

# Bűvös kulcsok

## Játékszabály



**Irány a Kulcsok erdeje! Szerezzük vissza a király emlékeit!**

A király a legkedvesebb emlékeit elzárta egy kincsesládába. A láda nyitját a Kulcsok erdejében találjátok, ahol valódi és hamis kulcsok rejtőznek. Kezdődjék a kaland!

Arno Steinwende és Markus Slawitschek ✎ Camillia Peyroux ✎ Ian Parovel

## I. ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a játéktáblát a műanyag dobozbelsőre. Igazítsátok a táblát úgy, hogy a Varázslatos tavacska (a dobozbelső sarkán található lyuk) illeszkedjen a tábla lekerekített sarkához.
- 2 Építsétek össze a várat és a tornyokat, majd tegyétek a várat és az erdőt a táblán kijelölt helyekre.
- 3 Tegyétek a kulcsokat a színüknek megfelelő nyílásokba, ahogy a képen is látható. Az aranykulcsot tegyétek a vár kapuja előtt kijelölt helyére.
- 4 Tegyétek az összes emlékkövet a kincsesládába, majd zárjátok be a ládát. (Az aranykulccsal bármikor ki tudjátok nyitni a ládát.)
- 5 Tegyétek a bábút a játéktábla kezdőmezőjére.



Kincsesláda

42 emlékkő

Minden dobókockán az alábbi oldalak láthatók:



3 dobókocka



1 vár, 6 torony

3 erdő

Játéktábla

Varázslatos tavacska

21 kulcs

(5-5 lila, kék, zöld és sárga, valamint 1 aranykulcs)




## II. A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ezután a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.


Minden játékos köre a következő lépésekből áll:

### 1 KOCKADOBÁS ÉS LÉPÉS

◆ Dobj a három kockával egyszerre, és tedd félre az összes olyan kockát, amivel  szimbólumot dobtál. Válaszd ki megmaradt kockáid egyikét, és lépj előre a bábuval annyit, amennyi a kiválasztott kockán látható.

◆ Miután léptél a bábuval, a következők közül választhatsz:

• **Dobsz a kockákkal, és újra lépsz:**

Dobj az összes megmaradt kockával, és megint tedd félre azokat, amikkel  szimbólumot dobtál. Ezután válaszd ki az egyik olyan kockát, amivel számot dobtál, és lépj előre. Amíg van elérhető kockád, újra és újra dobhatsz és léphetsz.

• **Kihúzol egy kulcsot:**

Ha nem szeretnél újra dobni és tovább haladni, folytasd a **2 KULCS KIHÚZÁSA ÉS A KINCSESLÁDA KINYITÁSA** lépéssel.



◆ Ha a kördben az összes kockát félre kellett tenned azért, mert  szimbólumot dobtál velük, akkor ugord át a 2-es lépést, és azonnal folytasd a **3 A KÖR VÉGE** lépéssel.

**Példa:** Kati ezt dobta a három kockával: ,  és .

Félreteszi a  kockát, majd ezt a szimbólumot mutató kockát választja:  és hármat előrelep a bábuval.



#### ESEMÉNYEK:

- Ha a kezdőmezőn állva az első dobásod során mind a három kockával  szimbólumot dobsz, „Teleportálsz”.
- Ha mind a három kockán  szimbólum látható, és éppen van nálad egy hamis kulcs, végrehajthatsz egy „A Varázslatos tavacska és egy hamis kulcs” eseményt.




Az eseményekről részletesebben a 4. oldalon olvashattok.

### 2 KULCS KIHÚZÁSA ÉS A KINCSESLÁDA KINYITÁSA

Ha úgy döntesz, hogy nem haladsz tovább, húzd ki a kulcsot azon a mezőn, ahol a bábu éppen áll.

A kihúzott kulccsal azonnal próbáld meg kinyitni a kincsesládát!

**Példa:**

- 1 Kati úgy dönt, hogy újra dob a kockákkal. Csak két kockával dobhat, mivel az előző dobásnál egyet félre kellett már tennie a  szimbólum miatt.
- 2 Az eredmény .
- 3 Kati a  kockát választja, és négyet lép előre a bábuval.
- 4 Kati úgy dönt, hogy ebben a körben nem megy tovább, úgyhogy kihúzza a kulcsot azon a mezőn, ahol a bábu áll.



☞ **Ha a kulcs valódi,** nyitja a kincseshátát! Vegyél ki belőle emlékköveket a kulcs színének megfelelően. A felhasznált valódi kulcsot akaszd a vár egyik tornyára, majd zárd be a ládát, és tedd vissza a helyére.

**Megjegyzés:** Nem tarthatod meg a felhasznált valódi kulcsokat.

☞ **Ha a kulcs hamis,** a kincseshát nem fog kinyitni. Tedd vissza a ládát a helyére, a hamis kulcsot pedig tedd magad elé.

**TÍPP** Minden színből 3 valódi és 2 hamis kulcs van.

Megpróbálhatod kitalálni, mennyi valódi/hamis kulcs van még az erdőben, ha megszámolod a felhasznált kulcsokat. (A valódi kulcsok a tornyokon lógnak, míg a hamis kulcsok a játékosok előtt vagy a Varázslatos tavauskában vannak.)

A kulcs színe	Emlékkövek száma
<b>lila</b>	2
<b>kék</b>	2
<b>zöld</b>	3
<b>sárga</b>	4
<b>arany</b>	5

**Példa:**

Kati belepróbált egy kék kulcsot a zárba. A láda egy kattanással kinyílt! A kulcs tehát valódi, így Kati kivesz a ládából két emlékkövet, és maga elé teszi azokat. Ezután a kulcsot felakasztja az egyik toronyra.



- Megjegyzés:**
- Ha túl erősen fordítod el a kulcsot a zárban, megsérülhet a láda és a kulcs is. Óvatosan nyisd ki a ládát!
  - Amikor kinyitod a ládát, az alját fogd, mert különben nem nyílik rendesen.

### 3 A KÖR VÉGE

A következő esetekben a köröd véget ér, és a balra ülő játékos kerül sorra:

#### 1 Ha megpróbálsz kinyitni a kincseshátát:

Ha megpróbálsz kinyitni a ládát, akkor emlékköveket vagy hamis kulcsot szerzel. Ezután tedd vissza a bábút a kezdőmezőre, és a következő játékos kezdje meg a körét.

#### 2 Ha minden kockán **zz** látható:

A köröd azonnal véget ér. Ilyen esetekben a következő játékos anélkül kezd el a körét, hogy a bábút visszatennéd a kezdőmezőre.





## Aranykulcs




A kapu előtt található aranykulcs valódi, ezzel mindig ki lehet nyitni a kincsesházát. Amikor a bábu erre a mezőre lép, vagy áthalad rajta, kinyithatod a kincsesházát, és kivehetsz belőle 5 emlékkövet.

Az aranykulcsot ne akasszátok toronyra, csak tegyétek vissza a helyére.

## A Varázslatos tavacska és egy hamis kulcs



A körödben bármikor bedobhatsz egy előtted lévő hamis kulcsot a Varázslatos tavacska, hogy visszakapd az összes olyan dobókockát, amit  szimbólum miatt félre kellett tenned. Ezután folytatd a körödet.

Ha több hamis kulcsod is van, egy körben ezt többször is megteheted, de akár meg is tarthatod a kulcsokat későbbre.


## Pihenés



Ha a bábuval megállsz azon a piros mezőn, amelyiken a játék szereplői láthatók, visszaveheted az összes félretett kockádat, és újra dobhatsz velük.

## Teleportálás



Ha a kezdőmezőn állva az első dobásod mindhárom kockája  szimbólumot mutat, azonnal a fent leírt pihenés mezőre jutsz. Visszaveheted az összes kockát, és folytathatod a körödet.

## III. A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos összeszedte a győzelemhez szükséges emlékköveket, a játék azonnal véget ér, és ő lesz a győztes. A szükséges emlékkövek száma a játékosok számától függ:

2 játékos



 X 15

3 játékos



 X 13

4 játékos



 X 11



© 2022happybaobab Co., Ltd.  
Minden jog fenntartva!