

	8+
	2
	20'

2GETHER

H





FIGYELEM – LÉZERSUGÁR BALRÓL!

Jules Messaud, Antonin Boccara és Arthur Anguilla
kooperatív zsákmányvadászata

Egy hatalmas kastély előtt álltok és már a kezetekben érzitek a zsákmányt. Úgy hallottátok, hogy sok pénz van elrejtve az ódon épületben. Arra fáj a fogatok, csakhogy nem vagytok profi tolvajok. Ennek ellenére szerencsét próbáltok. A terv a következő: behatoltok az ablakon keresztül, elhaladtok a nagy szobanövény mellett, át a pazar szobán, ahol a diszes kanapé áll, majd gyorsan beszákoltok néhány érmét. Ezután továbbmentek a folyosón át a páncél széfhez. Óvatossá kell lennetek, mert a szobákat és a folyosókat lézeres érzékelők védik. Ezeket el kell kerülnötök! Tehát: először balra, aztán jobbra, onnan vissza, azután egy kis kacsázás – ennek működnie kell. Még egy fontos dolog: ügyeljete arra, hogy időben elhagyjátok az épületet, mert az idő nem a barátotok...

A JÁTÉK TARTALMA:

8 nagy játéktábla, növekvő nehézségi szintekkel, a következőkre oszva:

- 1. szint „A kastély” 
- 2. szint „A kaszinó” 
- 3. szint „A múzeum” 
- 4. szint „Az űrállomás” 

Minden szint 2 kétoldalas játéktáblából áll.



2 maszk, egy piros és egy kék fóliával



1 játékszabály



1 nagy homokóra (120 másodperc)



1 kocka (a 2. szinthez „A kaszinó”)



1 filctoll (szivaccsal letörölhető)



1 kis homokóra (30 másodperc)



4 mini játéktábla „Aszteroidák” (a 4. szinthez „Az űrállomás”)



1 tábla „A rejtekhely”

11 kártya, ebből:



3 biztonsági őr



4 kincsesháza



4 leletek (a 3. szinthez „A múzeum”)



piatnik.com

A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy a négy szint egyikét együtt teljesítsétek. Mozogjatok ügyesen a kastély termeiben, járjatok be minél több szobát anélkül, hogy eltálna egy lézersugár és gyűjtsétek be minél több érmét. Jó kommunikációval és higgadsággal, együtt sikerülni fog!

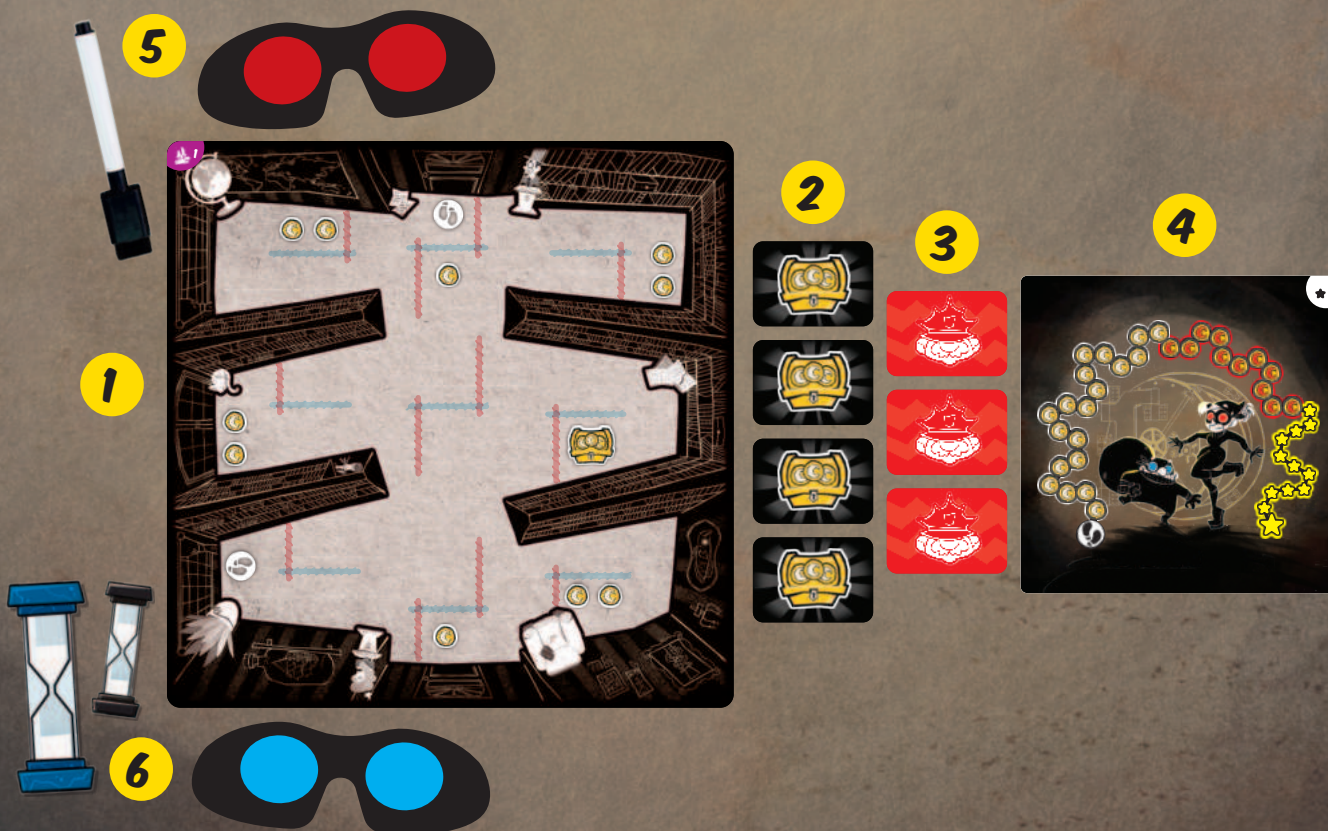
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE AZ 1. SZINTHEZ "A KASTÉLY":

- 1 Helyezzétek **A kastély 1** táblát az asztal közepére.
- 2 Fektesseék a 4 **Kincsesláda kártyát** arccal lefelé a játéktábla mellé.
- 3 Fektesseék a 3 **Értékpapírok kártyát** is szintén lefelé fordítva a játéktábla mellé.
- 4 Helyezzétek készenlétbe **A rejtekhely táblát** úgy, hogy a * oldala legyen felül.
- 5 Egyikőtök vegye el a **piros maszkot** és a **filctollat**.
- 6 A másik vegye el a **kék maszkot** és a két **homokórát**.

Megjegyzés: A többi szint játéktáblái még maradjanak a dobozban. Nincs szükség rájuk az aktuális játékhoz.

A MASZKOK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Az első játék előtt rögzítsétek a gumiszalagokat a maszkokra. Dugjátok a lyukakba a gumiszalagok két végét, majd kössetek rá csomót.



A JÁTÉK MENETE:

Minden játékot egy szinten játszotok, ami 4 körből áll. Minden kört másik teremben játszotok. Egy kör 3 fázisból áll (*Tervezés – Rablás – A zsákmány*), és ugyanúgy zajlik:

1. FÁZIS: TERVEZÉS

Fordítsátok meg a **kis homokórát**. **30 másodpercek** van arra, hogy alaposan szemügyre vegyétek a szobát, és átbeszéljétek az **útvonalat**. Tegyétek fel magatoknak a következő kérdéseket: Melyik bejáratnál szeretnétek kezdeni? Hogyan lehet minél több érmét összegyűjteni? Melyik lézersugárra kell figyelni? Amikor letelik az idő, átléptek a következő fázisra.



2. FÁZIS: RABLÁS

Vegyétek fel a maszkokat. Aki **a kék maszkot viseli**, megfordítja **a nagy homokórát**. **2 percek** van a rablás végrehajtására és a lehető legtöbb **érme** összegyűjtésére.



Aki a piros maszkot viseli, az a zsákmányt keresve bejárja a szobát.

Rajzolj egy **utat** a filctollal a táblára úgy, hogy minél több érmét elérj. A **lábnyomokkal** jelölt két ajtó egyikénél kezdesz, és a másik lábnyommal jelzett ajtónál fejezed be az utadat, mielőtt lejár az idő.

Közben figyelj a következőkre:

- Miután rátetted filctollat a kezdőpontra, utána már nem emelheted fel sem mozgás közben, sem a helyiségen **belül**. Ez azt jelenti, hogy:
- Az utat egy folyamatos vonallal kell megrajzolnod.
- A rajzolt útvonalat akár többször is keresztezheted.
- Egy útszakaszt az útvonaladban akár kétszer is átrajzolhatsz, ha oda-vissza haladsz az útszakaszon.
- Nem szabad a falakon vagy a fekete keretben lévő tárgyakon keresztül vezetni az útvonalat.
- Szóban kommunikálnod kell a társaddal, hogy fontos információkat tudj meg a lézersugarakról vagy az út tájolásáról.

Aki a kék maszkot viseli, segíti a társát az útvonal megrajzolásában.

Az a feladatod, hogy szavakkal úgy irányítsd a társad, hogy biztonságosan tudja megrajzolni az útvonalat és közben ne találkozzon olyan lézersugárral, amit ő nem lát.

Fontos: Csak szavakkal irányíthatod. Nem mutathatsz rá ujjal a táblán látható tárgyra, érmékre vagy lézerekre! Szemmel kell tartanod a homokórát is, és folyamatosan informálnod kell a társadat arról, hogy mennyi ideje van hátra.

Amint letelt az idő a **piros maszkot** viselő játékosnak le kell tennie a tollat. Lépjete tovább a következő fázisra.

3. FÁZIS: A ZSÁKMÁNY

Vegyétek le a maszkokat.

Vessetek egy pillantást a táblán kirajzolódott útra, és értékeljétek a zsákmányt a következőképpen:

- Számoljátok meg az érméket, amelyeket a rajzolt út érint.
- Vonjatok le 1 érmét minden lézer érintéséért.
- Ha nem jutottatok ki időben a szobából, akkor meg kell vesztegetnetek az **örököt**, amiért le kell vonnotok 3 érmét.

A **rejtekhelyen** jelöljétek be a megmaradt érme számát a kezdőmezőtől kezdve.

Megjegyzés:

- Ha az út többször is ugyanazt a lézersugarat érinti, akkor is csak 1 érmét kell levonni.
- Ha negatív eredményt kaptok, akkor nem fogtok tudni érméket megjelölni a **rejtekhelyen**, de nem veszítetek el egyetlen érmét sem, amelyet már megjelöltetek az előző körökben.

A KINCSESLÁDA



Ha a rajzolt út érinti a **kincsesládát**, akkor vegyétek el az **egyik kincsesláda kártyát** (bármelyiket). Ezután döntsetek arról, hogy:



vagy



elássátok a kincsesládát: Ebben az esetben tegyétek vissza a **kincsesláda kártyát** a dobozba anélkül, hogy megnéznétek, és jelöljétek meg 3 érmét a rejtekhelyen.

megfartjátok a kincsesládát: Ha így döntötök, akkor fordítsátok meg a **kincsesláda kártyát**, és tegyétek le magatok elé. A kártya hatását a következő körtől használhatjátok. (A kártyák hatásairól részletesen a 14. oldalon olvashattok.)

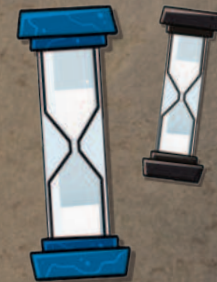
PÉLDA



2




1



Bandi és Réka időben kiértek a szobából.

A rajzolt út **8 érmét**  és **3 lézert** érint. Így **5 érmét**  jelölnek meg a rejtkehelyen **1**.

Továbbá az út érinti a **kincsesládát** . Úgy döntenek, hogy megtartják a **kincsesláda kártyát**, hogy a következő körökben használhassák a hatását **2**.

ÚJ KÖR, ÚJ TEREM

Vegyétek ki a megfelelő jelölésű játéktáblát a következő körre, és helyezétek az asztal közepére.


Megjegyzés: Az 1. terem hátulján található a 2. terem. A 3. terem hátulján található a 4. terem.

CSERÉLJÉTEK SZEREPEKET:

- Ha **piros maszkod** volt az előző körben, akkor most vedd fel a **kék maszkot** és vedd el a **2 homokórát**.
- Ha **kék maszkod** volt az előző körben, akkor most vedd fel a **piros maszkot** és vedd el a **filc ollait**.

Kezdjétek el az új kört az 1. fázissal.

BIZTONSÁGI ŐR


Ha egy kör után az utolsó megjelölt érme a rejtekhelyen egy piros , akkor meg kell fordítanotok egy **biztonsági őr** kártyát. Az őrök bekapcsolták a riasztóberendezést, ezzel megnehezítik a következő körben a játékot. Tegyétek vissza a biztonsági őr kártyát a dobozba a következő kör végén. (A biztonsági őr kártyák hatásairól részletesen a 14. oldalon olvashattok.)



A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik kör után ér véget. Nézzétek meg, hogy hány érmét jelöltetek meg a rejtekhelyen.


GYŐZELEM:

Ha legalább egy csillagot  megjelöltetek a **rejtekhelyen**, akkor **megnyertétek** a játékot!

Gratulálunk – tehetséges tolvajok vagytok! Próbáljatok ki egy nehezebb szintet a következő játékban.


Megjegyzés: Minél több csillagot  jelöltetek, annál dicsőségesebb a győzelmetek! Próbáljátok meg felülmúlni önmagatokat a későbbi játékokban!

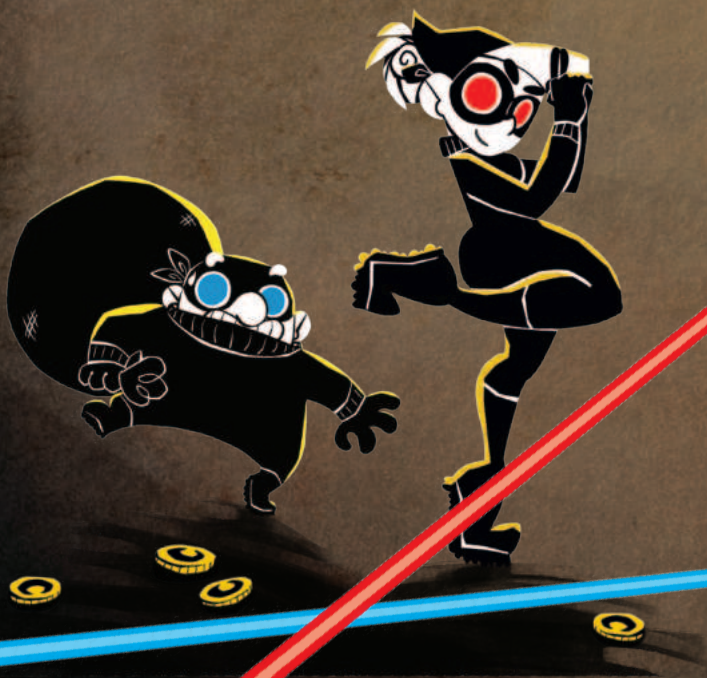
VERESÉG:

Ha nem jelöltetek meg egyetlen csillagot  sem a rejtekhelyen, akkor sajnós **elvesztettétek** a játékot! Próbáljatok meg jobban kommunikálni, és játsszatok egy újabb játékot az aktuális szinten – talán a következő játékot győzelemre viszitek!

PROFESSZIONÁLIS VÁLTOZAT



Szeretnénk, hogy még nagyobb kihívás legyen a játék? Akkor a játék előkészítésekor a **rejtekhelyet** úgy tegyétek ki, hogy a duplacsillagos  oldala legyen felfelé. Az őrök gyakrabban tűnnek fel a játékban, és több érmét kell gyűjteni a győzelemhez. Készen álltok a nagyobb kihívásra?



A KINCSESLÁDA KÁRTYÁK



Egy kincsesláda kártya hatását körönként egyszer használhatjátok ki! Körönként annyi kincsesláda kártyát használhattok, amennyit csak akartok.

A TAPADÓS KESZTYŰ



Ezzel a kártyával a **piros maszkos** játékos egyszer áthúzhatja a tollat a falakon vagy a fekete keretes tárgyakon a 2. fázisban.



AZ UGRÓCIPŐ



Ezzel a kártyával a **piros maszkos** játékos egyszer áthelyezheti a tollat a táblán az egyik **C** érméről egy másik **C** érmére, a 2. fázis során, és onnan folytathatja a rajzolást.

Megjegyzés: Ebben az esetben a **C** nem számít **C** érmének.



A MESTERKULCS



Ezzel a kártyával a 2. fázisban **C** érménél is elhagyhatja a szobát.

Megjegyzés: Ebben az esetben a **C** nem számít **C** érmének.

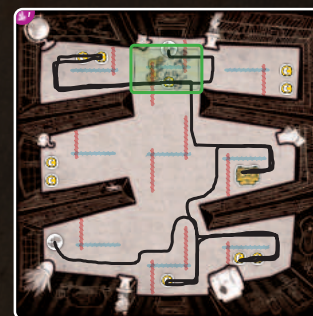


A KÖD GÉP



A 3. fázis során tegyék le ezt a kártyát a táblára egy olyan lézere, amelyiket az út során megérintettetek. Ezért **nem** kell levonnotok érméket a zsákmányból.

Megjegyzés: Természetesen a kártyával lefedett érme **C** után a szokásos módon megkapjátok a pénzt!



A BIZTONSÁGI ŐR KÁRTYÁK



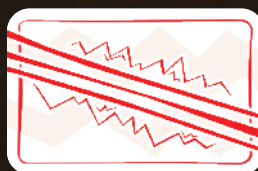
A biztonsági őr kártyák hatása csak **egy körön át aktív!** Tegyétek vissza őket a dobozba a kör után.

CSIŰ!



A **piros maszkos** játékos nem beszélhet a 2. fázisban.

VESZÉLYES LÉZEREK



Minden lézer érintésekor 1 érme **C** helyett 3-at kell levonni.

SZUPER BIZTONSÁG



Az útvonalon minden egyes duplán húzott útszakasz után 1 **C** - érmét le kell vonni.

2. SZINT: A KASZINÓ




Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.




A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint. A **kék maszkos** játékos megkapja a **kockát** is, és maga elé helyezi.



A 2. FÁZISBAN:

Minden alkalommal, amikor az út érint egy **félkarú rablót** , a **kék maszkos** játékos dob a kockával. A kockadobás eredménye a kör végéig változatlan marad, így figyelembe veheti a 3. fázisban. Kivéve, ha többször is dobtok, akkor, csak az utolsó dobott eredmény számít:

- Ha a kocka nem mutat szimbólumot, akkor nem kaptok jutalmat.
- Ha a kocka 1  érmét mutat, akkor 1 érme  jelölést kaptok a rejtekhelyen.
- Ha a kocka a kincsesládát , mutatja, akkor elvehetek egy **kincsesláda kártyát**. Használhatjátok a már megismertek szerint.

3. SZINT: A MÚZEUM





Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint. A **kék maszkos** játékos megkapja a **4 leletkártyát**, amiket megkeverés után egy lefordított pakliba rendezve letesz maga elé. Fordítsátok fel a felső kártyát.



A 2. FÁZISBAN:

Ha az út érinti a táblán azt a leletet, amelyik a felfordított leletkártyán  látható, akkor elvehetitek azt a kártyát. Ezután fordítsátok fel a következő leletkártyát a pakliról, és próbáljátok meg minél több tárgyat összegyűjteni az érmék  mellett.

Ha sikerül összegyűjteni mind a **4 leletet** egy körben, jutalomként kaptok egy **kincsesláda kártyát** a 3. fázisban. Használhatjátok a már megismertek szerint.

4. SZINT: AZ ŪRÁLLOMÁS

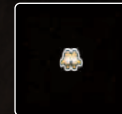


Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.





A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint.

A **kék maszkos** játékos megkapja a **4 mini játéktáblát** „Aszteroidák”, keverje meg és helyezze el őket egy lefordított pakliba rendezve az Ūrállomás tábla mellé. **Minden kör előtt** fordítsa fel a felső mini játéktáblát a pakliról, és tegye az Ūrállomás tábla mellé. Minden kör után a használt mini játéktáblát vissza kell tenni a dobozba.



A 2. FÁZISBAN:

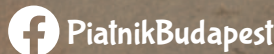
Ha az út érinti a táblán a **hátrakétát** , akkor a **kék maszkos** játékos kapja meg a filctollat. Rá kell tennie a filctollat a hátrakétára  a minitáblán, és meg kell próbálnia elérni a kincsesládát. A második hátrakéta  lehetővé teszi, hogy elhagyja az aszteroidát. Ekkor a **piros maszkos** játékos visszakapja a tollat, és a szokásos módon folytatja útját a hátrakétától  az Ūrállomás táblán. Ha az út érinti a kincsesládát, a 3. fázisban kaptok egy kincsesláda kártyát. Használhatjátok a már megismertek szerint.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a „2GETHER” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu • piatnik.hu

Megtalál minket a:

Piatnik termékkód: 725890



PiatnikBudapest



piatnikhungary

OLDCHAP
GAMES



Blackrock
GAMES

Német nyelvű kiadás:

© 2024 Piatnik, Wien



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők és fulladást okozhatnak. Fulladásveszély! Őrizze meg a játék csomagolását és a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaznak.