel Upper Bavariában élünk. A legtöbb általam tervezett játék gyerekeknek készült. A játékaiban megélhetjük a fantáziánkat, kipróbálhatunk különböző helyzeteket, különböző szerepeket, és közben jól szórakozhatunk. "Fabulantica" az egyik kedvenc játékom. Lehetőséget ad, hogy belevágj egy igazi kalandba szerethető hősökkel és hősnőkkel egy tündérmesében. Irány Fabulantica, játsszunk!

Jó szórakozást, Marco Teubner

Tartalom

- 1 játéktábla
- 5 bábu
- 12 lakos, tartóval
- 12 torony
- 1 "varázsszőnyeg" lapka
- 54 utazókártya
- 24 feladatkártya

A feladatkártyák felépítése:



“Hókusz-pókusz, egérujj, juttass be a boszorka házába!” kántálja Amir, a varázslótanonc. Egy kék villám lecsap az égből, és hatalmas csattanás hallható. Amir csodálkozva dörzsöli a szemét.

Nem a boszorkány házában van, ahogy szerette volna. Helyette az öreg malom elé repült. Úgy tűnik, hogy a varázslattal valami rosszul sült el. Nem csak a varázslótanonc találja magát egy váratlan helyen - Fabulantica összes lakója szétszóródott az egész területen. Senki sem érti igazán, mi történt, ezért a lakosok a tornyokba húzódnak be, segísége várván - senki sem tudja, hogy a többiek hová kerültek. Tudsz nekik segíteni?



Előkészületek



1. A **táblát** tegyük az asztalra, ahol minden játékos könnyen eléri.
2. Mindenki válasszon egy **bábút**, és tegye a várba, ami a tábla közepén található. Ha ötnél kevesebben játszotok, akkor a többi figurát tegyétek vissza a dobozba.
3. Tegyétek a **varázsszőnyeget** is a várba.
4. Mind a **12 lakost** tegyétek egy tartóba, helyezzétek a játéktáblára, és minden lakost takarjatok le egy toronnyal.
5. Óvatosan keverjétek meg a **toronyokat** és minden tornyot toljatok egy sárga mezőre. Egy helyen csak egy torony lehet. 5 sárga helyre nem kerül torony, ezek üresen maradnak. Most senki sem tudja, hogy melyik lakos melyik toronyban bújjik.
6. Keverjétek meg a **feladatkártyákat**, és tegyétek képpel lefelé egy húzópakliba, a játéktábla mellé. Csapjatok fel 3 feladatkártyát a húzópakli mellé, képpel felfelé. Ez a 3 kártya lesz a **közös feladatkinálat**. A felcsapás folyamán figyeljetek oda, hogy 3 különböző lakos kérjen segítséget (A feladatkártya bal alsó sarkában lévő lakos). Ha két olyan kártyát csaptok fel, ahol ugyanaz a lakos kér segítséget, akkor az egyiket dobjátok el a húzópakli aljára, és csapjatok fel egy új kártyát.

7. Ezután keverjétek meg az **utazólapokat** is. Minden játékosnak osszatok 5 utazólapot. Ha bárkinek problémát jelent a lapok kézben tartása, nyugodtan fektesse maga elé, képpel felfelé. A többi utazólapot tegyék egy húzópakliba, a játéktábla mellé.

A játék célja, hogy megkeressétek Fabulantica elkeveredett lakóit. Minden egyes megoldott feladatkártyáért 1 aranyat kaptok.
A játékot az a játékos nyeri, aki először gyűjt össze 3 aranyat!



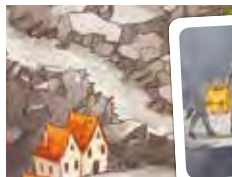
A három feladatkártya egy közös kínálatban várja, hogy valaki megoldja! Siess - nincs idő várakozni! A játékot az óramutató járása szerint játszatok. A legfiatalabb játékos kezd.

A játék menete

Minden játékosnak a saját körében a következő akciókat kell végrehajtania, a felsorolás sorrendjében:

1. Átutazik egy másik területre

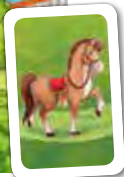
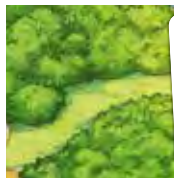
Az utazáshoz az utazáskártyákat kell használni. Dobj el egy megfelelő utazókártyát, minden szakaszért. Egy körben több szakaszt is utazhatsz, amíg minden szakaszért el tudsz dobni egy megfelelő utazólapot.



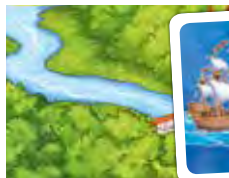
A szürke hegyi szakaszokért, dobj el egy szamarat.



A sárga sivatagi szakaszokért, dobj el egy tevét.



A zöld erdei szakaszokért, dobj el egy lovat.



A kék vízi szakaszokért, dobj el egy hajót.

Az eldobott lapokat tegyék egy dobópakliba a tábla mellé. Ezután lépd le a figuráddal az eldobott lapoknak megfelelő szakaszokat.



A varázsszőnyeg is segítséget nyújt az utazásban. Amennyiben a köröd elején, vagy a lépésed után a varázsszőnyeggel egy helyen vagy, és el tudsz dobni egy varázsszőnyeges utazólapot, akkor **a játéktábla bármelyik mezejére elutazhatsz**. Tedd a figurád a varázsszőnyegre, és 'reptesd' a szőnyeget és a figurád bármelyik helyre. A varázsszőnyeg az új helyen marad, és várja a következő utazást.

Ha nincs megfelelő kártyád, vagy nem akarsz utazni, akkor nem kötelező utazni - maradhatsz ugyanazon a helyen, ahol befejezted az előző köröd. Ebben az esetben a második akciót nem hajtod végre, hanem azonnal a harmadik akcióra, az "Új utazólapok húzására" ugorj.

2. Melyik lakos bújik a toronyban?

Ha egy torony mellett fejezed be a köröd, akkor megnézheted, melyik lakos bujkál a toronyban. Ha nem akarod megnézni, melyik lakos van a toronyban (mert például már tudod ki bújkál), akkor nem kell a tornyot megemelned. Amennyiben úgy döntesz, hogy megnézed, akkor úgy kell megnézned a torony lakóját, hogy minden játékos jól láthassa!

A feladatkártyák egyikén látható a toronyban lévő lakos, mint segítségkérő?

Ha igen, akkor vedd a feladatkártyát magad elé a közös kínálatból. **Fontos:** egyidejűleg maximum 2 barát után kutathatsz. Más szóval egyidejűleg 2 feladatkártya lehet előtted. Fontos még, hogy a két feladatkártyán nem lehet ugyanaz a segítségkérő lakos.

Nézzük a feladatkártyákat. A segítségkérő lakos megkönnyebbül, hogy megtaláltad, de azonnal segítséget is kér, hogy találj meg a barátját, aki a félresikerült varázslat miatt eltűnt. A te dolgod ezután, hogy megtaláld a hiányzó barátját, aki a feladatkártya jobb felső sarkában látható (a szövegbuborékban).

Ezek után mozgasd a tornyot a lakossal együtt az egyik szabad helyre. Ezután csapj fel egy új feladatkártyát a közös feladatkínálatba, hogy mindig 3 feladat legyen képpel felfelé. A felcspás folyamán figyeljetek, hogy mindig 3 különböző lakos kérjen segítséget.



Az egyik elveszett barát bujkál a toronyban?



Gratulálunk! Sikeresen végrehajtottad az egyik feladatod. Jutalom gyanánt azonnal kapsz egy aranyat. Az aranyat a feladatkártya hátoldalán találhatod. A teljesített kártyát fordítsd meg, a hátoldalán látható az aranyérme. Ezt az aranyérmét tartsd magad előtt a játék végéig.

Ezek után mozgasd a tornyot az egyik szabad helyre – a lakossal együtt. Ezután csapj fel egy új feladatkártyát a közös feladat kínálatba, hogy mindig 3 feladat legyen képpel felfelé. A felcsapás folyamán figyeljetelek, hogy mindig 3 különböző lakos kérjen segítséget.

A torony alatt egy olyan lakos bújkál, aki nem keres segítséget, és nem is elveszett barát?

Ebben az esetben a lakost tedd vissza a torony alá, újra elbújtatva. A lakos és a torony a **helyén marad, és nem mozdul ebben a körben.**

Tanács: ha a lakos egy helyen marad, vagy egy új helyre költözik, akkor próbáld meg egy rövid történetet kitalálni a lakossal azon a helyen. Ennek segítségével sokkal könnyebb lesz később megtalálnod, ha szükséged van rá (Például a tornyot a lovaggal a barlangba kellett mozgatni. Történet: A lovag bátran benyomult a sötét barlangba!). Még érdekesebb lehet, ha a különböző történeteket összefűzöd egy nagy történetté.

3. Új utazókártya húzása

A köröd végén húzz két új utazókártyát, vagy cseréld el két kártyádat két újra.

Soha nem lehet 10 lapnál több lap a kezekben. Ezután az óramutató járása szerint ülő játékos köre következik.



A játék azonnal véget, ha valamelyik játékos összegyűjt **3 aranyérmét.**

A 3 aranyérmét összegyűjtő játékos győz.



A játék vége



„Minden korosztálynak megfelelő játékot!”

A gyerekjáték sorozatunkat különböző színekbe öltöztettük: **zöld**, **kék**, **sárga** és **vörös**. Minden szín egy korcsoportot határoz meg, akiknek a játék szól



3+ A legkisebbek társasai



4+ Mókázás szabályosan



5+ Akár egyedül is tudom játszani



6+ Mindenkinek szórakoztató



A játék tervezője: Marco Teubner • Illusztráció: Anne Pätzke
Megvalósítás és dizájn: Mühlenkind Kreativagentur
© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de,
SAVAS TAKAS IR KO, UAB (Logis) license alapján. Minden jog fenntartva.
A játékszabályok, játékkatrészek vagy az illusztrációk elkészítése, újrayomtatása vagy publikálása csak a licensztulajdonos írásos engedélyével megengedett, annak hiányában TILOS.
Magyar kiadás: Gamer Café kft. 2030 Érd, Budai út 28. info@compaya.hu



LOGIS