



IDŐFUTAR

STRATÉGIAI JÁTÉK

SZABÁLYFÜZET



A DOBOZ TARTALMA

1 db tábla



8 db szerepkártya

3 db Sándor bácsi csapata

3 db Felemászemű csapata

2 db Dr. Szalontai

7 db műanyag talpas kartonfigura



82 db akciókártya

1 db játékszabály



NÉHÁNY SZÓ A SZEREPLŐKRŐL

Hanna Budapestre költözik Szegedről, és a Sigray gimnázium padjait kezdi koptatni. A környékükön éppen lomtanítás van, és Hanna talál egy érdekes, régi körzöt. Hamarosan kiderül, hogy többen is a körzöt keresik: Sándor bácsi, a furcsa régiségkereskedő, és egy titokzatos, felemás szemű idegen. Hanna hiába adja át Sándornak a körzöt, a Felemásszemű erőszakkal elveszi az öregtől. Megkezdődik a hajsza a körzőért, és szép lassan kiderül, hogy a körző különlegesebb, mint gondoltuk: Kempelen időgépének indítókulcsa, mely visszarepítheti Sándort a múltba, ahonnan jött.

Hanna elhatározza, hogy segít az öregnek. Zsófi, a legjobb barátnője, és Tibi, az osztálytársa támogatja, míg az iskola diákkínzó igazgatóhelyettese, Bujdosóné és a Felemásszemű ellenük van. Ők a jakobinusok kincséhez akarnak hozzájutni a titokzatos Ezredes parancsára.

A megtévesztett tanárok, megfélemlített diákok és naiv szülők, szomszédok akarva-akaratlanul hol egyik, hol másik csapatot támogatják, miközben a háttérből a jelentéktelennek tűnő Szalontai doktor is nyomon követi az eseményeket. Vajon ki gyűjti össze hamarabb az időgép alkatrészeit?



Hanna, aki a történetben egy különös körzőre bukkan, a játékban laphúzással segíti a játékosokat.



Sándor bácsinak régiségboltja van, és már régóta próbálja megtalálni a lomok és régi dolgok között azt, amit elveszített, így vele cserélni tudunk lapokat.



Tibi egy gimnáziumba jár Hannával, és segíti őt, azaz plusz akciólehetőséghez juthatunk általa.



Bujdosóné, az iskola igazgatóhelyettese, akit a diákok csak dementorként emlegetnek, nevéhez méltón lapokat dobhat el másoktól.



A **Felemásszemű** pedig azért akarja megszerezni a körzöt, mert úgy gondolja, a segítségével megtalálhatja a jakobinusok kincsét. Ennek érdekében mindenre képes, és igyekszik mindent magának megszerezni, még mások kártyáit is.

A főszereplőkkel nem csak mozoghattok a játéktáblán, hanem akciókártyákon is találkozhattok velük és segítőkkel.

A társasjáték az **IDŐFUTÁR** című könyv alapján készült, de a játékhoz nem szükséges ismerni a regény történetét.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok az akciókártyáik taktikus kombinálásával keresik és szerzik meg az időgépkatrészek kártyáit. A legfontosabb alkatrész, a körző birtoklásáért a táblán folyik a küzdelem. A játékosok bármelyik szereplőt mozgathatják, hogy taktikusan a legjobb pozícióba kerüljenek velük, és a megfelelő hatású kártyákkal minél több időgépkatrészt gyűjtsenek össze. A játék stratégiai lehetőségei az akciókártyák többszörös egymásra hatásán alapulnak.

A játék két játékváltozatot tartalmaz.

A **Hajza a körzőért** játékváltozatban mindenki magának gyűjti az időgép elveszett alkatrészeit. 2–4 fő játszhatja.

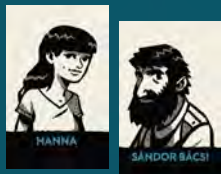
A **Csapatjáték** változatot gyakorlottabb játékosoknak javasoljuk. A játékosok itt titkos csapatokat alkotnak, és az időgépkatrészeket mindenki a saját csapatának akarja megszerezni. Ahhoz, hogy a mi csapatunk győzzön, ki kell nyomozni, hogy ki a társunk és ki van ellenünk. 4–6 fő játszhatja.

ELŐKÉSZÜLETEK

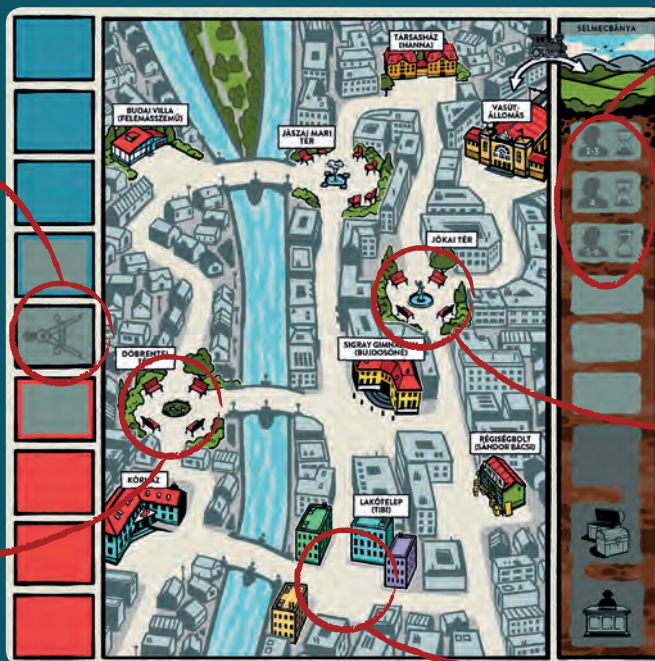
Minden szereplő kartonfiguráját, illetve a körző és a homokóra lapkáját állítsátok bele egy-egy műanyag talpba, a játéktáblát pedig tegyétek az asztal közepére.



Tegyétek a talpba állított körzőt a tábla bal oldali sávjának közepén lévő körző ábrára. Ez a 9 mező a körző sávja.

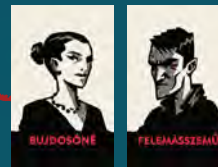


Sándor bácsi és Hanna a Döbrentei térre kerül.



A homokórával jelezzük a játék idejét, a játékosok számának megfelelő mezőre kell helyezni.

A Selmecbánya alatti 6 mező és a 3 sötétszürke tárna együtt alkotja az időjelző sávját.



Felemásszeműt és Bujdosónét a Jókai terere tegyék.



Tibit a lakótelepre helyezték.

A talpas figurákkal a játék során bárki léphet, nincs senkinek saját figurája.

A játékot az kezdi, aki legutoljára fogott körzöt a kezében.
Az ő feladata lesz felügyelni a játékot, és a fordulók végén mindig eggyel előrébb (a tábla alján lévő tárnák felé) tolni az időjelző homokóráját.



A kezdőjátékos keverje meg az akciókártyákat, és minden játékosnak osszon 3 lapot.

AKCIÓKÁRTYÁK

A játék során akciókártyákat kapnak a játékosok, és ezekkel hajthatnak végre különböző akciót. Így juthatnak például újabb lapokhoz, mozgathatnak vagy blokkolhatnak személyeket, megleshetnek vagy megszerezhetnek lapokat másoktól, illetve megkaparinthatják az időgépkatrészeket is.

Az akciókártyák felépítése

A legtöbb akciókártya a kép alatt két részre van osztva. **A felső részen a lap alapképessége van, az alsó részen pedig a lap extra képessége.** Az extra képesség mindig erősebb, mint az alapképesség, viszont feltételhez van kötve a használata. Amelyik akciókártya szöveges része nem osztott (például **Géza bá**), annak nincs extra képessége.



Amikor valaki kijátszik a kezéből egy lapot, akkor a kártya alapképességét használhatja, vagyis végrehajtja azt az akciót, ami a lap szöveges részének felső részébe van írva.

A lap alsó, extra képessége csak akkor használható, ha a kivastagított feltétel teljesül a lap kijátszásakor.

Az extra képességek kijátszásának többféle feltétele is lehet. Például a bábuk táblán való együttállása: **„Ha Hanna Tibivel van”**, vagy helyhez kötött feltétel, például: **„Ha Felemásszemű a villájában van”**. Amikor valaki kijátszik egy akciókártyát, amelynek a feltétele teljesítve van a lap kijátszásakor, tetszőlegesen választhat, hogy a lapnak az alap - vagy az extra képességét szeretné használni.

Ha a kártya extra hatásánál az szerepel, hogy **„a fenti hatáson kívül”**, az azt jelenti, hogy az extra képesség hatása ugyanaz, mint az alapképességé, csak valamivel több vagy erősebb.

Az akciókártyák fajtái



az időgép alkatrészei
sárga



személyek
kék, piros és szürke



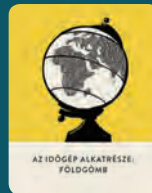
tárgyak
zöld



események
lila

IDŐGÉP ALKATRÉSZEK

Az akciókártyák között **4-féle időgéppalkatrész van** (sakktábla, faragott sakkbábuk, karosszék és földgömb), és **mindegyikből 2 darab**. A játékosok célja az, hogy a játék során minél több időgéppalkatrészt gyűjtsenek össze.



A KÖRZŐ

A körző is az időgép egyik alkatrésze, amit mindenki meg akar szerezni magának. Azonban a körző nem egy akciókártya, hanem egy talpba állított jelző, amely a neki kijelölt sávon **mozoghat, amikor egy játékos személylapot játszik ki**. A játék során mindig az a csapat birtokolja a körzöt, amelyiknek a színén áll. Amikor a körző piros színű mezőn áll, akkor a Felemásszemű csapata birtokolja, amikor kék színű mezőn áll, akkor Sándor bácsi csapatánál van.

Azokban a játékvariációkban, amelyekben a szerepkártyák közül Dr. Szalontai lapját is kiosztjuk, a körző sávjának szürke mezői is számítanak. Erről bővebben az Értékelésnél (13. oldal) olvashatsz.

SZEMÉLYLAPOK

Az akciókártyák közül **a személylapok képesek befolyásolni, hogy a játék (és a regény) kulcsfontosságú eleme, a körző kihez kerüljön**.

Amikor valaki piros vagy kék személylapot játszik ki, és kijátszáskor a lap alsó, extra képességének feltétele teljesül, az extra képesség használata előtt eggyel jobbra vagy balra **kell** tolni a körzöt a sávján, a kijátszott lap színének megfelelő irányba.

Amikor valaki szürke (semleges) személylapot játszik ki, és kijátszáskor a lap alsó, extra képességének feltétele teljesül, a játékos **szabadon eldöntheti, hogy melyik irányba tolja el eggyel a körzöt**. De akár **úgy is dönthet, hogy nem mozdítja el a körzöt**.

Amikor valaki olyan szürke (semleges) személylapot játszik ki, amelynek nincs alsó, extra képessége, **a körzöt azonnal arrébb kell mozgatnia eggyel**, de a játékos szabadon eldöntheti, hogy melyik irányba tolja el a körzöt.

TANÁROK ÉS DIÁKOK

A személylapok bal felső sarkában a **D** ikon azt jelenti, hogy az a személy diák, a **T** ikon pedig azt, hogy tanár.

NYÍLLAL JELÖLT LAPOK

Vannak akciókártyák, amelyek bal felső sarkában nyíl ikon látható.

Ezeket a játékos, miután kijátszotta, nem dobja el, hanem képpel felfordítva leteszi az asztalra.

Ha a nyíl ikon színe fekete, akkor saját maga elé teszi; ha vörös, akkor egy tetszőlegesen választott játékos elé.

A nyíl ikonnal jelölt lapok többnyire egy fordulón keresztül fejtik ki hatásukat (ezt a nyílban egy 1-es mutatja), vagyis **addig vannak az asztalon, amíg az a játékos, aki előtt a nyíllal jelölt lap van, ismét sorra nem kerül.** Amint ez a játékos ismét sorra kerül, az előtte lévő, nyíllal jelölt kártyát a dobott lapokra kell tenni. Például: **Rogyák Mária.**

Van olyan nyíllal jelölt lap is, amely nem folyamatosan fejt ki a hatását, hanem akkor, amikor letelik a forduló, és ismét az a játékos következik, aki előtt ez a lap van. Ekkor a lap akcióját végre kell hajtani, majd a lapot a dobott lapokra kell tenni. Például: **Költözés.**

Egy személy passzívvá tétele

Ha egy kártya azt mondja, hogy hatására egy személy passzív lesz, az azt jelenti, hogy annak a személynek a bábuját a táblán le kell dönteni. Ilyen hatással bír például a Lujza puska.

Amíg egy bábu le van döntve, semmilyen módon nem hagyhatja el azt a helyet, ahol éppen van. Egy akciókártya addig tartja passzívan az adott személyt, amíg a kártya valaki előtt lenn van az asztalon.

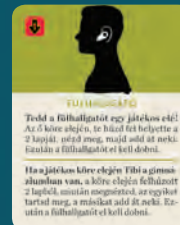
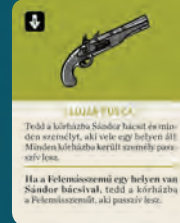
Amint a lap, ami passzívan tartott egy vagy több személyt, már nincs lent az asztalon, az összes olyan személy, akit az a lap passzívvá tett, aktív lesz, és bábuját talpra kell állítani. Ha egy lap kijátszásának feltétele az, hogy egy személy egy meghatározott helyen legyen, akkor nem számít, hogy azon a helyen az említett személy aktív, vagy a bábuját le van döntve, azaz passzív.

Vörös nyíllal jelölt lapok

Ha a nyíl ikon színe vörös, az azt jelenti, hogy a lapot kijátszó játékos azt nem maga elé, hanem egy másik játékos elé teszi. Az ilyen lapok akkor fejtik ki hatásukat, amikor az a játékos kerül sorra, aki elé letettük a lapot. Ez a fajta lap hátráltatni fogja őt a cselekvésben. Az ilyen lapok, amint kifejtették a hatásukat, azonnal a dobott lapokra kerülnek. Például: **Fülhallgató.**

Bujdosóné aktatászkája

Bujdosóné aktatászkája egy védő lap, amely egy titkos lapot véd, és **addig marad játékban, amíg valaki el nem tünteti egy lap hatásával** (például: Dr. Delete) az asztalról. Ezért nincs rajta 1-es, ez a lap a kijátszása után nem csak egy fordulón keresztül marad játékban.



A JÁTÉK MENETE

A játék menete a két játékváltozat esetében hasonló.

A **Hajza a körzőért** változatban mindenki egyedül játszik a többiek ellen. A **Csapatjátékban** viszont a játékosok csapatokat alkotnak, és a szerepek titkosak, ezért bizonyos szabályok eltérnek a két változatban. A Csapatjátékra vonatkozó szabályokat a 13. oldalon találod.

SZEREPKÁRTYÁK KIOSZTÁSA

A játék elején minden játékos kap egy szerepkártyát.

A játékosok számától függ, hogy melyik szerepkártyából mennyit kell kiválasztani, majd kiosztani a játék elején.

2 játékos: 1 Sándor bácsi csapata és 1 Felemásszemű csapata

3 játékos: 1 Sándor bácsi csapata, 1 Felemásszemű csapata és 1 Dr. Szalontai

4 játékos: 2 Sándor bácsi csapata és 2 Felemásszemű csapata



A kezdőjátékos keverje meg a játékosok számától függően összeválogatott szerepkártyákat, és mindenkinek osszon közülük egyet.

A szerepkártyákat mindenki **képpel felfelé, nyíltan** teszi maga elé.





4 JÁTÉKOS ESETÉN

Miután a szerepkártyák kiosztásra kerültek, a játékosoknak úgy kell ülniük, hogy egymással szemben legyenek az egyforma szerepkártyát birtokló játékosok, akik ettől függetlenül **nem alkotnak csapatot**.

AMIKOR EGY JÁTÉKOS SORRA KERÜL, AZ ESEMÉNYEK MENETE A KÖVETKEZŐ:

1. Először is, húz 2 lapot a pakliból.

2. Ha van előtte az asztalon nyíllal jelölt lap, annak hatását a szövegétől függően végre kell hajtani.

Amennyiben több nyíllal jelölt lap is van a játékos előtt, elsőként a  és  jelű lapok fejtik ki a hatásukat, aztán a feketék. Ha egy  vagy  jelű lapot a játékos köre elején el kell dobni, akkor azt még az előtt meg kell tenni, mielőtt a játékos elkezdené az akciót.

3. A játékos végrehajt 3 akciót.

Ez után vége a játékos körének, és a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább.

Ha minden játékos sorra került, eltelik egy forduló, és az időjelző homokórát egygel előrébb kell tolni a tárnák felé.

A következő akciók közül választhat a játékos:

1. Lép egy személy bábujaival
2. Kijátszik egy akciókártyát
3. Húz egy lapot a pakliból
4. Titkosít egy lapot a kezéből
5. Egy titkos lapját felveszi a kezébe, vagy kicseréli egy kézben lévő lapjával
6. Megmutatja 1 vagy 2 lapját egy másik játékosnak (csapatjáték esetén ajánlott)

A játékos a 3 akciót tetszőleges sorrendben, szabadon kombinálva hajthatja végre, és egy akciót akár többször is használhat.

1. LÉP EGY SZEMÉLY BÁBUJÁVAL

A játékos 1 akciót felhasználva **1 vagy 2 lépésnyit mozoghat egy személy bábujaival** a táblán. Csak olyan személy bábujaival lehet lépni, amelyek aktív, vagyis nincs eldöntve.

Helyszínek

A táblán a helyszínek lehetnek semleges terek, különböző épületek és Selmecebánya. Azok az épületek, amelyeknél egy személy neve is szerepel, azt a személyt erősítik leginkább, akinek a szerepe azon a helyen jelentős. **Selmecebánya az időjelző sáv fölötti semleges helyszín**, amely egy lépésnyire van a vasútállomástól. Egyik személy bábuja sem léphet az időjelző vagy a körző sávjára.

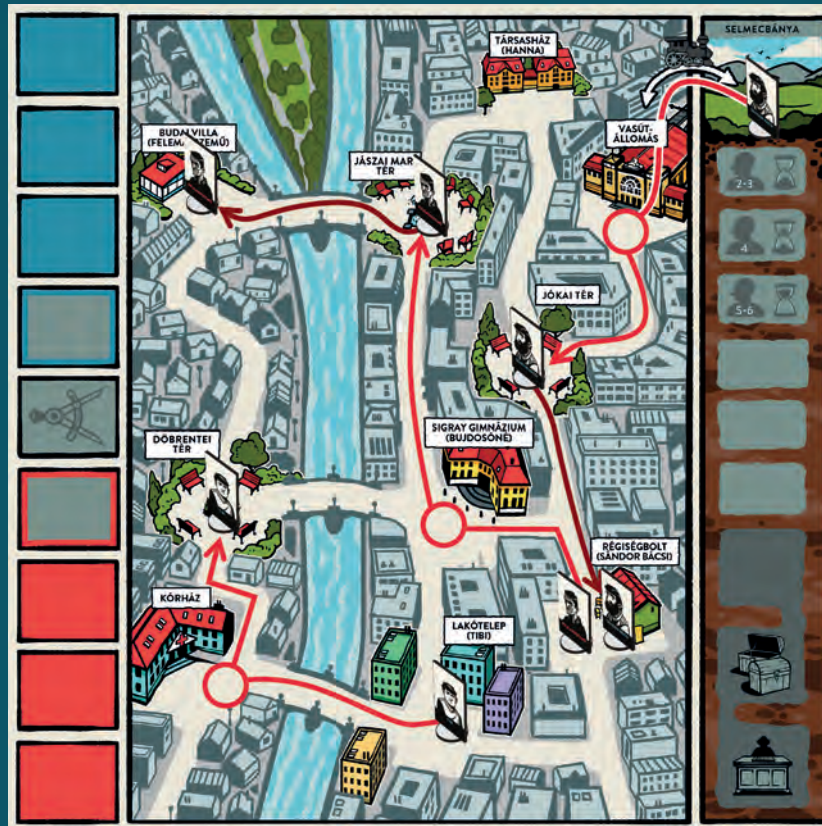
Minden lépésnek érintenie kell egy helyszínt, ezért egyik helyszín mellett sem lehet úgy elmenni, hogy ne számolnánk bele a lépésbe.

Példa (lásd a következő oldalon):

Ha a játékos szeretné Sándor bácsit Selmecebányáról a régiségboltba juttatni, akkor a vasútállomásra lép vele egyet, majd még egyet a Jókai térre – ez összesen egy akciójába kerül. A bolt onnan még további egy lépésnyire van, ezért a bábu 1 újabb akciót felhasználva mozgatható tovább, hogy célba érjen.

Ha a Felemásszemű Sándor bácsi boltjából el akar jutni a villájába, akkor ahhoz a játékosnak 2 akciót kell felhasználnia. 1 akcióból kettőt lép a Felemásszemű bábujaival: először a Sigray gimnáziumhoz, majd onnan a Jászai Mari térre, 1 újabb akció ráköltésével pedig eljut a villájába.

Ha Tibi a lakótelepről el akar jutni a Döbrentei térre, akkor azt két lépéssel megteheti, amihez a játékos összesen 1 akcióját használja fel. Egyet lép vele a kórházhoz, majd a következő lépéssel el is jut a Döbrentei térre.



2. KIJÁTSZIK EGY AKCIÓKÁRTYÁT

Egy akciókártya kijátszása a kézből vagy a titkos lapok közül 1 akcióba kerül. Olyan lapot nem lehet kijátszani, amelyik passzív személyt mozgatna, mert a lap így nem tudja kifejezni a hatását.

Dobott lapok

Minden lapot, amit a játékosok eldobnak vagy kijátszanak, a lap hatásának létrejötte után képpel felfelé, egymásra téve, egy helyre kell gyűjteni. Ezek a kijátszott, majd eldobott lapok jelentik a dobott lapok pakliját. Bizonyos akciókártyák hatására a játékosok húzhatnak a dobott lapok közül, ezt nyíltan kell, hogy megtegyék.

Amelyik lap kikerül a játékból (pl: az Ezredes hatására), azt a lapot az adott játékban már nem lehet használni. Ezeket a dobópaklitól távolabb kell gyűjteni úgy, hogy látható legyen, mi került ki a játékból.

3. HÚZ EGY LAPOT A HÚZÓPAKLIBÓL

Egy akciókártya felhúzása a pakli tetejéről 1 akcióba kerül.

Kézlímit

Ha egy játékosnak **a saját köre végén 8-nál több lap van a kezében**, akkor el kell dobnia közülük annyit, hogy végül 8 akciókártya maradjon a kezében.

Amennyiben a játék során elfogy a pakli, újra kell keverni az eldobott lapokat, és új húzópaklit képezni belőlük.

4. TITKOSÍT EGY LAPOT A KEZÉBŐL

A játékos letesz a kezéből egy lapot képpel lefordítva maga elé úgy, hogy senki se lássa, mit tett le. Ez 1 akcióba kerül. **Egy játékos előtt legfeljebb 3 titkos lap lehet.**

Titkos lapok

A titkos lapok előnye, hogy kevés lappal lehet hatni rájuk, ezért védettebbek, mint a kézben tartott lapok, amelyeket könnyebb megnézni, elhúzni vagy eldobatni. **Kézből bármelyik lap titkosítható**, így ezzel nemcsak a megszerzett időgépkatrészt lehet elrejteni, hanem akár blöffölhet is a játékos.

Mivel az akciókártyák a kijátszásukkor fejtik ki a hatásukat, a titkosított lapok nem működnek, amíg lefordítva vannak az asztalon. Ez alól csak a **Jakobinusok kincse** és a **Díszes serleg** lap kivétel.

Azonban **a titkosított lapok 1 akcióért ugyanúgy kijátszhatók, mint a kézben tartott lapok.**

5. EGY TITKOS LAPJÁT FELVESZI A KEZÉBE, VAGY KICSERÉLI EGY KÉZBEN LÉVŐ LAPJÁVAL

Saját titkos lapjait a játékos bármikor megnézheti.

1 akcióba kerül, hogy a játékos egy titkos lapját felvegye a kezébe, vagy kicserélje egy kezében lévő lapjával. A játékos a köre legvégén tetszőlegesen átrendezheti maga előtt az összes titkosított lapját, a Bujdosóné aktatáskájával védett lapját is.

6. MEGMUTATJA 1 VAGY 2 LAPJÁT EGY MÁSIK JÁTÉKOSNAK (CSAPATJÁTÉK ESETÉN AJÁNLOTT)

A játékos megmutathatja 1 vagy 2 tetszőleges lapját egy általa választott játékosnak, hogy ezzel információt adjon át neki. Ez a lap lehet egy lap a kezéből, egy titkos lap, vagy akár a titkos szerepkártyája is.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget.
Ezeket a következő oldalon részletezzük.

1. A tárna mélye
2. Berobbantás
3. Időutazás

1. A TÁRNA MÉLYE

A játék utolsó fordulója akkor kezdődik, amikor az időjelző homokóra Selmecebánya utolsó tárnájába kerül.

Ekkor a kezdőjátékostól kezdve minden játékos még egyszer sorra kerül, majd vége a játéknak, és az értékelés következik.

2. BEROBBANTÁS

A **Robbanószer** nevű akciókártya extra képességének használatával is be lehet fejezni a játékot. Amennyiben ezt a kártyát akkor játssza ki egy játékos, amikor az időjelző homokóra már Selmecebánya tárnáinak egyikében van, berobbantja vele a bányát. Ennek az a feltétele, hogy az időjelző homokóra már a tárnák egyikében álljon. Ha a Robbanószer akciókártya még az azt kijátszó játékos előtt fekszik az asztalon, amikor újra sorra kerül, a játék azonnal véget ér. Azonban, ha akkor ez a lap már nincs az asztalon (például Dr. Delete lapjával eldobatja valaki), a játék tovább folytatódhat.



3. IDŐUTAZÁS

Az időutazás csak akkor lehetséges, ha az időjelző homokóra már Selmecebánya tárnáinak egyikében van. Amikor egy játékosnak **sikerül legalább 8 pontot összegyűjtenie a nála lévő időgéppalkatrészek megszerzésével, és a többi játékosnál legalább 1 ponttal többet szerzett**, akkor a saját köre végén bejelentheti, hogy elkészült az időgéppel, és a játék véget ér. Ha az időutazást kezdeményező játékos teljesítette az időutazás feltételeit, akkor ő győzött. Azonban, ha elszámolta magát, akkor kiesik a játékból, és a többiek közül az győz, akinek a legtöbb pontja van.

Az időgéppalkatrészek és a körző pontozását lásd alább.

ÉRTÉKELÉS

Amikor véget ér a játék, ki kell értékelni a játékosok által megszerzett időgéppalkatrészeket, ami az időgéppalkatrész akciókártyákat, illetve a körző birtoklását jelenti.

Egy játékos azt az időgéppalkatrész kártyát birtokolja, amelyik a játék végén a kezében, illetve az asztalon előtte, a titkosított lapjai között van.

AZ IDŐGÉPPALKATRÉSZEK PONTOZÁSA

- Minden időgéppalkatrész kártya **1 pont**
- Két egyforma (vagyis egy pár) időgéppalkatrész kártyáért **+1 bónuszpont** jár
- 4 különböző időgéppalkatrész kártyáért **+3 bónuszpont** jár
- **A körző 1–4 pontot érhet** attól függően, hol áll a sávján





A KÖRZŐ

A körző értéke mindig attól függ, hogy a sávjában épp melyik mezőn áll.

Amelyik játékos szerepkártyájának megfelelő színű mezőn áll a körző, az a játékos birtokolja ezt az időgéppalkatrészt.

Amennyiben a **játék elején csak kétféle** (piros és kék) szerepkártyát osztottunk ki, a körző pontértéke az alábbi ábra szerint számít.



Ha csak a piros és kék szerepkártyák vannak játékban, és a körző pont közepén áll, egyik fél sem birtokolja a körzőt.

Amennyiben a **játék elején háromféle** (piros, kék, szürke) szerepkártyát osztottunk ki, a körző pontértéke az alábbi ábra szerint számít.



A kék és piros kerettel ellátott szürke mezőkön csak a szürke szerepkártyát birtokló játékos kap pontot a körzőért.

Döntetlen esetén

Ha a pontszámok alapján döntetlen alakulna ki, az győz, akinek sikerült a döntetlenre állók közül megszereznie a körzőt is. Amennyiben a döntetlenre álló játékosok közül egyikük sem birtokolja a körzőt, az győz, akinek több akciókártyája maradt (a kezében lévő és a titkosított lapjaival együtt).

CSAPATJÁTÉK

A **Csapatjáték** a következőkben különbözik a **Hajsz a körzőért** játékváltozattól:

SZEREPKÁRTYÁK KIOSZTÁSA

A játék elején minden játékos kap egy szerepkártyát.

Fontos! A szerepkártyáját minden játékos tartsa titokban, képpel lefordítva maga előtt!

A játék során lehetőség lesz különböző akciókártyák segítségével, illetve a játékosok játékának megfigyelésével kideríteni, hogy melyik játékos melyik csapathoz tartozik. A játékosok számától függ, hogy melyik szerepkártyából mennyit kell kiválasztani, majd kiosztani a játék elején.

4 játékos: 2 Sándor bácsi csapata és 2 Felemásshemű csapata
5 játékos: 2 Sándor bácsi csapata, 2 Felemásshemű csapata és 1 Dr. Szalontai
6 játékos: 3 Sándor bácsi csapata és 3 Felemásshemű csapata
vagy
2 Sándor bácsi csapata, 2 Felemásshemű csapata és 2 Dr. Szalontai



5 játékos esetén Dr. Szalontai egyedül van 2-2 játékos ellen, ezért az ötszemélyes játékváltozatot gyakorlottabb játékosoknak ajánljuk.

6 játékos esetén kétféleképpen is eloszthatjuk a szerepkártyákat, így a játékosok játszhatnak két (2×3 fő), illetve három (3×2 fő) csoportra osztva is, ami még izgalmasabbá teszi a játékot.

A kezdőjátékos keverje meg a játékosok számától függően összeválogatott szerepkártyákat, és mindenkinek osszon belőle egyet **képpel lefordítva**.

A JÁTÉK VÉGE

A **Csapatjáték** változatban is háromféleképpen érhet véget a játék, de a harmadik lehetőségnek, az **Időutazásnak más a feltétele**.

3. IDŐUTAZÁS

Az időutazás csak akkor lehetséges, ha az időjelző homokóra már Selmecbánya tárnáinak egyikében van. Ha egy játékos úgy véli, hogy a **csapata mind a 4 féle időgéppalkatrészből birtokol egyet, és a körzöt is megszerezték,** akkor a saját köre végén bejelentheti, hogy elkészültek az időgéppel, és a játék véget ér.

Ha az időutazást kezdeményező játékos a csapatával teljesítette az időutazás feltételeit, akkor a csapata győzött. Azonban, ha elszámolta magát, akkor a bejelentést tevő játékos a csapatával együtt kiesik a játékból, és a többi csapat közül az győz, amelyiknek a legtöbb pontja van.

ÉRTÉKELÉS

Amikor véget ér a játék, fel kell fedni a titkos szerepkártyákat, hogy kiderüljön, melyik játékos kivel van egy csapatban, és ki kell értékelni a játékosok által megszerzett időgéppalkatrészeket, ami az időgéppalkatrész-kártyákat, illetve a körző birtoklását jelenti.

A körző pontozása a **Hajza a körzőért** változathoz képest nem változik.

Az időgéppalkatrészek pontozása 5 játékos esetén a következőkkel módosul:

A Dr. Szalontai szerepkártyájával játszó játékos minden időgéppalkatrész-kártyáért 2 pontot kap, függetlenül attól, hogy magában, vagy párban sikerült megszereznie őket.

MEGJEGYZÉSEK, KÉRDÉSEK

Egy lap elkérése (pl: Edina, Vérző monitor) nem számít sem lapelhúzásnak, sem lapeldobásnak, sem cserének, így nem lehet védő lappal kivédeni a hatását.

Véget ér-e a játék, ha valaki kijátssza a Robbanószer akciókártyát, amikor az időjelző homokóra Selmecebánya első tárnájában van, és az utána következő játékos Kempelen Farkas lapját kijátssza egygel visszatolja az időjelző homokórát?

Amennyiben a Robbanószer az előtt a játékos előtt marad, aki kitette, akkor a játék véget ér, amikor ő ismét sorra kerülne. A Robbanószer a kijátsszása pillanatában aktiválódik, és ha akkor az időjelző homokóra valamelyik tárnában volt, utána már mindegy, hogy a robbanás pillanatában hol áll az időjelző.

Felrobban-e a Robbanószer, ha a Gül baba türbéje lappal ellopom az azt kijátsszó játékos elől?

Attól függ, hogy amikor a robbanószer elveszed a játékostól, és átteszed magad elé, éppen hol áll az időjelző homokóra. Ha akkor valamelyik tárnában van, akkor a robbanószer aktiválódik, és ha még előtted lesz, amikor ismét sorra kerülnél, akkor a játéknak vége. Ha viszont akkor veszed el valakitől, amikor az időjelző nincs valamelyik tárnában, akkor a Robbanószernek csak az alapképességét használhatod, hiszen nem áll fenn a robbantáshoz szükséges feltétel.

Mikor mozoghat a körző Vali néni lapjánál?

Amikor Vali nénit valaki elé leteszi egy játékos, nem mozgathat vele körzőt. Akkor mozgathatja a lap kijátsszója a körzőt, ha annak a játékosnak a köre elején, aki elé letette a lapot, Bujdosóné a gimnáziumban van, mivel csak ekkor teljesül a lap extra képességének feltétele.

Használhatom-e Géza bá lapját egy ellenem irányuló támadás kivédésére, ha ez a lapom le van titkosítva?

Nem. Géza bát csak a kezedből tudod kijátsszani, és csak akkor játszhatod ki, ha Bujdosóné nincs a gimnáziumban.

Mozgatható-e a körző akkor, ha ellenfelem olyan személylapot játszik ki (pl.: Felemásszemű), amelyet Géza bá lapjával hatástalanítok?

Abban az esetben kell mozgatni a körzőt, ha a lap kijátsszásakor a Felemásszemű bábuja egyedül van a villájában, mert a kártya kijátsszásakor teljesül a lap extra képességének feltétele. Géza bá lapja nem akadályozza meg a kártya kijátsszását, de segít abban, hogy a téged támadó lap ne legyen rád hatással.

KÖSZÖNET

Köszönjük a tesztelőknek, hogy játékukkal, véleményükkel segítették az Időfutár társasjáték fejlesztését.

Kiemelten köszönjük a legaktívabbaknak: Dervadelin Zoltán, Somodi Ádám, Püspök Balázs, Tóth Balázs, Sass Szabina, Tóth Gizella, Harangozó Tünde, Katona Tímea, Medgyesi Péter, Oláh Tamás, Tóth-Szegő Dániel, Szegedi Ádám, Bökönyi Magdolna, Péter Csilla.

Külön köszönet Aczél Zoltánnak a lehetőségért, és hogy végig támogatt minket a fejlesztés során.

Olvasd a sorozat köteteit! Lethetetlen, vicces, mai!

www.pagony.hu

tiloszakonyvek.hu

facebook.com/tiloszakonyvek



© Gimesi Dóra, Jeli Viktória,
Tasnádi István, Vészits Andrea
Pozsonyi Pagony Kft., 2015
Grafika © Szabó Levente



A játék szerzői: Tuska Miklós és Kiss Norbert
Kiadó: Gémklub Kft. és Pozsonyi Pagony Kft.
www.gemklub.hu
Gyártó és forgalmazó: Pozsonyi Pagony Kft.
www.tiloszakonyvek.hu, www.pagony.hu