



Loko moto SZABÁLYFÜZET

2-5 JÁTÉKOS
8 ÉVES KORTÓL
30 PERC

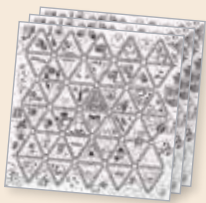


Szépén ível felfelé a karriered: a kisvasúton kezdted, mint jegykezelő, majd mozdonyvezető, később vasútmérnökként a pályatervezés csínját-bínját is kitapasztaltad, most pedig a Vasútfejlesztési Társaság igazgatója vagy! Csak rajtad múlik, hogy milyen hosszú fő- és mellékvonalakat építesz ki, és azokra milyen értékes és különleges mozdonyokat szerzel be.

Legyél te a legügyesebb vasútihálózat-építő, és szerezd meg a kedvenc mozdonyaidat!

Tartozékok

1 térképtömb (80 lap)



5 színes + 1 vastag fekete filc



30 alakzatkártya (3 különböző nehézségben)



1 játékszabály

2

Hogyan játszhatok?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



A játék célja

A játék során a játékosok saját színükkel vasútvonalakat rajzolnak a térképlapra. Ha összegyűlik több, egymással összeérő szakasz (lehet elágazó is!), akkor azt beválthatják a szakaszok számával azonos pontértékű vonatlapra. Emellett különböző alakzat-kombinációkkal is lehet pluszpontokat szerezni.

Az nyer, aki a játék végén a vonatlapjaiból és alakzatkártyáiból a legtöbb pontot gyűjtötte, az el nem költött vonalakért járó pontlevonás után.



3

Előkészítés

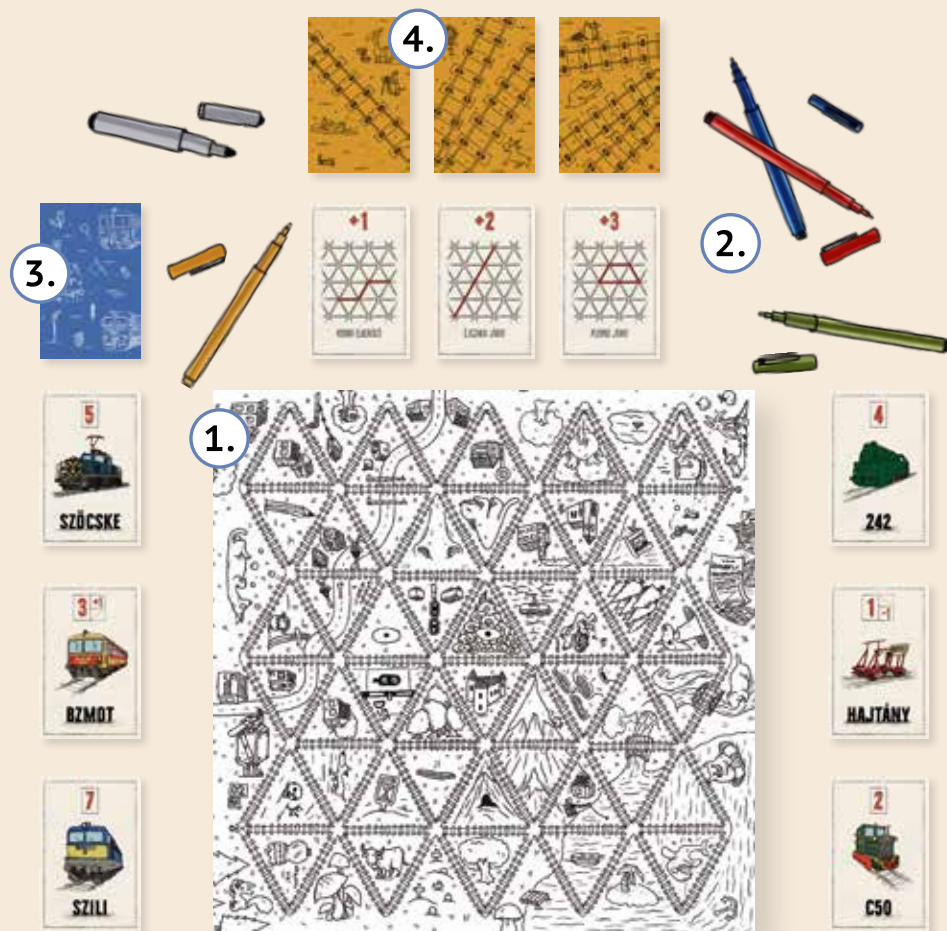
1. Tegyetek az asztal közepére egy térképlapot! *
2. Minden játékos válasszon egy színes filcet, a feketét pedig tegyék a térképlap mellé!
3. Keverjétek össze a vonatkártyákat, és csapjatok fel 6-ot a térképlap mellé, a maradékból pedig képezzetek húzópaklit!
4. Válogassátok szét 3 pakliba az alakzatkártyákat a pontszámuk szerint (külön az egyeseket, ketteseket, hármasokat). Tegyétek a paklikat a térképlap mellé, és mindegyikből csapjatok fel egy-egy kártyát.

Tipp ✳

Ha kisebbek is játszanak, az előkészületeknél figyelhettek arra, hogy **feléjük** álljanak a kártyák, hogy könnyebben átlássák az alakzatokat, pontszámokat.

Megengedhetitek a játékosoknak, hogy segítségképpen egy rövid ellenőrzés erejéig kezükbe vegyék a felfordított alakzatkártyákat és azokat elforgatva összenézzék a térképlapon szereplő vonalakkal. Ezután persze vissza kell tenni az alakzatkártyát, hogy a többiek is jól lássák, és tudjanak vele tervezni.

* A filctoll esetleg átüthet a papíron.






KEZDŐDHET A JÁTÉK!

A játék menete

Az kezd, aki legutoljára utazott vonaton. Ha ez alapján nem tudtok dönteni, akkor az kezdjen, aki egy levegővel a leghosszabban tudja vonatfütyt hangját utánozni.

A soron lévő játékos a körében **1 akciót hajthat végre** a következő **3** közül:

-  **Vasútvonal lefoglalása:** A saját színű filctollával lefoglalhat **2** vasútvonalat **szaggatott vonallal**. Ezekre csak az a játékos rajzolhat a későbbiekben vasútvonalat, aki lefoglalta.
-  **Vasútvonal berajzolása:** **Folytonos vonallal 1** vasútvonalat berajzol a filctollával egy még üres szakaszra, vagy a saját színével korábban lefoglalt szaggatott vonalra.
-  **Vonatkártya vásárlása:** A korábban behúzott vonalaiból **megvásárol 1 vonatkártyát**, és ha tud, akkor elvesz mellé **1 alakzatkártyát** is. A megvásárolt kártyák helyére (akár vonatkártya, akár alakzatkártya) mindig csapjunk fel új lapot a húzópakliból.

Ezután a tőle balra ülő játékos köre következik.



AKCIÓK LEÍRÁSA

Vasútvonal lefoglalása

A saját filceddel berajzolhatsz **2** szakaszt a térképen szaggatott vonallal. Nem kell egymáshoz csatlakozónak lenniük, bármelyik **2** üres szakaszt választhatod. Ezeket a vasútvonalakat lefoglaltad, más nem tudja berajzolni őket, de vásárlásra még nem használhatod, ahhoz át kell rajzolnod folytonos vonallal őket.

Vasútvonal berajzolása

A saját filceddel berajzolhatsz egy folytonos vonalat a térképen bármelyik üres szakaszra, vagy egy korábban általad lefoglalt szaggatott vonal szakaszra.

Vonatkártya vásárlása

Ha van már elég saját színeddel **folytonos** vonallal berajzolt **összefüggő** vasútvonalad, akkor a körödben dönthetsz úgy, hogy rajzolás helyett megvásárolsz egy vonatkártyát a felcsapott kártyák közül. A vonatkártyán felül középen található szám a kártya ára, ami egyben a játék végén érte járó pontszám is. Ennyi vasútvonallal kell fizetned érte, hogy megvehesd.



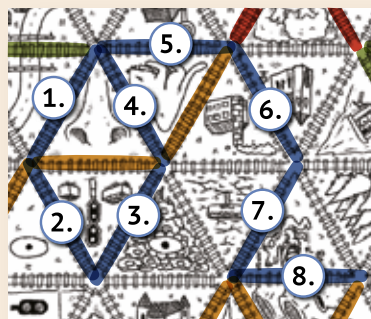
Ha vonatkártyát vásároltál, akkor:

- ✗ a felvett kártyát tedd magad elé – ez már a te gyűjteményedbe tartozik;
- ✗ a **fekete filccel** húzz át annyi saját színű összefüggő vasútvonalat, amennyibe a kártya kerül (ha ennél több összefüggő vonalad van, a maradékot majd később egy másik kártyához felhasználhatod);
- ✗ nézd meg, hogy a most berajzolt fekete vonalaid tartalmaznak-e olyan alakzatot, ami megtalálható a felcsapott alakzatkártyák valamelyikén. Ha igen, a vonatkártyával együtt az alakzatkártyát is felveheted. Ha a most berajzolt fekete vonalaid több alakzatkártya mintáját is magába foglalják, te döntöd el, melyiket veszed fel, de egy vonatkártyához **csak 1 alakzatot** lehet választani. Az alakzatok forgathatók, de nem tükrözhetők!
- ✗ ha megvan egy alakzatod, de nincs pontosan olyan értékű vonat, ahány vonalból az alakzat áll, akkor dönthetsz úgy, hogy egy **kisebb pontszámú** vonatot veszel fel, mint ahány vonalat áthúztál feketével (persze, még gyűjtögethatsz is tovább egy drágább vonatra, ha úgy tartja kedved);
- ✗ néhány vonatkártyán az ár mellett található egy kisebb **+1-es** is. Ezek bónuszpontok, fizetni nem kell pluszban értük, de a játék végén plusz pontnak számítanak.



Példa

Lacinak **8** egymást érintő **kék** szakasza van. Szeretné megvenni a **6 pontos** Csörgőt, ehhez a **8** szakaszából a fekete tollal kihúzza **6-ot** (a maradékot majd később használja fel). Emellett a **3** felcsapott alakzatkártya közül az egyiket tartalmazza a feketével kihúzott útvonal, így azt a kártyát is felveszi. Ezután felcsap egy-egy vonat-, és alakzatlapot a felvettek helyére a megfelelő pakliból.



A játék vége

Ha a térképlapon már nem maradt szabad vasútvonal (vagyis mindegyik ki van húzva fekete, színes, vagy szaggatott vonallal), a játék véget ér. Ha az utolsó játékosnak már csak 1 szabad vonal jut, ez egyszer megengedett, hogy csak 1 szakasznyi szaggatott vonalat húzzon kettő helyett (hogy ne csináljon magának mínusz pontot).

Pontszámolás

A pontjainkat az alábbiak összeadásával kapjuk meg:

- ✗ **vonatkártyák** – a vonatkártyákra írt pontszám bónuszpontokkal együtt (ahol negatív értéket látunk bónuszpontként, ott le kell vonni azt az értéket az eredeti pontból, lsd.: hajtány),
- ✗ **alakzatkártyák** pontszámai,
- ✗ **büntetőpontok** – a térképlapon található fel nem használt, de folytonosan berajzolt vasútvonalaidért darabonként 1 pontot elveszítesz a játék végén.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyert.

Döntetlen esetén az a nyertes, aki több **vonatkártyát** szerzett. Ha az is egyenlő, akkor az nyer, aki több pontot szerzett **alakzatokból**.

Kétszemélyes játék

Az első 6 körben a játékosok a fekete filccel felváltva kihúznak egy-egy vasútvonalat a térképen, amit a játék során senki sem tud megszerezni. Ha kihúztátok ezt a 12 szakaszt, akkor a rendes szabályok szerint folytatódik a játék.

Titkos célok

Ebben a játékmódban csak az **1-es** értékű alakzatkártyákból fordítsatok fel egyet. A **2-es** és **3-as** értékűekből mindenki húzzon magának titkosan egyet-egyét, amit csak ő nézhet meg. A játék során csak akkor mutasd meg a többieknek a kártyát, ha teljesítetted, ilyenkor félreteheted a megszerzett pontjaid közé. A helyére újabb titkos alakzatkártyát húzhatsz a megfelelő pakliból. A játék végén a nálad maradt teljesítetlen alakzatkártyák nem érnek pontot és nem is jár értük büntetés.



Nehezített pálya

Ebben a játékmódban csak olyan összefüggő szakaszokért vásárolhatunk vonatkártyát, amelyeket a fekete toll felemelése nélkül meg tudunk rajzolni. Ennél a játékmódnál az előkészületkor válogassátok ki és tegyétek félre az alakzatkártyák közül a csillaggal jelölteket.





Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2023
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a
www.pagony.hu

Játéktervező © Pásztor Emma
Illusztráció © Pásztor Emma

Grafikai tervezés és tördelés: Győri Bori
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Származási hely: Kína

