

Roundforest

Játékszabály

Egy izgalmas kaland
2 – 4 játékos részére, 8 éves kortól
Szerző: Pierrot

Egy tarisznyával a vállatokon indultok útnak a hírhedt Kerekerdőbe. Az a célotok, hogy összegyűjtsetek három aranyalmát és átadjátok az Erdő Szellemének.

Cserébe megkapjátok tőle a legendás smaragdgyűrűt, ami hatalmat ad a varázslatos erdő felett. A Kerekerdő bűvös hely, ahol különös tárgyak hevernek szanaszét. Bárhová léptek, megmozdul veletek a föld és ezért nehéz lesz tájékozódni. A Kerekerdőben találkozni fogtok néhány segítő baráttal, vagy olyanokkal, akik tőletek várnak segítséget, esetleg kétes alakokkal, akik nincsenek mindig jóindulattal irányotokban.

Készen álltok a kalandra?
Akkor indulás!

A JÁTÉK TARTALMA

32 nyolcszögletű erdőlapka, benne 4 csodakút lapka
4 tarisznya (a tárgyak, érmék és aranyalmák tárolására)
4 vándor figura
4 áttekintőkártya
8 iránytűkorong
1 fekete zsák
1 kék zsák
52 színes korong: 24 kék / 12 piros / 16 sárga
1 tündértábla (a cserélhető, megvásárolható tárgyakhoz)
12 mesehős kártya
12 aranyalma korong
12 mesehős korong
39 tárgykorong
24 rézgaras
12 ezüstpénz
1 smaragdgyűrű korong
1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy egymást megelőzve megszerezzétek a legendás smaragdgyűrűt. Ehhez össze kell gyűjtenetek 3 aranyalmát, majd el kell mennetek az Erdő Szelleméhez, akinek átadjátok az almákat - ha egy mesehősnek sem tartoztok semmivel - és cserébe a 3 aranyalmáért megkapjátok a smaragdgyűrűt.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- ☺ Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a karton alkatrészeket a kartontáblákból.
- ☺ A játékosok számától függően építsétek fel az erdőlapkából a Kerekerdőt. Az erdőlapkákat véletlenszerű sorrendben, felfelé fordítva tegyétek egymás mellé az ábra szerinti alakzatban (lásd az ábrákat 3-4 illetve 2 játékos esetén).

A kerekerdő felépítésénél vegyétek figyelembe a következőket:

- A csodakutaknak fix helyük van. Ezeket pontosan azokra a helyekre tegyétek, ahol az ábrán látjátok.
 - Legyen egy kis hely az erdőlapkák között, hogy azokat szabadon elforgathassátok a játék során.
 - Az összes erdőlapkát úgy kell lefektetnetek, hogy a nyolcszög alakú erdőlapkák vízszintesen és függőlegesen legyenek egymáshoz igazítva, és ne átlósan.
- ☺ Válasszatok egy színt, és vegyétek el a színetekben a vándorfigurát, és a tarisznyát. A tarisznyákat fektessétek a Kerekerdő egyik

szabad sarkához, majd állítsátok rá a vándorotokat. Ezen felül vegyetek el 2 iránytűkorongot valamint 1 áttekintőkártyát, és ezeket tegyétek a tarisznyátok mellé.

- ☺ Szórjátok be az összes színes korongot a fekete zsákba, keverjétek meg, majd véletlenszerűen kihúzva helyezzetek el egy-egy színes korongot minden erdőlapka közepén. A négy csodakút maradjon szabadon.
- ☺ Az összes tárgykorongot tegyétek a kék zsákba. *Megjegyzés:* A még nagyobb kihívást jelentő játékhoz válogassátok ki és tegyétek ki a játékból az összes ezüstpénz korongot.
- ☺ A tündértáblát helyezzetek a Kerekerdő mellé és töltsétek fel az összes helyet a kék zsákból véletlenszerűen kihúzott tárgykorongokkal, amiket képpel felfelé fordítva fektessetek a tündértáblára.
- ☺ A 12 mesehős kártyát keverjétek meg és képpel lefelé rakjátok az erdő szélére, majd tegyétek mellé a 12 mesehős korongot.
- ☺ A rézgarasokat és az ezüstpénzeket valamint az aranyalma korongokat és a smaragdgyűrű korongot tegyétek egy közös készletbe az erdő mellé.



Az erdő felállítása 3-4 játékos esetén:



A JÁTÉK MENETE

Válasszatok egy kezdőjátékost. Az ő lépését követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra.

Figyelem: Ettől a ponttól a soron lévő játékosra vonatkozó szabályokat, az ő lehetőségeit, lépéseit olvashatjátok!

A játékos a következő két akció közül választ egyet:

- Lép a vándorral.
- Helyben marad, azaz „dobbant”.

a. Lép a vándorral

Az első fordulóban a vándora a tarisznya tábláján áll, tehát az a kiindulópontja, ahonnan a közvetlenül elérhető két erdőlapka közül az egyikre léphet. A tarisznyájára a játék további menetében már nem léphet vissza.

Az erdő felállítása 2 játékos esetén:



Az erdőlapkákon látható nyolcszögletű szimbólumok jelzik, hogy mennyit tud lépni vízszintesen vagy függőlegesen. A vándorával legfeljebb két erdőlapkán keresztül mozoghat, és nem léphet ki a kerekerdő határain. Az erdőlapkák közepéhez közelebb lévő belső szimbólumok az érintett lapkával közvetlenül szomszédos erdőlapkákat jelölik, a lapka széleihez közelebb lévő külső szimbólumok pedig az adott lapkától két lapka távolságra fekvő erdőlapkákat jelölik. Ha egy szimbólum fehér, akkor ráléphet az adott szimbólummal jelölt erdőlapkára. Ha a szimbólum üres, vagyis nincs fehérrel kitöltve, akkor az adott szimbólummal jelzett erdőlapkára nem léphet rá. Abban az esetben, amikor az üres szimbólum belül van, akkor az azzal jelzett erdőlapkát át kell ugornia. Minden egyes erdőlapkán egyszerre csak 1 vándor állhat.



Választási lehetőség: Az iránytű. A játékos a lépése megkezdése előtt dönthet úgy, hogy bead egy iránytűkorongot azért, hogy átlépjen egy olyan erdőlapkára, amelyikre amúgy nem léphetne, mert üres szimbólummal van jelölve azon az erdőlapkán, amelyiken áll. A beadott iránytűt ki kell tenni a játékból. Ezzel a lehetőséggel maximum kétszer élhet a játék során.



b. Helyben marad „dobbant”

A játékos dönthet úgy, hogy helyben marad, azaz dobbant egyet. Illetve helyben kell maradnia, azaz dobbantania kell akkor, amikor nem tud ellépni a szabályok betartásával arról az erdőlapkáról, amin áll.

Ezután a játékos egymás után megcsinálja a következő lépéseket:

1. Elfordítja az erdőlapkát



Függetlenül attól, hogy a játékos az a) vagy b) akció mellett döntött, 90°-kal elforgatja azt az erdőlapkát, amelyiken a vándora áll. A forgás irányát az erdőlapkán két nyíl jelzi. A nyolcszögpárok új elrendeződése meghatározza a **következő fordulóban** lehetséges mozgásokat, azaz az elérhető erdőlapkákat. **Ha a játékos dobbantott, akkor az ő köre itt véget is ért, és a következő játékos kezdi meg a körét.**

2. Feltölti az erdőlapkát

A játékos húz a fekete vászonzsákból egy korongot, és ráteszi arra az erdőlapkára, amelyikről ellépett, de csak abban az esetben, ha azt üresen hagyta maga mögött. Tehát nem hagyott rajta tárgykorongot vagy meshős korongot.

3. Megcsinálja a rendelkezésére álló akciót

Attól függően, hogy mi van azon az erdőlapkán, amelyikre a játékos a vándorával rálépett, különböző akciók állnak a rendelkezésére:

Kék színű korong

– a játékos húz egy tárgyat, megtartja, elcseréli vagy leteszi

Amennyiben kék korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (egyszerűen az erdő mellé dobja, egy kialakuló halomba), majd húz egy tárgykorongot a kék zsákból.

A Kerekerdőben bejárt út során **könnyű** vagy **nehéz** tárgyakat találhat.



A nehéz tárgyak háttérszíne narancssárga. A nehéz tárgyak közé tartoznak a következők: üllő, hordó, nyereg, kincsesláda és szikla.

Fontos! A játékos legfeljebb 1 nehéz tárgyat tarthat a tarisznyájában. A nehéz tárgyakat felhasználhatja arra is, hogy

megakadályozza egyes erdőlapkák elfordulását. (Bővebben: Az erdőlapkák blokkolása és a blokkolás feloldása).

A könnyű tárgyak közé tartozik a sisak, patkó, kalap, sajt, üst, fészület, kancsó, kanál, kulacs, érme, gomba, mozsár, kulcs, kard, csizma és varázsital.

Ha egy tárgyat piros felkiáltójel jelöl, akkor az a tárgy hasznos lehet valamelyik meshős feladatának teljesítéséhez (Bővebben: Meshősök).

Miután a játékos kihúzott egy tárgyat, választhat a következő három lehetőség közül:

- Megtartja a tárgyat, és beteszi a tarisznájába (egy üres helyre).
- Nem tartja meg a tárgyat, hanem leteszi az erdőlapkára (a vándora alá). A tárgy addig marad ott, amíg egy játékos fel nem veszi.
- Elcseréli a tárgyat az erdei tündérrel. A tündértáblán három sorban fekszenek a tárgyak. Amikor a játékos cserél a tündérrel, akkor az éppen kihúzott tárgyat visszadobja a kék zsákba, majd kiválaszt egy tárgyat a tündértábla 3 sora közül az egyikből. A cserére a következők vonatkoznak:



Felső sor: A játékosnak fizetnie kell 2 rézgarast a tárgyért.
Középső sor: A játékosnak fizetnie kell 1 rézgarast a tárgyért.
Alsó sor: A játékos ingyen megkapja a tárgyat.

A kifizetett érméket a közös készletbe teszi.

Megjegyzés: Ha a játékosnak nincsen rézgarasa, fizethet a tündérnek 1 ezüsttel is, de a tündér nem pénzváltó, tehát a visszajárót megtartja.

A kicserélt tárgyat a játékos beteszi a tarisznájába. Ezután az adott sorban maradt tárgyakat leveszi a tündértábláról és mellé fekteti. A felső sorok tárgyait lefelé csúsztatja, majd a felső sort feltölti új tárgyakkal a kék zsákból. Csak ezek után dobja vissza a kék zsákba a tündértábláról levett két tárgyat.

Megjegyzés: Ha a játékos egy csere vagy húzás révén rézgaras vagy ezüstpénz koronghoz jutott, akkor azt azonnal be kell cserélnie a közös készletből a megfelelő érmére. A játékos az érmét a tarisznájába teszi, a korongot pedig visszadobja a kék zsákba.

Figyelem: A tarisznátokban maximum 3 tárgyat tarthatok, ezek közül legfeljebb 1 lehet nehéz tárgy, viszont ezek mellett bármennyi pénz vagy aranyalmát tárolhattok.

Sárga színű korong – a játékos húz egy tárgyat, amit letesz egy másik erdőlapkára

Amennyiben sárga korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (az erdő melletti halomra), majd húz egy tárgykorongot a kék zsákból. A játékos a tárgyat nem tarthatja meg, hanem le kell tennie egy másik erdőlapkára, egy olyanra, amelyiken szintén sárga színű korong van. A játékos leveszi azt a sárga korongot és azt is az erdő mellé helyezi, és a helyére teszi a tárgykorongot. A tárgy az erdőlapkán marad, amíg valamelyik játékos fel nem veszi. Ha egyik erdőlapkán sem fekszik sárga korong, akkor a játékos a tárgyat bármelyik erdőlapkára lerakhatja, amelyiken kék korong fekszik. A játékos leveszi a kék korongot, és a helyére teszi a tárgykorongot. A kék korongot az erdő mellett fekvő többi színes koronghoz teszi.

Piros színű korong – a játékos húz egy mesehőst

Amennyiben piros korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (az erdő melletti halomra), majd húz egy mesehős kártyát a lefordított lapokból álló pakliból. Három különböző mesehős típus létezik, amiket egy ikon jelöl a kártyán:

- Barátságos mesehősök:** a kovács, a kocsmáros és a szobrász
- Barátságtalan mesehősök:** a boszorkány, az útonálló és az ördög
- Segítő mesehősök:** a herceg, az egyszarvú, a kereskedő, a kobold, a koldus és az Erdő Szelleme



A **barátságos és barátságtalan** mesehősök érméket vagy olyan tárgyakat kérnek, amelyek meghatározott tárgyak (piros felkiáltójel!) vagy érmék átadásával teljesíthetőek. A játékos választhat, hogy teljesíti-e az alsó vagy a felső kérést. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar azonnal kielégíteni egy kérést, akkor a kihúzott mesehős kártyát felfelé fordítva a tarisznája mellé fekteti, majd megkeresi a mesehős kártyához tartozó mesehős korongot, amit ráfektet az erdőlapkára (a vándora lába alá). Ily módon más játékos is találkozhat ezzel a mesehőssel és kielégítheti a kérését.

Figyelem: Ha a játékos birtokában van egy barátságos vagy ellenséges mesehős kártya, akkor ennek a mesehősnek tartozik, mivel nem teljesítette annak a kérését. Mindaddig, amíg a játékos egy vagy több mesehősnek adója, az Erdő Szelleme nem adja neki a smaragdgyűrűt, még akkor sem, ha a játékos összegyűjtötte a 3 aranyalmát!

Három lehetőség van az adóság rendezésére:

- A játékos összegyűjti a kért tárgyat vagy érmét, majd később a játék folyamán odalép arra az erdőlapkára, amelyiken a mesehős korong fekszik, és átadja azt a mesehősnek.

- ☺ A játékos egy aranyalmát áldoz fel, és ezzel megszabadítja magát a tartozástól. Az alma visszakerül a készletbe. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar azonnal feláldozni egy aranyalmát, akkor ezt később is megteheti az adóssága rendezésére. A játékos később a játék folyamán odalép arra az erdőlapkára, amelyiken a meshős korong fekszik, és átadja az aranyalmát a meshősnek.
- ☺ Egy másik játékos gyűjti össze a szükséges tárgyat vagy érmét, és teljesíti a meshős kérését. Ehhez oda kell lépnie arra az erdőlapkára, amelyiken a meshős fekszik, és át kell adnia neki a tárgyat illetve érmét.

Amikor egy meshős kártyán álló két kérés közül egy játékos a felsőt teljesíti, akkor az adósságot kiegyenlítette, és így az, aki előtt a kártya fekszik, felszabadul az ígélet alól. Ha egy játékos az alsó kérést is teljesíti, akkor az, aki előtt a kártya fekszik, felszabadul az ígélet alól, és a kérést teljesítő játékos egy aranyalmát kap. A barátságos meshős akkor ad egy aranyalmát a játékosnak, amikor az mindkét kérését teljesítette. A barátságtalan meshős elejt egy aranyalmát, amikor a játékos mindkét kérését teljesítette.

Amint a játékos egy meshős kérését teljesítette, az adott meshős kártyát ismét belekeveri a meshős-kártyapakliba, a meshős korongot pedig visszateszi az erdő mellé, a kérés teljesítéséhez beadott tárgyakat visszadobja a kék zsákba, az érméket pedig a közös készletbe.

A **segítő meshősök** egyszeri segítséget nyújtanak a vándoroknak. Amikor a játékos élni akar a segítséggel, akkor elvégzi a kártyáján látható műveletet, majd a meshős kártyát visszakeveri a meshős-kártyapakliba. Ha a játékosnak nincs szüksége arra a segítségre, vagy nem akarja/tudja azonnal kihasználni, akkor a meshős kártyát képpel felfelé a tündértábla mellé fekteti. Megkeresi a megfelelő meshős korongot, és a vándora alá helyezi az erdőlapkára. Ily módon másik játékos is találkozhat ezzel a meshőssel és kérheti a segítségét. Ehhez természetesen oda kell menni és rá kell lépni a vándorral arra az erdőlapkára, amelyiken a meshős korong fekszik. Az **Erdő Szelleme** szintén a segítő meshősök között van (bővebben: Találkozás az Erdő Szellemével). A meshősök részletes leírása a játékszabály végén olvasható.

Figyelem: Csak azután szórjátok vissza az összes színes korongot a fekete zsákba, miután kihúztátok belőle az utolsót is.

Varázslatos csodakutak

Az erdő mélyén 4 csodakút áll. Ezek a csodakutak a tárgyakat rézgarassá, a rézgarasokat ezüstpénzé, az ezüstpénzeket pedig aranyalmákká változtatják. Amikor a játékos csodakútra lép, a következő lehetőségek közül választhat:



Bedob a kútba **2 tárgyat** a tarisznájából, amiért a kút **2 rézgarast** ad. (A játékos elvesz 2 rézgarast a közös készletből és beteszi a tarisznájába.)

Bedob a kútba **3 rézgarast** a tarisznájából, amiért a kút **1 ezüstpénzt** ad. (A játékos elvesz 1 ezüstpénzt a közös készletből és beteszi a tarisznájába.)

Bedob a kútba **1 ezüstpénzt** a tarisznájából, amiért a kút **1 aranyalmát** ad. (A játékos elvesz 1 aranyalmát a közös készletből és beteszi a tarisznájába.)

A kútba dobott tárgyakat mindig a kék zsákba kell dobnia, az átváltott érméket pedig a közös készletbe. Nem válthat át réz vagy ezüst érméket más úton a közös készlettel.

Nem tesz semmit: Ha a játékos nem tud, vagy nem akar cserélni, akkor egyszerűen nem használja ki ezt az akciót.

Figyelem: A csodakútnál 1 lépésben csak 1 csoda kérhető, és csak akkor, amikor a játékos a vándorral odalépett. Csak olyan csoda kérhető, ami az áttekintőkártyán áll. Tehát nem lehet egyetlen rézgarast egy tárgyra cserélni, vagy két ezüstpénzt 2 aranyalmára cserélni. Akkor, amikor a játékos dobant azon az erdőlapkán, amelyiken egy csodakút áll, akkor a dobantás után elfordítja az erdőlapkát, de nem cserélhet újra a kúttal, a következő körében sem. A következő játékos lépése következik.

Tárgykorongok

Amikor a játékos egy olyan erdőlapkára lép, amelyiken már fekszik egy tárgykorong, akkor elveheti, és akár be is teszi a tarisznájába azt, de akár el is cserélheti azt egy másik tárgyra a tündértábláról (a korábban leírtak szerint). Ezeket csak akkor csinálhatja meg, ha van hely a tarisznájában (legfeljebb 3 tárgy, amelyek közül csak az egyik nehéz!). Ha nincs hely a tarisznájában, akkor a játékos nem léphet az adott erdőlapkára.

Meshős korongok

Ha már fekszik az erdőlapkán egy meshős korong, akkor erre az erdőlapkára csak akkor léphet be egy vándor, ha teljesíti a meshős kérését illetve kihasználja a meshős képességeit. Nem feltétlenül annak a játékosnak kell lennie, aki eredetileg a meshős korongot az erdőlapkára letette. Akkor, amikor a játékos egy játékostársa tartozását kiegyenlíti, akkor az érintett játékostárs a kielégített meshős kártyát visszakeveri a meshős kártyákból álló pakliba. A játékostárs szerencsésen megszabadult a tartozástól, viszont nem ő kapja meg a jutalmat. A jutalom természetesen azé a vándoré, aki teljesítette az adott meshős kérését. A meshős korongot ki kell tenni a meshős kártyapakli mellé.

Egy erdőlapka blokkolása vagy feloldása (opcionális!)

A játékos használhat arra egy nehéz tárgyat, hogy megakadályozza egyes erdőlapkák elfordulását ott, ahol a vándorral áll. Amikor a játékos blokkolni akarja bizonyos erdőlapkák elfordulását, akkor letesz a tarisznyájából egy nehéz tárgy-korongot az erdőlapkák közötti üres helyre. Azzal az üres hellyel szomszédos minden erdőlapka blokkolva van, és addig nem lehet egyiket sem elforgatni, amíg a nehéz tárgy ott fekszik. A játékos a lépésében egyszer (vagy a lépése elején, vagy a lépése végén) lehelyezhet, vagy felvehet a tarisznyájába egy blokkoló nehéz tárgyat.



Figyelem: Egy erdőlapkán fekvő nehéz tárgy nem blokkolja azt az erdőlapkát, tehát nem akadályozza meg az erdőlapka elfordulását. Ne felejtétek: A tarisznyában maximum 1 nehéz tárgy lehet!

Találkozás az Erdő Szellemével

Az Erdő Szellemével akkor találkozhat a játékos, ha nincsen tartozása egyik mesehősnél sem, és összegyűjtött 3 aranyalmát. A játékos az áhított aranyalmát négy módon szerezheti meg:

- ☺ A csodakútnál ezüstpénzt vált aranyalmára (Bővebben: *A Varázslatos csodakutak* címszónál).
- ☺ A barátságos mesehősöktől kaphat egy aranyalmát, amikor kielégíti mindkét kérésüket (Bővebben: *A Piros színű korongok* címszónál).
- ☺ A barátságatlan mesehősök elejtenek egy aranyalmát, amikor kielégíti mindkét kérésüket (Bővebben: *A Piros színű korongok* címszónál).
- ☺ A segítő mesehősök közül a kereskedőtől vehet egy alkalommal 1 aranyalmát 1 ezüstpénzért.
- ☺ Kincsesládában is találhat egy aranyalmát, ha összegyűjt a tarisznyájában egy kulcsot és egy kincses ládát. A kulccsal kinyithatja a ládát, amiben egy aranyalmára bukkan. A játékos elveszi (és a tarisznyájába teszi) az aranyalmát a közös készletből, majd bedobja a kék zsákba a két tárgykorongot.

Ha a játékos megszerzett mindent, ami a játék befejezéséhez szükséges, de az Erdő Szelleme mesehős korong még nem került játékba, akkor itt az ideje, hogy megjelenjen az Erdő Szelleme. Ehhez a játékos (akinek megvannak a játék befejezéséhez szükséges dolgok) bal oldalán ülő játékos társ megkeresi az Erdő Szelleme korongot és ráteszi egy általa választott olyan erdőlapkára, amelyiken piros színkorong fekszik. Ha egyik erdőlapkán sincsen piros színkorong, akkor az Erdő szellemét ráteszi egy olyan erdőlapkára, amelyiken kék színkorong fekszik. A levett színkorongokat az erdő melletti halomra kell tenni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy játékos az összegyűjtött 3 aranyalmával, tartozások nélkül rálép arra az erdőlapkára, amelyiken az Erdő Szelleme van, majd átadja neki a 3 aranyalmát, és átveszi tőle a smaragdgyűrűt. Ez a játékos lett a játék győztese. Gratuláljunk neki!

A MESEHŐSÖK

Barátságos mesehősök:



A **kovácsnak üllőre** (nehéz tárgyra) van szüksége a mesterműve kovácsolásához. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy üllő, odaadja neki, és jutalmul kap tőle egy **kardot**. A játékos kikeresi a kardot a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a kard, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **kard is** az **üllő** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. Az üllőt visszadobja a kék zsákba, a kardot elég, ha megmutatja neki.



A **kocsmárosnak hordóra** (nehéz tárgy) van szüksége, hogy a szomjas vendégeket megitassa. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy hordó, odaadja neki, és jutalmul kap tőle egy **bájitalt**. A játékos kikeresi a bájitalt a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a bájital, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **bájital is** a **hordó** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. A hordót visszadobja a kék zsákba, a bájitalt elég, ha megmutatja neki.



A **szobrásznak sziklára** (nehéz tárgyra) van szüksége a szobrok kifaragásához. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy szikla, odaadja neki, és jutalmul kap egy **feszületet**. A játékos kikeresi a feszületet a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a feszület, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **feszület is** a **szikla** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. A sziklát visszadobja a kék zsákba, a feszületet elég, ha megmutatja neki.

Barátságtalan mesehősök:



A **boszorkány** egy **feszületet** kér. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy feszület, odaadja neki. Megköszöni és elkotródik. Ha van **bájital** is a játékos tarisznyájában a **feszület** mellett, akkor odaadja neki mindkettőt. A bájitaltól elalszik és elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A feszületet és a bájitalt a játékos bedobja a kék zsákba.



Az **útonálló** **2 rézgarast** kér. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál 2 rézgaras, odaadja neki, és elmenekül. Viszont, ha van egy **kard** is a játékos tarisznyájában a **2 rézgaras** mellett, akkor előrántja a kardot. Ettől az útonálló annyira meg fog ijedni, hogy ijedtében elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A kardot a játékos bedobja a kék zsákba, a 2 rézgarast pedig visszateszi a közös készletbe.



Az **ördög** egy üzletet kínál: **1 ezüstpénzt** a játékos lelkéért. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál 1 ezüstpénz, odaadja neki, és szabad lesz a lelke. Viszont, ha van egy **feszület** is a tarisznyájában az **1 ezüstpénz** mellett, akkor odacsúsztatja neki azt is. Ettől az ördög annyira meg fog rémülni, hogy elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A feszületet a játékos bedobja a kék zsákba, az 1 ezüstpénzt pedig visszateszi a közös készletbe.

Segítő mesehősök:



A **herceg** megjutalmazza a vele találkozó vándort a bátorságáért. A játékos húz három tárgyat a zsák-ból, amikből kiválaszt, és a tarisznyájába tesz egyet. A másik két tárgyat visszadobja a zsákba. Ezt a segítséget csak akkor veheti igénybe a játékos, ha még van hely a tarisznyájában.



Az **egyszarvú** könnyedén elrepíti a játékos a Kerekerdő bármelyik pontjára. A játékos ráállítja a vándorát bármelyik erdőlapkára (amelyiken nem áll másik vándor), majd 90°-kal elfordítja azt az erdőlapkát. Ezzel a lépése véget ért. Viszont, ha van a tarisznyájában egy nyereg, akkor elvégezheti azt az akciót, amit az adott erdőlapkán fekvő korong megad. A nyereg tárgykorongot a játékos bedobja a kék zsákba.



A **kereskedő** csábító ajánlatot tesz: legfeljebb **3** tárgyat megvesz a játékostól, **darabját 1 rézgarasért**. A tárgyakat a játékos beteszi a kék zsákba, a rézgarasokat pedig a tarisznyájába. További lehetőségként (egyszer): a játékos vehet tőle **1 arany almát 1 ezüstpénzért**. A játékos az aranyalmát a tarisznyájába teszi, az ezüstpénzt pedig a közös készletbe. Választhat a kereskedő két ajánlata közül, de **nem fogadhatja el egyszerre mindkét ajánlatot**. *Megjegyzés:* A kereskedő nem pénzváltó, tehát nem cserél rézerméket ezüstre!



A **kobold** megtalálja a játékosnak azt a tárgyat, amire vágyik. A játékos választ egy tárgyat a kék zsák-ból, és elcseréli egy tárggyal a tarisznyájából. A kobold pénzt (rézgarast vagy ezüstpénzt ábrázoló tárgykorongot) nem ad! Ne felejtsetek, hogy a csere után is csak 1 nehéz tárgy lehet a tarisznyában.



A **koldus** sokat járkal az erdőben, sokak körül ólálkodik, és mindenkit ismer. **1 rézgaras** megfizetéséért megismerteti a játékos egy általa **választott mesehőssel**. A játékos kiválasztja a mesehős kártyák közül azt, akivel találkozni akar, majd a koldust visszakeveri a pakliba. *Megjegyzés:* Ha a játékos egy segítőt választott, akkor azonnal használhatja a képességét. Ha barátságos vagy barátságtalan mesehőst választott, akkor azonnal megfizetheti az adósságot. Különben az eljárás a korábban leírtak szerint történik.



Az **Erdő Szelleme** a legendás smaragdgyűrűt birtokolja. Ha a játékosnak már nincs tartozása semelyik mesehősnél, és van **3 aranyalma** a tarisznyájában átadja azokat az Erdő Szellemének. Megkapja tőle a **legendás smaragdgyűrűt** és megnyeri a játékot.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu | www.piatnik.hu



Kedvelj minket!
www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt,
mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.