

A HERCEG NYER!



JÁTÉKSZABÁLY

1-5 fő, 30 perc, 8+, kooperatív játék

A királyi udvarban futóversenyt rendeznek, ahová a herceg is benevez. Sajnos nem túl ügyes, pláne a futásban... Ráadásul veszíteni sem tud, és szegény öreg király szíve is megszakadna, ha nem az ő szeme fénye futna be elsőnek! Nincs mese, közösen igyekeznetek kell úgy irányítani a versenyzőket (Brünhildát, az udvarhölgyet, Zsigmondot, a lovagot, és Jenőt, a szakácsot), hogy minél bénábban fussanak, és a verseny végén Teofil, a herceg nyerjen!



TARTOZÉKOK

18 útlapka

7 üres útlapka + 1 csillagos útlapka,



4 versenyző (Teofil, a herceg, Zsigmond, a lovag, Brünhilda, az udvarhölgy és Jenő, a szakács)



3 kiegészítő szereplő, 3 szeszélyes útlapka



75 kártya

• 60 programkártya

(17 piros, 17 kék, 17 zöld, 9 fekete)

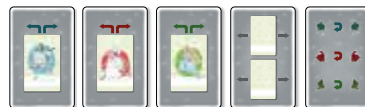


• 10 királyi szeszély fordulólap

(5 könnyítő szivecske ikonnal,
5 nehezítő szörnyecske ikonnal)



• 5 trükk-kártya



HOGYAN JÁTSSZATOK?

A linken megtalálod a szabálymagyarázó videót!



ELŐKÉSZÜLETEK

Először az alapjátékot ismertetjük. Ehhez vegyük ki a jobb felső sarkukon ikonnal jelölt útlapkákat,



a trükk-kártyákat



és a királyi szeszély kártyákat.



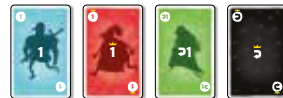
Ezekre most nem lesz szükségünk, visszakerülhetnek a dobozba. Ha később könnyíteni vagy nehezíteni szeretnénk a játékon, akkor használjuk majd ezeket (lásd a szabály végén).

• Keressük ki a **7 üres útlapkát és a 4 versenyzőt** – Teofilt, a herceget, Zsigmondot, a lovagot, Brünhildát, az udvarhölgyet és Jenőt, a szakácsot. Helyezzük le őket az asztal közepére az alábbi ábra szerint.

Minden versenyző nyíla a húzópakli felé mutasson, mert az a cél! Legelől a herceg legyen, a többi versenyző sorrendje tetszőleges.



• Keverjük meg a programkártyákat, és minden játékosnak osszunk 4-4 darabot! A lapokat úgy tartsuk, hogy más ne láthassa! A maradékból képezzünk húzópaklit (képpel lefele). A játékot az kezdi, aki legutoljára futott, akár a tornateremben, akár a busz után.



A JÁTÉK MENETE

A játék *négy fordulón át tart*, ezalatt a versenyzőket a kezünkben lévő programkártyákkal irányítjuk. A játékosoknak nincs saját karaktere, mindenki mindenkit mozgathat. A közös célunk az, hogy eljussunk a negyedik fordulóig, és ott úgy fejezzük be a játékot, hogy a herceg lapkája legyen legközelebb a célhoz, így ő nyeri meg a futóversenyt. Ha a verseny alatt bármelyik futó kiszalad a pályáról, vége a játéknak, vesztettünk.

MINDEN FORDULÓNAK 2 RÉSZE VAN:

1. **Programsor létrehozása** 10 programkártyából
2. **Lejátszás (vagyis a verseny)** - a versenyző lapkák mozgatása a programsornak megfelelően

1. Programsor létrehozása

- a kezdő játékos kijátszik egy kártyát a kezéből képpel felfelé az asztalra, ezzel elkezdve a programsort, majd húz egyet a húzópakliból (hogy újra 4 kártya legyen a kezében)

- ezután a következő játékos jön. Ő is kijátszik egy kártyát a kezéből, az előzőleg letett programkártyához illetve, majd kiegészíti 4-re a kezében lévő lapjait
- és így tovább, körsorrendben következnek a többi játékos (mindenki látja a korábban letett lapokat), egészen addig, amíg összesen 10 kártyából álló programsort nem képeznek. Ekkor jön a lejátszás.



A játék során nem mutathatjuk meg a többieknek a lapjainkat, és nem adhatunk tanácsot másoknak, hogy ők melyik kártyájukat játsszák ki!

A programkártyák használata

- a **programkártyák** azt a versenyzőt mozgatják/forgatják, amellyikkel azonos színűek



- a **herceg színében nincs programkártya** – őt akkor mozgatjuk, hogyha a kijátszott programkártyán korona van – ilyenkor MIUTÁN az adott színű karakter lelépi a kártya utasítását, a herceg is lelépi ugyanazt, ami a kártyán szerepel.



- a **fekete háttérű kártyák** jolly jokerek. Amikor a programsor lejátszásakor fekete kártyához érünk, beszéljük meg, és közösen döntsük el, melyik karaktert mozgassuk/forgassuk vele.



- a programkártyákon a fordulónyíl **forгатja**, a számok pedig **mozgatják** a figurákat. **Ha mindkettő van a kártyán, akkor mindig a forгатás az első!**



- **Forгатáskor a kártyát átfordítjuk a hátoldalára** – innen-től a karakterünk az ellenkező irányba néz, és ha még lép is, akkor abba az irányba, amerre most mutat a nyíl alatta.



- **Egy mozgás a sorban következő lappal való helycserét jelent**, és minden karakter arra mozdul, amerre az alatta lévő nyíl mutat! Ha egy versenyző hármat mozdul, akkor egyszerűen emeljétek meg a lapját, és a sorban előtte szereplő három kártyát csúsztatatok eggyel hátra, a versenyző lapját pedig tegyétek előre az így megüresedett helyre.

2. Lejátszás

Először a legelsőnek letett lap utasítását hajtsuk végre (lásd a programkártyák hatása pontnál). Ha ez sikerült, fordítsuk le (ezzel jelezve, hogy az az utasítás már teljesült), majd hajtsuk végre a 2. kártya utasítását is. Ezután fordítsuk le azt is, és jöhet a következő, egészen a 10. kártyáig. Ezt követően a kijátszott (lefordított) programkártyákra már nem lesz szükség, visszakerülhetnek a dobozba.

Ne feledjük, hogy mindig előbb forgatunk, csak aztán mozgatunk, és a koronás lapoknál először az adott versenyző lép, és csak utána a herceg!

Ha a lejátszott programkártya hatására bármelyik karakter kifut a pályáról (vagyis egy vagy több kártyányira leszakad a sortól vagy megelőzi azt), **akkor azonnal veszítettünk.**



Példa: Jenő, a szakács a lejátszás adott pillanatában a sor végén áll, és jobbra fut. Ekkor az aktuális programlap a „szakács fordul és lép egyet, majd a herceg” (1). De mikor ezt lejátsszuk, vagyis a szakácsot megfordítjuk, és 1 lépéssel előre mozgatjuk, elszakad a pályától (2). Sajnos ilyen esetben veszítettünk.

Ha mind a 10 programkártyát lejátszottuk, és senki sem futott ki a pályáról, akkor jöhet a következő forduló (vagyis újra létrehozunk egy programsort 10 kártyából, majd lejátsszuk)! Itt a kezdőjátékos az lesz, aki az előző fordulóban következett volna a tizedik kártya lejátszását követően. A játékosrend ne változzon!

Az első 3 fordulóban nem baj, ha nem a herceg van legelől (vagyis legközelebb a húzópaklihoz), csak a **4. forduló végére** kell nyerő pozícióba kerülnie!

A JÁTÉK VÉGE

Akkor nyertünk, ha eljutottunk a negyedik fordulóig, és ott a programsor lejátszása után a herceg áll legelől, vagyis legközelebb a húzópaklihoz (az nem gond, ha hátrafelé fut).

Azonban ha bármikor egy lejátszás során nem tudjuk lépni egy versenyzővel a kártya utasításait (mert az előre vagy hátra kifut a pályáról), vagy a negyedik forduló végén nem a herceg van legelől, akkor kiderül a bunda, és a király haragjával kell szembenéznünk.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A játék pontosan ugyanúgy működik, mint amikor többen játsszuk, csak itt egy játékos egyedül irányít minden versenyzőt.

EGYSZERŰBB JÁTÉK

A 8 kártyás programsorral, a trükk-kártyákkal és a könnyítõ királyi szeszélyekkel egyszerűsíthetünk a játékon. Ezeket külön-külön és kombinálva is kipróbálhatjuk!

8 kártyás programsor

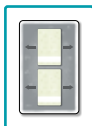
Ha kisebbekkel játszunk, könnyen egyszerűsíthetjük az alapjátékot úgy, hogy csak 8 kártyából álló programsort építünk 10 helyett.

Trükk-kártyák – 1x használatos segítség

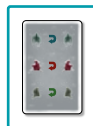
A játék elején lefordítva megkeverjük a trükk-kártyákat, és minden játékosnak osztunk belőlük 1-et (a többit visszatesszük a dobozba, nem lesz rá szükségünk). Ezután osztunk még 3 lapot mindenkinek, hogy összesen 4 legyen a kezében, majd kezdõdhet a játék a szabályban leírtaknak megfelelõen.



A játékosok a trükk-kártyájukat a játék folyamán csak 1x használhatják. A körükben bármikor dönthetnek úgy, hogy egy programkártya helyett a trükk-kártyájukat játsszák ki. Lejátszáskor ezen kártyák hatásai a következõek:



2 tetszõleges útlapkát bárhova áthelyezhetünk.




Bármelyik versenyzõt (akár az összeset) átfordíthatjuk. A herceget nem!



A kártyán látható futót bárhova áthelyezhetjük.

Könnyítõ királyi szeszély fordulólapok

(jobb felsõ sarkukban  ikonnal)
Ezek a lapok különbözõ könnyítések tartalmazznak. A játék elején megkeverjük õket, és lefordítva az asztalra tesszük. Az elsõ 3 fordulóban mindig felcsapunk 1 kártyát, aminek a hatása csak az adott fordulóra vonatkozik. A 4. fordulót könnyítõ kártyák nélkül játsszuk!



- **+1 útlapka!** – tegyük be a csillaggal jelölt plusz útlapkát a sor elejére vagy végére, így hosszabb lesz a pályánk. A forduló végén távolítsuk el a plusz útlapkát a sor elejérõl vagy végérõl. Ha egyik helyen sincs üres útlapka, veszítettünk.
- **Adhatsz tanácsot!** – Ebben az esetben ebben a fordulóban megbeszélhetjük, hogy a soron lévõ játékos mely kártyáját játssza ki, vagy figyelmeztethetünk valakit, ha úgy érezzük, hogy rossz lapot tett.
- **Csak 8 lapos a programsor!** – 8 lap után már a lejátszás következik
- **5 lap után is játszátok le!** – két részletben játszátok le a programot (az 5. lap után is, és a következõ 5 lap után is)
- **5 lap lehet a kezetekben!** – 4 lap helyett 5-bõl választhattok.

NEHEZEBB JÁTÉK

A nehezítő királyi szeszély fordulólappal, a kiegészítő szereplőkkel, a szeszélyes útlapkákkal vagy a nem látható programsorral még nagyobb kihívás elé állíthatjuk magunkat. Először 1-1 nehezítéstípust válasszunk, de később ezeket szabadon kombinálhatjuk.

Nehezítő királyi szeszély fordulólappok

(jobb felső sarkukban  ikonnal)

A játék elején megkeverjük őket, és lefordítva az asztalra tesszük. Az első 3 fordulóban mindig felcsapunk 1 kártyát, aminek a hatása csak az adott fordulóra vonatkozik. A 4. fordulót nehezítő kártyák nélkül játszunk!



- **-1 útlapka!** – Vegyetek ki egy útlapot a forduló elején a sor elejéről vagy végéről. A forduló végén tegyétek vissza az útlapkát a sor elejére vagy végére.
- **Mindig lép a herceg is!** – A lejátszáskor minden lapot lemásol a herceg (kezeljétek úgy, mintha minden lap koronás lenne)
- **A herceg legyen az első a fordulóban!** – A forduló végén elől kell lennie a hercegnek, (ha nem, vesztettetek)
- **Minden lap 2 lépésnyit mozgat!** – Minden lap 2-es mozgatóértékkel bír, a sima megfordító is, de a hármas is.
- **Nem látható a programsor!** – A magyarázatot lásd a szabály végén a „Nem látható programsor” cím alatt.

Kiegészítő szereplők



A fekete lovak, a sárkány és Merlin – egy-egy szerepe csak **egyikük legyen** játékban!

Az utolsó fordulóban ők már nem versenyeznek – vegyük ki őket a 3. forduló végén a játékból.

• Fekete Lovag (*Igor, a herceg daliás személyi testőre*)

A középső útlapka helyére tegyük. Ha fekete kártyát játszunk ki, ő lépi le a kártya hatását (a tetszőlegesen választott versenyző helyett). De vigyázzatok, ha így kifutna a pályáról, vége a játéknak, és vesztettetek.

• Merlin (*bölcs varázsló, akinek Teofil minden szavát lesi*)

A középső útlapka helyére kerül, és mindig mutat valamerre. Amikor bárki megmozdítja (akár a herceg), átfordul, és az ellenkező irányba mutat. Erős befolyással van a hercegre - az mindig arra fut, amerre Merlin mutat (tehát a fordítólappokat ilyenkor a herceg esetében figyelmen kívül kell hagyni). Amikor a herceg elfut Merlin mellett (és Merlin irányt vált), a Herceg befejezi a mozgást, és csak utána fordul meg.

• Sárkány (*a helyi barátságos fenevad, aki időnként véletlenül elfogyaszt valakit*)

Minden forduló végén eggyel a cél felé lép, és az előtte lévő útlapkát kidobja a játékból, így kurtítva a pályát. Ha így egy versenyző lapkáját dobna ki, elvesztettük a játékot.

Szeszélyes útlapkák

(jobb felső sarkukban egyedi ikonnal ellátott különleges útlapkák)



Akár csak egyet, de akár mind a hármat használhatjuk egyszerre. Minél több van játékban, annál nehezebb a dolgunk.

Csak az első három fordulóban használjuk őket! A 4. forduló elején mindet vegyük ki, és tegyük a helyükre üres útlapkákat.

Az előkészületek során keverjük ezeket az üres útlapkák közé, úgy, hogy összesen 7 lapka legyen játékban (tehát ahány szeszélyes útlapkát belekevertünk, annyi üres útlapkát tegyük vissza a dobozba), és a játékszabály elején leírtak alapján helyezzük le a mezőnyt. Fontos, hogy minden szeszélyes útlapka legyen lefordítva a játék elején (vagyis az üres út oldala legyen felül).

Alapszabálya a szeszélyes útlapkáknak, hogy **akkor fordulnak meg, ha valaki mozdít rajtuk**. Ha egyszer megfordultak, ez szabály érvényes rájuk:

• **Gödör:** Hiába lenne még a versenyzőnek további lépése, a gödör elé érve megtorpan, így nem léphet többet. A gödör ekkor lefordul.

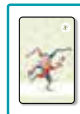


• **Trambulin:** Megnöveli egy versenyző mozgását egygel. Ha átlép rajta egy futó, vegyétek úgy, mintha nem számoltatok volna érte mozgást.



• Bohóc (a herceg bolondos barátja)

Ha a bohóc lapka a mozgatását követően felfordul, a következő mozgást, amit a herceg tenne meg, a bohóc lépi le (arra, amerre a herceg nyila mutat, illetve ha forgás is van, akkor a herceg nyilával elmentéses irányban). A lépés után újra visszafordul. Vigyázzatok, ha a bohóc így kifutna a pályáról, vesztettetek.



Egy szeszélyes útlapka a játék során többször is megfordulhat és galibát okozhat.

Nem látható programsor

Amikor lapot teszünk a programsorba, az előzőt fordítsuk le! Így mindig csak a legutoljára letett programkártya látható, a többinél észben kell tartani, ki merre mennyit lépett! Ha összegyűlt a 10 kártya, mindegyiket képpel felfelé fordítjuk, és szokásos módon lejátsszuk.

Jó játékot kívánunk!

Szeretnék köszönetet mondani elsősorban csodálatos feleségemnek, Rékának, akinek biztatása és támogatása nélkül ez a társas nem születhetett volna meg. Hála illeti továbbá Bernit és Balázst az inspiráló beszélgetésekért, Lencse Mátét a szakmai biztatásért, Nándit, Juditot és Pétert a barátságukért és a számtalan közös játékért.

Győri Zoltán, a játék szerzője

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

Játéktervező © Győri Zoltán

Grafika © Baranyai (b) András

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína