

Csúszkaland



A JÁTÉKRÓL

A rosszfiúk elfoglalták gyönyörű királyságunkat, és felütötte fejét a káosz. Meg kell mentenetek a világot, méghozzá gyorsan! Dolgozzatok össze, és vezessétek végig ezt a bátor, guruló lovagot a fordulatokkal és csapdákkal szegélyezett kalandokon!

A JÁTÉK CÉLJA

Segítsetek eljutni a lovagnak az egyes térképek végére úgy, hogy közben elkerüljétek a csapdákat és az akadályokat! A kijelölt úton haladjatok végig! Ha sikerül eljutnotok a választott játékmód utolsó pályájának végére úgy, hogy marad legalább egy életetek, megnyeritek a játékot.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Vegyétek ki a dobozból a karton tárolót, amiben a játék alkatrészei találhatóak! Ebbe a tárolóba pakolhatjátok a tárgyakat.
- A doboz alját tegyétek az asztal közepére!
- Tegyétek a négy műanyag emelőt a doboz alján megjelölt helyekre (lásd a képen)!
- Válasszátok ki a két lehetséges játékmód egyikét (lásd a **JÁTÉKVÁLTOZAT** résznél)!
- Tegyétek a kiválasztott világ első térképét a csapdatáblára (minden térkép hátoldala számozott)!
- Készítsétek elő a térkép által jelzett alkatrészeket (boltívek, falak, sziklák, dinamitrudak, örök vagy főgonosz), és tegyétek a lovagot a térképen látható számnak megfelelő helyre!

x2 boltív

szikla

rövid fal

hosszú fal



dinamitrudak



ör



főgonosz

- Válasszatok a három nehézségi szint közül egyet, és tegyétek a szívjelzőt az életszámláló megfelelő mezőjére (lásd az **ÉLETEK VÁLASZTÁSA** bekezdést)!

- A lovag most már kalandra kész!

A JÁTÉK TARTALMA

- 1 csapdákkal teli tábla
- 4 emelő
- 4 különböző világot ábrázoló 20 térkép
- 1 guruló lovag

- 8 akadály (2 boltív, 2 hosszú fal, 2 rövid fal és 2 szikla)
- 9 csapda (4 dinamit, 4 ör – 1-től 4-ig számozva és 1 főgonosz)
- 1 életszámláló (3 nehézségi szint)
- 1 szívjelző
- 1 mentőeszköz



JÁTÉKMÓDOK

MINI KALAND

A győzelemhez a játékosoknak át kell segíteniük a lovagot egy öt térképből álló világon, és biztonságban el kell érniük a végére. A játékbán négyféle világ található:

- A tengerpart: zöld hátlappal, 1-től 5-ig számozott térképek.
- A hegyvidék: kék hátlappal, 6-tól 10-ig számozott térképek.
- A park: piros hátlappal, 11-től 15-ig számozott térképek.
- A kastély: barna hátlappal, 16-tól 20-ig számozott térképek.

A nehézségi szint világról világra növekszik. Amint a játékosok sikerrel teljesítettek egy világot, alaphelyzetbe állíthatják az életeiket, és átléphetnek a következőre (vagy újrajátszhatják ugyanazt).

A NAGY KALAND

- A győzelemhez a játékosoknak a teljes univerzumon, vagyis mind a 20 térképen át kell segíteniük a lovagot. Ha a játékot félbe kell hagyni, a játékállás elmenthető (lásd **A JÁTÉK ELMENTÉSE**).

A JÁTÉK MENETE

Amint előkészítettétek a térképet és az alkatrészeket, helyezkedjétek el a tábla négy oldalán úgy, hogy könnyedén hozzáférjétek a négy emelőhöz.

- 4 játékos esetén mindenki 1 emelőt használ.
- 3 játékos esetén két játékos 1-1, a harmadik pedig 2 emelőt használ.

- 2 • játékos esetén mindenki 2 emelőt használ.

A lovagnak teljesítenie kell a térképen látható küldetést, mielőtt továbbléphetne a következő térképre.

Erősen ajánlott, hogy a játékosok játék közben beszéljenek egymással, hogy könnyebben összehangolják az emelők használatát és ezzel a tábla mozgását; így egyszerűbben célba juttathatják a lovagot.

MEGJEGYZÉS: javasoljuk, hogy a játékosok minden játék előtt gyakoroljanak egy kicsit az első térképen. A doboz belsején látható színekodok segítik a játékosok közti kommunikációt.

Amint a lovag elérte egy térkép végét, vegyétek le a térképről az alkatrészeket, a táblán lévő térképen cseréljétek le a következőre, és készítsétek elő a térképhez szükséges alkatrészeket!

A KÜLDETÉSEK

A királyság felszabadítására indított küldetés során 6 különböző célt kell majd teljesítenetek, az adott térképeknek megfelelően. Egyes térképeken többféle célt is teljesítenetek kell.

- **EGYSZERŰ ÖSVÉNYEK:** Kövessétek a kijelölt ösvényt anélkül, hogy csapdába esnétek! Ha a lovag letérne az ösvényről, ott kell visszalépnie rá, ahol elhagyta azt.
- **ÖSVÉNY DINAMITTAL:** Kövessétek a kijelölt ösvényt anélkül, hogy csapdába esnétek vagy felborítanak egy dinamitot!
- **ÖRÖK:** Lökjétek az öröket a csapdádba!
- **SZÁMOZOTT ÖRÖK:** Lökjétek az öröket a saját számukkal ellátott csapdádba (az 1-es őrt az 1-es csapdába stb.)!
- **A FŐGONOSZ:** Szabaduljatok meg az öröktől (akár számozottak, akár nem), majd lökjétek a főgonoszt a színének megfelelő csapdába!
- **ROBBANÓ VÉG:** Két térképen különleges módon kell a dinamitokat használnotok (ennek a két térképnek a hátoldalán dinamit látható):

A. 10. TÉRKÉP: ahhoz, hogy továbbléphessetek a következő térképre, egy dinamitot a II-es tábla elé kell tolnotok, hogy felrobbantsátok az ajtót!



B. 20. TÉRKÉP: miután megszabadultatok az öröktől és a főgonosztól, toljátok be az összes dinamitot abba a lyukba, ahol a főellenfél található! Ezután juttassátok el a lovagot a trónra, és ezzel megmentitek a királyságot!



ÉLETEK VÁLASZTÁSA

A játékosok a játék elején kiválaszthatják a nehézségi szintet. Ehhez a szívjelzőt a megfelelő helyre kell tenniük:

- **Könnyű (zöld háttérrel):** 5 élettel kezditek a játékot (tegyétek a szívjelzőt az 5-ös mezőre), és legfeljebb 8 életetek lehet.
 - **Közepes (kék háttérrel):** 4 élettel kezditek a játékot (tegyétek a szívjelzőt a 4-es mezőre), és legfeljebb 6 életetek lehet.
 - **Nehéz (piros háttérrel):** 3 élettel kezditek a játékot (tegyétek a szívjelzőt a 3-as mezőre), és legfeljebb 4 életetek lehet.
- Minden elvesztett vagy megszerzett élet után mozgassátok a szívjelzőt a megfelelő irányba!



ÉLETEK ELVESZTÉSE

Elvesztetek egy életet, ha a lovag:

- beleesik egy csapdába,
- fellök vagy csapdába ejt egy dinamitot,
- rossz csapdába tol be egy őrt vagy a főgonoszt,
- csapdába ejti a főgonoszt, mielőtt megszabadulnátok az összes őrtől,
- felborul.

Akkor is elvesztetek egy életet, ha egy őr vagy a főgonosz a nélkül esik egy lyukba, hogy a lovag lőkné bele.

A lovag folytatja a küldetését, kivéve, ha csapdába esett vagy felborult.

Ekkor vissza kell mennie a kezdőpontra, és újra végig kell mennie az ösvényen.

Kivételes eset: a 10. és 20. térképeket tökéletesen kell végrehajtani. A lovag a legkisebb hiba eredményeképp is elveszít egy életet, és előlről kell kezdenie a térképet úgy, hogy az összes alkatrészt újra a helyére teszték.

ÉLETEK SZERZÉSE

Egyes térképeken élet szereshető, ha a lovagnak sikerül elérnie a térképen egy szív szimbólumot.

JÁTÉK MENTÉSE

Ha szeretnétek félbeszakítani a játékot, elmenthetitek a játékot, és később folytathjátok ugyanonnan. Ehhez nem kell más tennetek, mint beállítani az elért térkép és a megmaradt életetek számát.



A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

FELSZABADÍTÁS: A lovag sikerrel teljesíti a választott játékmód utolsó térképét is úgy, hogy legalább egy élete marad. Ezzel megnyeritek a játékot.

SIKERTLEN KÜLDETÉS: Ha az életszámláló 0-ra ér, a küldetés sikertelen. A játék véget ér, a választott játékmódot a legelejéről újra kell kezdenetek.

JÁTÉKVÁLTOZAT IDŐRE...

Fokozzátok az izgalmakat! Minden térképet adott időn belül kell teljesítenetek! Ha a lovagnak nem sikerül a térkép végére érnie a meghatározott időn belül, elveszít egy életet. Ebben az esetben a lovagot vissza kell tenni a térkép elejére, és az összes alkatrészt vissza kell tenni az eredeti helyére. Ezután a játékot újraindíthatjátok; az időzítőt állítsátok alaphelyzetbe!

Ha a lovagnak sikerül a kiválasztott játékmód utolsó térképét is teljesítenie úgy, hogy marad legalább egy élete, megnyeritek a játékot.

RENDBEN, DE HOL AZ IDŐZÍTŐ?

Az alábbi QR-kóddal hozzáférhettek az időzítőként használható alkalmazáshoz, amit aztán minden térkép kezdetekor elindíthattok.

Az alkalmazás használható Android vagy iOS okostelefonokkal és tablettákkal.



JÁTÉKVÁLTOZAT HŐSÖKNEK

Amikor a lovag elveszít egy életet, vissza kell térnie a térkép kezdőhelyére. Az alkatrészeket a kezdeti állapotnak megfelelően vissza kell állítani, hogy a lovag újra szembenézhesen velük.

MEGJEGYZÉS: a csapdádba esett tárgyakat a tábla felemelésével szereshetitek vissza.

JÁTÉKVÁLTOZAT MAGÁNYOS LOVAGOKNAK

Egyedül is megmentheted a világot! Csak ügyesnek kell lenned, és egyedül kell irányítanod mind a négy emelőt.