

2-4 játékos számára

5 éves kortól

Rókanyomon

Kis nyomozók nagy rejtélye!

Játékszabály

Tartalom

16 gyanúsítottkártya	3 egyedi dobókocka
16 csibészkártya	1 rókafigura
12 nyomjelölő	1 nyomfejtő
4 nyomozókalap	1 játéktábla

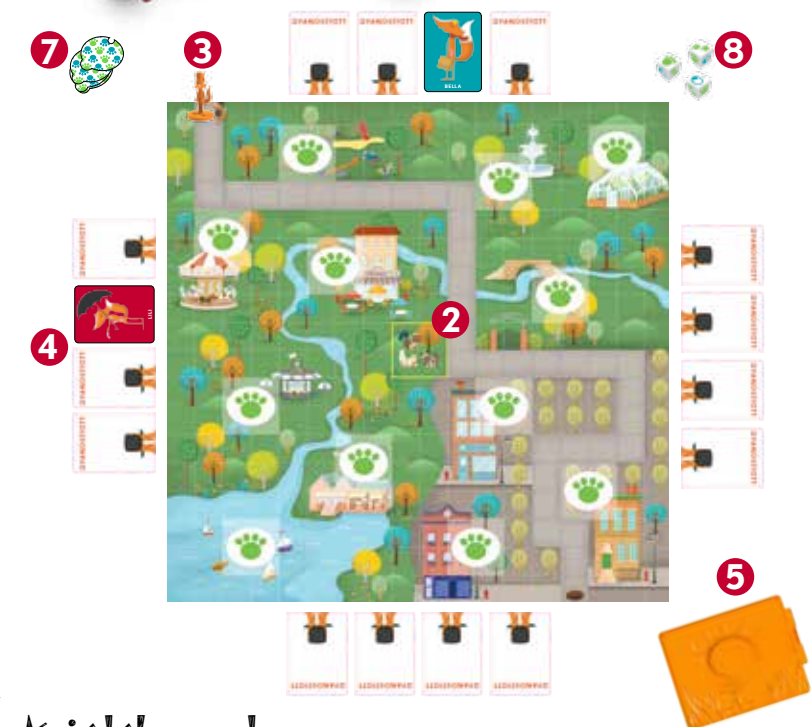


Cél

Egy ravasz róka elcsente a nagy almásrétesét, és el akar osonni vele a rókalyukba. Nyomozóként össze kell dolgoznotok - gyűjtétek a nyomokat szűkítve a gyanúsítottak körét! Derítsétek ki, hogy melyik róka volt az elkövető, mielőtt elmenekülne!

Előkészületek

- Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére!
- Minden játékos vegyen magához egy nyomozókalapot, és helyezze azt a játéktábla középső mezőjére!
- Helyezzétek a rókafigurát a játéktábla szélén található róka jelölésű kezdőmezőre!
- Keverjétek meg és helyezzétek a 16 gyanúsítottkártyát a játéktábla köré képpel lefelé, úgy, hogy a játéktábla mind a négy oldalán 4 kártya legyen, majd válasszatok ki közülük 2 kártyát és fordítsátok meg őket képpel felfelé!
- Keverjétek meg a 16 csibészkártyát képpel lefelé, válasszatok közülük egyet véletlenszerűen, és anélkül, hogy megnéznétek mi van rajta, csúsztassátok felülről a nyomfejtőbe! A legegyszerűbben ezt úgy tehetitek meg, ha a nyomfejtőt bezárt ablakkal lefelé tartjátok, majd a kiválasztott csibészkártyát felülről a nyomolvasóba csúsztatjátok - így a kártyán látható róka eltűnik a nyomfejtőben. Helyezzétek a nyomolvasót könnyen elérhető helyre!
- A többi csibészkártyát megnézés nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába!
- A 12 nyomjelölőt keverjétek meg és rendezzétek egy toronyba a játéktábla mellé, képpel lefelé!
- Helyezzétek a 3 dobókockát mindenki által könnyen elérhető helyre!



A játék menete

- Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett rétest, majd a köre végén a tőle balra ülő játékoson a sor, és így tovább.
- Amikor sorra kerülsz, vedd magadhoz a három dobókockát, és mielőtt dobnál velük, mondd ki fennhangon, hogy mit szeretnél tenni, "nyomokat keresni" vagy "gyanúsítottakat felfedni"! Amennyiben nyomokat szeretnél keresni, az a célod, hogy mind a három dobókocka lábnyomokat mutasson. Ha pedig gyanúsítottakat szeretnél felfedni, a célod, hogy mind a három dobókocka szemet mutasson.



NYOMOK

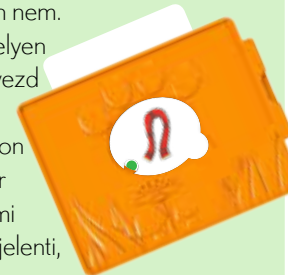


GYANÚSÍTOTTAK

- Legfeljebb háromszor dobhatsz a dobókockákkal, és minden dobás után félreteheted azokat a dobókockákat, amiken a számodra kedvező oldal van felül.
- Ha legkésőbb a harmadik dobásodra mind a három dobókockán az látható, amire a választásod alapján szükség van (mindegyiken vagy lábnyom, vagy szem látható), végrehajthatod a választott akciódát.



- Nyomok keresése** - Add össze a dobókockákon látható lábnyomok számát, legfeljebb ennyi mezőt léphetsz a nyomozókalapoddal a játéktáblán. Csak vízszintesen vagy függőlegesen léphetsz, átlósan nem.
- Ha egy olyan mezőn fejezed be a mozgásodat, amelyen lábnyom látható, vedd el a legfelső nyomjelölőt és helyezd azt a nyomfejtőre! Ezt követően nyisd ki a nyomfejtőt az ablakot és nézd meg, hogy a nyomjelölőn lévő lyukon keresztül zöld vagy fehér szín látható-e! Ha zöld, akkor találtál egy nyomot, azaz a tolvaj hord olyan tárgyat, ami ezen a nyomjelölőn látható. Amennyiben fehér, az azt jelenti, hogy a tolvajon nincs ilyen tárgy.
 - Ezt követően nézd meg alaposan a játéktábla körül a képpel felfelé lévő gyanúsítottakat! Amennyiben bármelyikükön olyan tárgyat látsz, aminek a nyomjelölője fehérre mutatott, helyezd játékon kívülre őket, kerüljenek vissza a játék dobozába! Amennyiben pedig az adott tárgyhoz tartozó nyomjelölő zöldet mutatott, távolítsd el azokat a képpel felfelé szereplő gyanúsítottakat, amelyeken NEM látható ez a tárgy! Szorul a hurok!
 - A nyomjelölő elvétele előtt csukd be az ablakot, majd a használt nyomjelölőt helyezd képpel felfelé arra a mezőre, ahol a nyomozókalapod áll!



Megjegyzések

- A játéktábla bármelyik mezőjére léphetsz, beleértve a róka útvonalát is.
- A lábnyomos területeket a 4 mezőjének bármelyikéről elhagyhatod, nem csak onnan, ahova beléptél.
- Minden lábnyommal jelölt mező egyszer használható! Ha olyan mezőre lépsz, amin már van nyomjelölő, nem vehetsz el újabb nyomjelölőt oda lépve.



- Gyanúsítottak felfedése** - A játéktábla körül lévő kövek közül fordíts meg két, jelenleg lefordított gyanúsítottkártyát! Ezt követően nézd meg az összes, játéktáblán képpel felfelé lévő nyomjelölőt, és ellenőrizd, hogy az új gyanúsítottakon láthatók-e ezek a tárgyak vagy sem. Az emlékezedre kell hagyatkoznod azt illetően, hogy az egy-egy tárgyhoz tartozó nyomjelölő zöldet vagy fehérre mutatott-e, amikor a nyomfejtővel megvizsgáltátok. Helyezd a játék dobozába azokat a gyanúsítottakat, amelyeken nem látható olyan tárgy, aminek a nyomjelölője zöldet mutatott. A körödnek ezzel vége, a tőled balra ülő játékoson a sor.

- Ha a harmadik dobásod után sem egyezik mind a három kocka oldal az általad kiválasztott akcióval, akkor sajnos a csibész közelebb kerül a biztonságot nyújtó rókalyukhoz. Lépj a rókafigurával 3 mezőt előre a számára kijelölt útvonalon! A körödnek ezzel vége, a tőled balra ülő játékoson a sor.



A játék vége

A játék háromféleképpen fejeződhet be:



- Amennyiben egy róka már több, mint gyanús, nevezétek meg, hogy szereztek-e az elkövető, majd vegyétek ki a csibészkártyát a nyomfejtőből és nézzétek meg, hogy kinek a neve van rajta! Ha a név megegyezik az állatok kimondottal, nyertetek. Máskülönben az elkövető besurran a rókalyukba és kicsúszik a kezeitek közül, veszítettetek.
- Ha egy gyanúsítottkártya kivételével az összes többi sikerült kizárni, azaz a játék dobozába raktátok őket, akkor vegyétek ki a csibészkártyát a nyomfejtőből és bizonyodjatok meg róla, hogy megegyezik-e a megmaradt gyanúsítottkártyával! Ha igen, gratulálunk nyomozók, sikeresen lezártátok az ügyet, megnyertétek a játékot!
- Ha a rókafigura eléri az útvonala utolsó mezőjén látható rókalyukat, akkor ez a ravasz róka bizony megszökött. Több szerencsét legközelebb, nyomozók!

Játékváltozatok

Ha már az alapszabályok mesterei vagytok, emeljétek a tétet, válasszatok az alábbi nehezítések közül!

- Amikor lépnetek kell a rókafigurával, lépjétek 4-et! Ha pedig már igazán profi nyomozók vagytok, lépjétek 5-öt!
- 2 helyett csak 1 gyanúsítottkártyát fordítsátok meg, amikor a gyanúsítottak felfedése akciót használjátok!
- Remek a memóriátok? Bizonyítsátok be: a nyomjelölőket képpel lefelé fordítva rakjátok a táblára!

Néhány szó a gyártótól

Mindig is nagy rajongói voltunk a kooperatív és a dedukciós játékoknak is, így nem annyira meglepő, hogy egyszerűen beleszerettünk a Rókanyomon társasjátékba. A Department of Recreation csapata olyan játékot alkotott, ami ügyesen ötvözi ezt a két elemet, ezáltal nem versengő környezetben van lehetőség a dedukciós érvételek csiszolására. Miközben egymással együttműködve arra törekedtek, hogy fülön csipjétek a mohó rókát, megtanultok figyelni a részletekre, esélyeket latolgattok, és ami még fontosabb, együtt dolgoztok a probléma megoldásán. Jó nyomozást!

A Department of Recreation játéka Méline Grandgirard illusztrációival.



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
 1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5
 Tel.: +36 1 688 1858
 Fax: +36 1 688 1859
 E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



GAMESRIGHT®