Magyar népmesék

A társasjáték



Hetedhét mese

szabályfüzet

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 1 01/12/2016 21:15:35

Bevezetés

Ebben a kiegészítőben 7 népmese alapján hétféle játékot lehet játszani az alapjátéktól helyenként eltérő szabályokkal és teljesen új célokkal. Néhol egymással versengenek, máshol egymást segítve, közös célért küzdenek a mesehősök, akikhez több új, különleges szereplő is csatlakozott.

Tartozékok

3 sárkányfigura



3 mesehősfigura
Király kis Miklós, két koma



farkas fafigura



disznó fafigura



2 karakterlap



róka fafigura



zsák / kis gömböc fafigura



4 oldalú dobókocka



12 üvegkavics



24 ördögkatona / nyúl korong



8 barack korong



8 alma korong



8 szőlő korong



7 meselap



15 építmény helyszínkártya



24 állatos helyszínkártya



Figyelem!

Ez a kiegészítő csak a Magyar népmesék - A társasjátékkal együtt játszható!



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 2 01/12/2016 21:16:17

Hogyan válasszunk mesét?

A mesék változatos élményt adnak, a választásban segítségünkre lehetnek az alábbi csoportosítások, amiket a meséknél kis képekkel jelöltünk.

A szabályok összetettsége szerint:



Egyszerű



Az alapjátékhoz hasonló összetettségű



Újszerű kihívás, ami több érdekes megoldást tartalmaz

A játék hossza szerint:



≈ **10-15 perc**



≈ **20-30 perc**



≈ **30-45 perc**

A játékmód szerint:



Együttműködő: minden játékos a közös célért küzd, együtt nyernek vagy együtt veszítenek.



Versengő: ahogy az alapjátékban, a játékosok egymással versengenek.



Párbaj: a játékosok két csapatban küzdenek egymás ellen.

Hogyan játszunk le egy mesét?

Válasszunk ki egy mesét és lapozzuk fel a hozzá tartozó leírást. Ott megtaláljuk a szükséges tartozékokat és az adott mesére vonatkozó különleges szabályokat.

Általános szabályok

- Nem használjuk az alapjáték kalandkártyáit (mesekártyáit).
- Pinkó nem segít a kalandmezőkön és nem kerül egyik játékos tarisznyájába sem.
- Ha egy játékos különleges mezőre lép, akkor annak a hatását ugyanúgy végre kell hajtani, mint az alapjátékban.

A helyszínkártyák használata:
A kártyákat a keret színe alapján szétválogatjuk, ahogy a választott mese előkészítéséhez szükséges. Minden kártya egy, a táblán található kalandmezőhöz tartozik. Egy-egy kalandmező 3 kártyán szerepel, az egyiken a nap, a másikon a hold, a harmadikon a csillag képével.



Nap



Hold



Csillag



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 3 01/12/2016 21:16:30



Nyúlpásztor

Gyűjtsünk össze minél többet a király udvarából szerteszét szaladt nyulakból!





Tartozékok

24 nyúl korong



24 állatos helyszínkártya



Előkészítés

- Keressük ki a Nyúlpásztor meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Válogassuk ki a zöld keretes helyszínkártyákat és keverjük meg őket. A paklit képpel lefelé tegyük a meselap mellé.
- Tegyünk minden állatszereplős kalandmezőre annyi nyulat, ahány szomszédos mezője van (2-3/mező, összesen 19 db). A maradék 5 nyulat tegyük a meselapra.



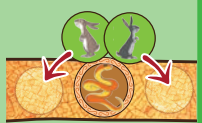


- Sorsoljuk ki a kezdőjátékost.
- Mindenki válasszon egy mesehőst, vegye el a kezdőkészletét és tegye a figuráját a Falura (mint az alapjátékban).

Játékmenet

- Mielőtt sorra kerül egy játékos, húznia kell egy helyszínkártyát. (Ha elfogyott a húzópakli, akkor az összes kártyát keverjük újra.)

1. Keressük meg a kártyán látható kalandmezőt.
2. Ha a nyulak a kalandmezőben vannak, akkor erről a mezőről minden nyúl kiugrik 1-1 szomszédos mezőre.



3. Ha egy nyúl éppen egy mesehős figurára ugorna, akkor elszalad, tegyük a meselapra.

Tipp: *Ha kevesebb a nyúl, akkor a kártyát húzó játékos dönti el mely szomszédos mezőkre teszi azokat.*

4. Ha a nyulak a kalandmezővel szomszédos mezőkön vannak, akkor mind beugrik a kalandmezőbe.



5. Ha egyik sem igaz, és még van nyúl a meselapon, akkor az egyiket tegyük a kalandmezőre.



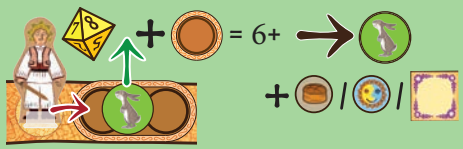
A nyulakat kétféleképpen lehet elkapni:

- Ha a nyúl kalandmezőn kívüli mezőn áll, és a játékos ott fejezi be a lépését, a nyulat egyből elkapja és felhelyezi a karakterlapjára.



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 4 01/12/2016 21:16:44

- Ha a nyúl a kalandmezőben áll, és a játékos ezen kalandmezőn próbát kell tegyen, akkor - a szokásos jutalmon felül - legalább 6-os eredménynél elkapja a nyulat is.



A játék célja

A játékot az nyeri, aki elsőként gyűjt össze elegendő nyulat (ekkor a játék azonnal véget ér).

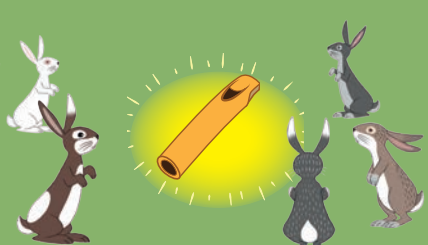
- Választhatunk rövid vagy hosszú játékot. A táblázat alapján egy üvegkaviccsal jelöljük meg a meselapon a célszámot:

játékidő	játékosok száma			
	2	3	4	5-6
	7 nyúl	6 nyúl	5 nyúl	4 nyúl
	10 nyúl	8 nyúl	6 nyúl	5 nyúl

Haladó változat

A játékot az a játékos is megnyerheti, aki megszerzi a varázssípot, aminek hangjára az összes nyúl hozzászalad. Ha egy játékos egyszerre birtokol 5 különböző varázstárgyat, akkor egy öregasszony jelenik meg mellette és a tárgyakért cserébe nekiadja a sípot. A játékos azonnal megnyeri a játékot!





Magyar népmesék
A kártyajáték

Döntsd el a jó és rossz örök harcát a mesék világában!





www.kekjatek.hu
A minőségi játékélmény

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 5 01/12/2016 21:16:51



Selyemrét

Vágjuk le a gonosz ördögkatonákat, akiket a csúf vasorrú bába készít a Zöld király elveszejtésére!



Tartozékok

24 ördögkatona korong



39 helyszín kártya



Előkészítés

- Keressük ki a Selyemrét meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Keverjük meg a helyszínkártyákat, és a paklit képpel lefelé tegyük a meselap mellé.
- Tegyünk minden embert és meselényt ábrázoló kalandmezőre 1-1 ördögkatona korongot (összesen 11 db). A maradék 13 ördögkatonát tegyük a meselapra.



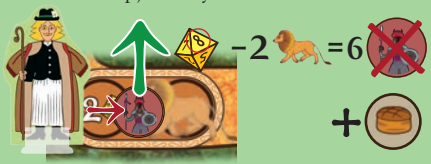
- Sorsoljuk ki a kezdőjátékost.
- Mindenki válasszon egy mesehőst, vegye el a kezdőkészletét, és tegye a figuráját a Falura (mint az alapjátékban).

Játékmenet

- Mielőtt sorra kerül egy játékos, húznia kell egy helyszínkártyát. Ha a húzott kártyán hold szerepel, akkor a boszorkány új katonát sző: tegyünk egy ördögkatonát a kártyán szereplő kalandmezőre.



- Ha a meselapról elfogyott az összes ördögkatona, akkor több kártyát már nem kell húzni.
- Ha egy játékos olyan kalandmezőn tesz szerencsepróbát, ahol ördögkatona található, akkor - a szokásos jutalmon felül - legalább 6-os eredménynél őt is legyőzi és a karakterlapjára helyezi.



A játék célja



Amikor az egyik játékos belép a boszorkány kalandmezőre, még egy utolsó szerencsepróbát tesz, aminek végén a játék azonnal véget ér. A boszorkány és az összes ördögkatona elmenekül a tábláról. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb legyőzött ördögkatonája van (döntetlen esetén több győztes is lehet).

Haladó változat

Az előkészítéskor tegyünk egy üvegkavicsot a boszorkány kalandmezőre.
A boszorkány csak akkor menekül el, ha az ott lévő ördögkatonát sikerül legyőzni. Tehát amikor valaki legalább 6-os eredményt ér el a szerencsepróbán a boszorkány kalandmezőn, és ezzel levágja a testőrként szolgáló ördögkatonát.
A játékos az ördögkatona mellé megkapja az üvegkavicsot is, ami egy ördögkatonának számít az összeszámolásnál.

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 6 01/12/2016 21:17:05

Szóló szőlő, mosolygó alma, csengő barack



Gyűjtsük össze a szóló szőlőt, a mosolygó almát és a csengő barackot, hogy a királylány vissza tudja változtatni a disznót királyfivá!



Tartozékok

24 gyümölcs korong



24 állatos helyszínkártya



8 üvegkavics

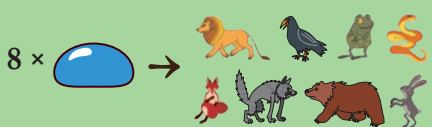


disznó fafigura



Előkészítés

- Keressük ki a Szóló szőlő meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Keverjük meg a helyszínkártyákat, ez lesz a húzópakli.
- Keverjük össze a gyümölcs korongokat képpel lefelé, tegyünk véletlenszerűen egyet-egyet minden gyümölcs és jótanács mezőre (összesen 14 db), majd fordítsuk meg őket. A maradék gyümölcsöket képpel lefelé tegyük a meselapra.
- Tegyünk minden állatot ábrázoló kalandmezőre 1 üvegkavicsot (összesen 8 db).



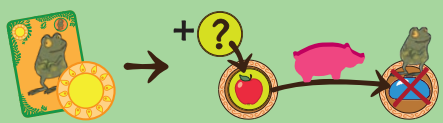
- Sorsoljuk ki a kezdőjátékost, és tegyük elé Pinkót és a húzópaklit emlékeztetőnek. A disznó fafigurát tegyük a pakli mellé.
- Mindenki válasszon egy mesehőst, vegye el a kezdőkészletét és tegye a figuráját a Falura (mint az alapjátékban).

Játékmenet

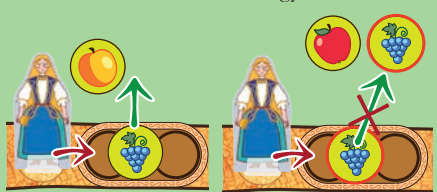
- Minden új kör elején a kezdőjátékos felcsap egy helyszínkártyát.



- Ha a húzott kártyán nap szerepel, akkor a disznó új csemegét talál és átugrik a kártyán szereplő kalandmezőre. Erről a mezőről vegyük le az üvegkavicsot. Ahonnan távozott, oda pedig tegyünk egy gyümölcsöt a meselapról képpel felfelé.

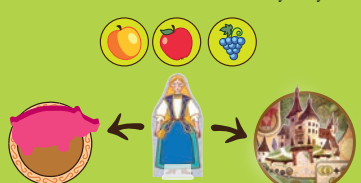


- Ha a tábláról elfogyott az összes üvegkavics, akkor több kártyát már nem kell húzni. A disznó többet nem mozog.
- Ha egy játékos olyan mezőre (vagy olyan kalandmező bármelyik mezőjére) lép, ahol olyan gyümölcs található, ami még nincs meg neki, akkor azt azonnal megkapja és a karakterlapjára helyezi. Ha olyan gyümölcs van ott, ami már van neki, akkor azt ott kell hagynia a táblán.



A játék célja

A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként összegyűjtötte a 3 különböző gyümölcsöt, és belépett ugyanarra a kalandmezőre, ahol a disznó is tartózkodik, vagy elvitte a gyümölcsöket a Palotába a királylánynak.



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 7 01/12/2016 21:17:18

A két koma

Irányítsuk az egyik komát, hogy ő legyen az, aki túljár a komája eszén!

Tartozékok

2 koma figura



zsák fafigura



4 oldalú dobókocka



(ez 1-es dobást jelent)

Előkészítés

- Tegyük a zsákot a Városra.
- Válasszuk ki a két csapat tagjait - nem szükséges, hogy egyenlő létszámban legyenek - , majd sorsoljuk ki a kezdő csapatot. Ők választanak komát, a másik csapat pedig kezdőhelyet (macska vagy csákány), ahová felhelyezik a komákat.



- Minden játékos húz véletlenszerűen egy pogácsát, de csapatonként egyenlő számút.



Eltérések az alapszabálytól

- A játékosoknak nincs saját figurájuk, a csapattagok közösen irányítják a „komájukat”.
- Ha a koma pogácsát adó mezőre lép, akkor a csapat véletlenszerűen kap egy pogácsát. A komákkal körönként egyszer pogácsával is léphetnek, a dobás előtt vagy után.



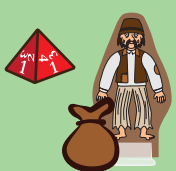
- A lépésmódosító területeknek és a többi különleges mezőnek nincs hatása.

Játékmenet

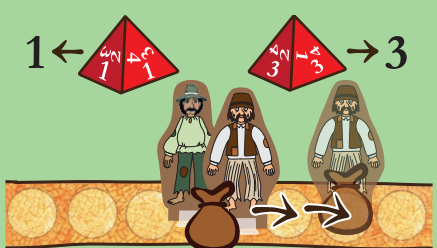
- A csapatok felváltva következnek egymás után, és a csapaton belül is felváltva, mindig más csapattag dob.
- Az első koma, aki belép a Városba, megszerzi a zsákot.



- Amelyik csapatnál a zsák van, az a fehér kocka helyett a 4 oldalú kockával dob. A másik csapat a fehér kockával.



- Ha egy mezőre lépnek, akkor párbajozni fognak a zsákért. Mindkét csapatból egy-egy játékos dob a 4 oldalú kockával, döntetlen esetén újradobnak. Aki nagyobbat dob, megkapja a zsákot, és a dobáskülönbséget le is lépi a táblán tetszőleges irányba.



Példa: az egyik koma 3-at, a másik 1-et dobott, akkor az első léphet kettőt a zsákkal a választott irányba.

- Ezt követően a párbajban vesztes fél dob a fehér kockával és folytatódik az üldözés.

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 8 01/12/2016 21:17:30

A játék célja

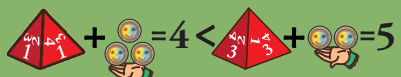
A játékot az a csapat nyeri, amelyiknek a komája a zsákkal együtt belép a Faluba.



Haladó szabály



- A játék elején mindkét koma kap 5-5 jótanácsot.
- Ha egy koma jótanács mezőre lép, akkor a csapata kap egy jótanácsot.
- Párbaj esetén a kockadobásokat követően mindkét csapatból egy-egy játékos tetszőleges számú jótanácsot a markába rejt, úgy, hogy az ellenfél azt ne lássa. A titkos licittel jótanácsonként eggyel tudják növelni a dobott érték számát: *például kettest dobott, betesz két jótanácsot, akkor a végső érték 4.*
- Akinek a végeredményben nagyobb szám jön ki, az kapja a zsákot, és a különbséget lelépheti a táblán.
- Döntetlen esetén újra dobnak, és ilyenkor visszakapják a licitre szánt jótanácsokat is, ellenkező esetben - amikor valaki megnyeri a licitet - mindkét fél elveszíti a felhasznált jótanácsokat.
- A jótanácsok száma a játék során nyilvános a licit megkezdéséig, amikor mindkét fél a markába rejti őket.







MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 9 01/12/2016 21:17:37



Király kis Miklós

Segítsük Király kis Miklóst, hogy még időben vissza tudja szerezni a napot, a holdat és a csillagokat a három sárkánytól!



Tartozékok

3 sárkány figura



39 helyszínkártya



Király kis Miklós figura



Előkészítés

- Keressük ki a Király kis Miklós meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Keverjük meg a zöld helyszínkártyákat, és a paklit képpel lefelé tegyük a meselap mellé.
- Tegyünk 1-1 sárkányt a Városra, Palotára és a Várra.



- Tegyük Király kis Miklós figuráját a Falura.
- Sorsoljuk ki a kezdőjátékost, és tőle jobbra tegyük Király kis Miklós karakterlapját.
- Mindenki válasszon egy mesehőst, vegye el a kezdőkészletét (mint az alapjátékban).
- A szürke helyszínkártyák közül vegyük ki a három kutat, a többit keverjük meg. Minden játékos húzzon egy lapot, és tegye a figuráját a kártyán szereplő kalandmezőre. Ezután az építménykártyákra nincs szükség.

- Csapjunk fel állatos helyszínkártyákat a pakliból a játékosok számától függően.



- A kártyákat tegyük a meselap alá a megfelelő ikonokhoz.

Eltérések az alapszabálytól

- Király kis Miklóst közösen kell irányítani.
- A lépésmódosító területeknek és a többi különleges mezőnek Miklósra nincs hatása.
- A Városban és a Palotában addig nem lehet vásárolni, amíg egy sárkány ott áll.

Játékmenet

- **Minden kör végén Király kis Miklóssal is lépünk:** az egyik játékos dob a sárga kockával, és pontosan annyit lép Király kis Miklós figurájával, amennyit dobott.
- Ha Miklós belép egy sárkányhoz, akkor azt azonnal levágja és visszaszerzi az elrabolt égitestet (fordítsuk le a sárkányhoz tartozó kártyákat).



- A lépés után húzni kell egy új helyszínkártyát.



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 10 01/12/2016 21:17:58

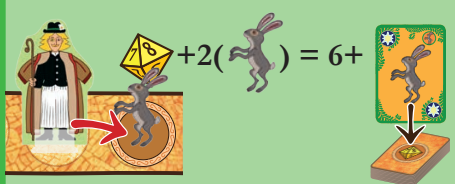
- A kártyákat, a rajtuk lévő égitestek alapján, az azt elrabló sárkány alatt kell gyűjteni. A 3 fejű sárkány alatt a csillagokat, a 7 fejű alatt a holdakat és a 12 fejű alatt a napokat gyűjtve.



Fontos: Ha a mesehősök bármikor üres oldalt dobnak a fehér kockával, a sárkányok megneszelik, hogy valami készül ellenük: egy új helyszínkártyát kell felcsapni.



- Az állatok nehezen viselik az égitestek hiányát, de a mesehősök meg tudják őket nyugtatni: ha egy játékos egy állatos kalandmezőn legalább 6-os szerencsepróbát tesz, akkor - a szokásos jutalmon felül - visszateszi a meselapról a mezőhöz tartozó egyik kártyát a húzópakli aljára.



- Ha Miklós pogácsát adó mezőre lép, akkor húzzunk neki egy pogácsát, amit azonnal el is fogyaszt: pontosan annyit lép, amennyi a pogácsán lévő szám. A játékosok is segíthetik Miklóst, ha egy mezőn tartózkodnak vele, átadhatnak neki pogácsát a készletükből.



A játék célja

- A játékosok közösen győznek, ha Király kis Miklós sikeresen levágja mindhárom sárkányt.
- A játékosok közösen veszítenek, ha bármelyik sárkány alatt **összegyűlt legalább 7 kesergő állat kártyája,** az égitest örökre elveszett.
- Ha a győzelem túl könnyű vagy túl nehéz, akkor a játék előtt választhatunk más nehézségi szintet:

Könnyű: **8 kártya** esetén veszítenek.
Alap: **7 kártya** esetén veszítenek.
Nehéz: **6 kártya** esetén veszítenek.

Haladó változat

Király kis Miklós elvesztette a varázskardját, addig nem tudja levágni a sárkányokat, amíg egy mesehős nem adja át neki a saját varázskardját. Ehhez ugyanarra a mezőre kell lépnie, ahol Miklós áll. Ha Miklós kard nélkül érkezik egy sárkányhoz, akkor addig farkasszemet néznek: a játékosok nem dobnak a sárga kockával, de új helyszínkártyát ekkor is húzniuk kell.

Király kis Miklós mozgása is változik:

- Minden piros mezőn meg kell szakítsa az útját a következő körig, hacsak valamelyik játékos nem ad neki egy Terülj, terülj asztalkámat.
- A kék mezőkön újra dobhat a kék kockával!
- A varázstárgyak közül a köpenyt is át lehet adni Miklósnak, ha valaki egy mezőre lép vele, amit magára öltve egyszer akár hetet is léphet.
- Az első sárkány legyőzése után Király kis Miklós minden lépésekor **két helyszínkártyát csapunk fel.**

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 11 01/12/2016 21:18:10



A kis gömböc

Tömjük meg úgy a kis gömböcöt, hogy szétpukkadjon, mielőtt a Városba érve mindenkit felfal!



Tartozékok

kis gömböc figura



39 helyszín kártya



20 kérdőjel korong

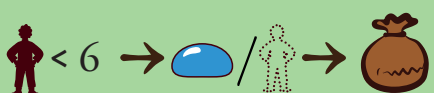


4 üvegkavics



Előkészítés

- Keressük ki a kis gömböc meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Ha kevesebb, mint 6 játékos játszik, minden hiányzó játékos után tegyünk egy üvegkavicsot a kis gömböc gyomrába (a meselapon látható 20 hely egyikére).



- Keverjük meg az összes helyszínkártyát, és a paklit képpel lefelé tegyük a meselap mellé.
- Sorsoljuk ki a kezdőjátékost.
- Mindenki válasszon egy mesehőst, vegye el a kezdőkészletét (mint az alapjátékban), és tegye a figuráját választása szerint a Falura vagy a Városra.
- A kis gömböcöt a Falura helyezzük.





A kis gömböc útvonala

Eltérések az alapszabálytól

- A lépésmódosító területeknek és a különleges mezőknek a kis gömböcre nincs hatásuk.
- A Városban már pánik tört ki, ezért ott nem lehet vásárolni. Letakarhatjuk Pinkóval.

Játékmenet

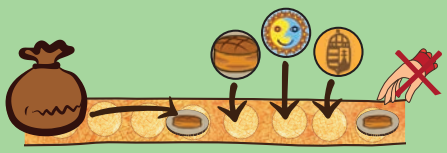
- Mielőtt sorra kerül egy játékos, húznia kell egy helyszínkártyát. Az állatos kártyákat a dobópakliba kell tenni, az építménykártyákat a kalandmező képe szerint csoportosítsuk.



- Ha egy helyszínről mindhárom szürke építménykártya összegyűlt, a kis gömböc

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 12 01/12/2016 21:18:28

figura azonnal elindul a Város felé, és minden játékos lépése előtt a tábla bal szélén haladva továbbgurul a következő eleségig (az útjára rakott korongig).



- A játékosok korongokat (arany, jótanács, pogácsa) helyezhetnek az útra, hogy ezzel etessék és lassítsák a kis gömböcöt:

1. Csak a saját készletéből tehet le és csak oda, ahol éppen áll a figurája.
2. A Városba bármennyi korong tehető, de egy játékos körönként csak egyet tehet le.
3. Minden egyéb mezőre csak 1 korong tehető.
4. A lerakott korongokat később már nem lehet felvenni.
5. Minden lerakott korong után tegyünk a meselapra egy kérdőjel korongot.
6. A megevett korongokat a meselapra kell helyezni, lecserélve egy-egy kérdőjelet.
7. A kis gömböc a játékosokat is felfalja, ha az úton találkoznak (a játékos a következő eleség, vagy a játékos megpróbál elszaladni mellette). Ilyenkor a mesehősfigura a kisgömböc gyomrába kerül, de a nála lévő korongok nem.



Fontos: *A kis gömböc visszafelé nem halad, mindig csak előre a Város felé, ha nincs több eleség az útvonalán, akkor egyenest a Városba gurul, nem áll meg sehol.*

A játék célja

- Kipukkasztani a kis gömböcöt, legkésőbb akkor, amikor a Városba ér. Ez akkor sikerül, ha mind a húsz hely megtelt a gyomrában. A korábban megevett hősök is kiszabadulnak, minden játékos közösen nyer!



Tipp: *Ha a kérdőjel korongok már megtöltötték az összes helyet a gyomrában, akkor már elég korongot helyeztek le a játékosok a táblára, és ezzel már biztosan győztek!*

- Ha a kis gömböc beér a Városba és nem telt meg, akkor mindent és mindenkit felfal, a játékosok veszítenek.



Haladó változat

A játékosok nem kapnak aranyat a kezdőkészletben. A Városban már nem lehet korongokat letenni, előtte kell teljesen megtölteni a kis gömböc feneketlen gyomrát.

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 13 01/12/2016 21:18:40



Róka koma

Vezessük a ravasz róka után az oktondi farkast, hogy mindketten jól belakmározzanak a lakodalomban!



Tartozékok

12 nyúl korong



12 üvegkavics



4 oldalú dobókocka



(ez 1-es dobást jelent)

farkas fafigura



róka fafigura





A róka koma útvonala

Előkészítés

- Keressük ki a Róka koma meselapot és tegyük a tábla mellé.
- Mindenki válasszon egy mesehőst és helyezze a róka kalandmezőre.
- Válasszuk vagy sorsoljuk ki a kezdőjátékost, aki a róka lesz a játékban: helyezze a róka figurát a róka kalandmezőre, saját figuráját maga elé.
- Helyezzük a farkas figuráját is a többiek mellé.



- Tegyünk 12 üvegkavicsot a Faluba.



- Helyezzünk fel nyúl korongokat a megadott útvonalra, a számolást a róka kalandmezőtől kezdve, játékosszámtól függően, a megjelölt úton:



2 játékos esetén 5 nyúl (minden 5. mezőre)
3 játékos esetén 6 nyúl (minden 4. mezőre)
4 játékos esetén 8 nyúl (minden 3. mezőre)
5 - 6 játékos esetén 12 nyúl (minden 2. mezőre)

Eltérések az alapszabálytól

- A lépésmódosító területeknek és különleges mezőknek nincs hatása.
- A játékosok csak a mesehősfigurát használják. A karakterlapokra, tárgyakra és más egyéb tartozékra nincs szükség.

MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 14 01/12/2016 21:18:57

Játékmenet

- A játékosok a fehér, 6 oldalú kockával dobnak és lépnek, kivétel az a játékos, **aki a rókát vezeti, ő a piros 4 oldalú kockával dob.** A rókát irányító játékos a lépése után átadhatja a rókát bármelyik olyan játékostársának, aki legfeljebb 4 mező távolságban áll (bármelyik irányban). Ilyenkor a korábbi tulajdonos figurája a táblára kerül a róka helyett, az új róka tulajdonos pedig saját figuráját kicseréli a rókával.



- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahol nyúl korong található, azt leveszi a tábláról.

- Minden teljes kör végén a farkas vagy a rókára vagy nyúl korongra lép, attól függően, hogy melyik van közelebb.



- A farkas nem mozog, ha 4 mezőnél távolabb van a legközelebbi nyúl korongtól vagy a rókától.

- Ha a farkas nyúl korongra lép, a nyúl korongot vegyük le a tábláról, a farkas megette, jóllakott és a következő körben nem mozoghat (fektessük el a figurát).



- Miután a farkas lépett (esetleg pihent), **vegyünk le egy üvegkavicsot a Faluról,** és helyezzük a meselapra.



A játék célja

- Az üvegkavicsok jelképezik az ételt a lakodalomban. Ha elfogy, mielőtt beér a farkas figurája és a többi játékos a Faluba, akkor a lakodalomnak vége, a dühös farkas pedig elkapja a ravasz róka grabancát, a játékosok veszítenek.





A kiegészítő elemeit az alapjáték szabályai szerint, a Magyar népmesék - A társasjátékban is használhatjuk.

Zsák kezdőtárgy
A zsákba pakolva 3-mal több tárgy lehet nálad, a tarisznyában lévő öt helyhez képest, tehát összesen nyolc. (Egy helyet a zsák is foglal természetesen.)



3 gyümölcs kezdőtárgy
A karakterlapon a pogácsák helyére helyezzük, és amikor piros mezőn haladunk át, akkor bármelyiket be lehet adni egy pogácsa helyett.



Új mesehősök
Király kis Miklós
A két koma



MagyarNepmesek-kiegeszito-jatekszabaly-v2.indd 15 01/12/2016 21:19:11

www.kekjatek.hu

Ha minőségi szórakozásra vágysz, akkor keresd a Kékjátékot!



„Legyél Te, akiről a legendák mesélnek!”

Történelmi, stratégiai társasjáték, a kiskirályok korából.





„Előre mind pesti srácok!”



Kooperatív csapatjáték 1956 októberéről.



