

Szabadítsd ki RUMINIT!

Játékidő: 45 perc, 2-4 játékos, 8+

Napnyugtakor indul a Szélkirálynő, de Rumininek nyoma veszett. Kiderül, hogy Morti és patkány csatlósai tartják őt fogva a rejtekhelyükön. Társaiddal útnak indultok a pelevári bazár szűk utcáiban, bejárva a boltokat, hogy a barátotok nyomára bukkanjatok. Kalandotok során különféle varázstárgyak is a segítségetekre lesznek. Vajon ki fogja előbb megtalálni és kiszabadítani Ruminit?

HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót.



TARTALOM

játéktábla

5 bábu + 5 fehér műanyag talp

16 kódkártya

(boltonként egy darab)

1 Ruminis alátétlap + 2 átlátszó műanyag talp

16 lyukas infólapka

(a kódkártyára helyezve IGAZ vagy HAMIS választ ad)

48 kerek tárgylapka (12 piros, 12 kék, 12 türkiz, 12 sárga)

8 segédkártya (Tárgyak és Az én köröm)

25 szerencsekártya

4 kétoldali kerek lapka (lakat/százalékjel)

Galléros Fecő



Sajtós Rozi

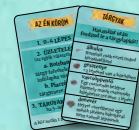


Félszemű Morti



Balikó

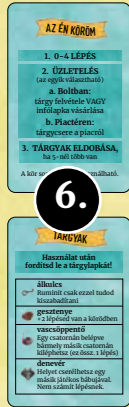
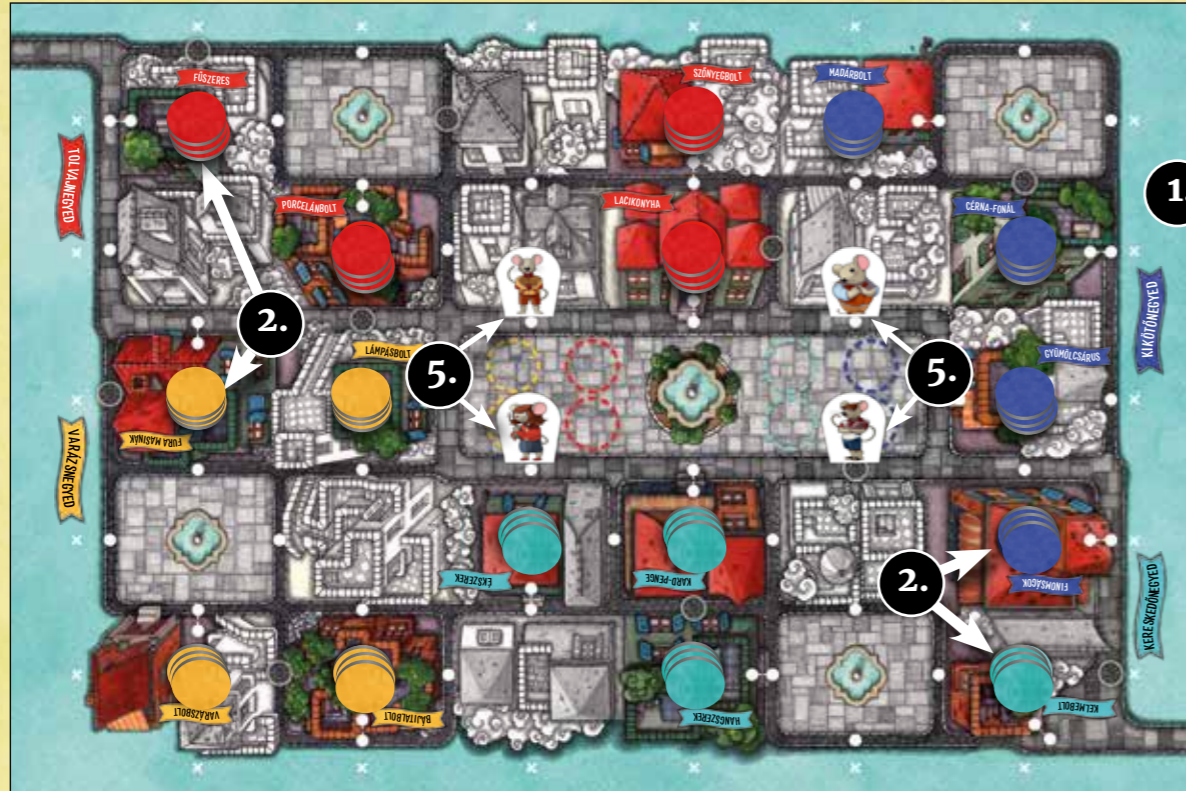
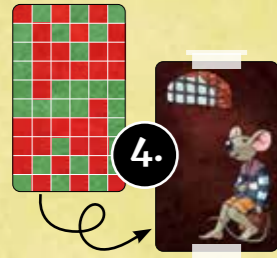
Dundi Bandi



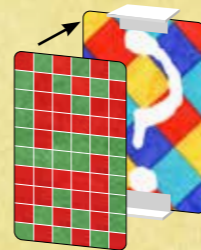
A JÁTÉK CÉLJA RUMINI KISZABADÍTÁSA, az alábbiak segítségével:

- Gyűjtsetek a boltokból **tárgyakat**, amikből **infólapkákat** vásárolhattok! A tárgyak mellett segítenek még a lépések közben, hogy hamarabb elérjétek a célotokat, esetleg a többieknek keresztbe tegyetek.
- Az **infólapkák** segítségével tudjátok meg, Pelevár melyik boltjában tartják fogva Ruminit.
- Szerezsetek egy **álkulcs** tárgylapkát Rumini kiszabadításához!
- Menjete a megfelelő bolthoz, és szabadítsátok ki Ruminit! Akinek ez először sikerül, nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK 4 FŐRE



1. A táblát helyeztél az asztal közepére. 16 színes boltot láttok rajta, ezek egyikében tartják fogva Ruminit. A táblán a boltok között a fehér körökön és csatornafedeleken lehet közlekedni. (A fehér x-ek csak a kooperatív játékmódban szerepelnek.) Egy lépésnek számít az úttal összekötött szomszédos mezőre lépni.
2. Tegyétek a helyükre a **tárgylapkákat!** – Képpel lefelé fordítva tegyétek minden boltba a kijelölt helyre 3-3 tárgyat egymás tetejére a megfelelő színben.
3. Csapjátok fel az **infólapkákat!** – eggyel többet, mint ahány játékos játszik. (Tehát 4 játékos esetén 5 kártyát.) A maradék lesz a húzópakli, lefordítva tegyétek a felütrött infólapkák mellé.
4. Húzzatok egy **kódkártyát!** – A kártya hátulján ott a megoldás, vagyis a bolt neve, ahol Ruminit fogva tartják. A piros-zöld kód pedig ennek a boltnak a tulajdonságait tartalmazza, és megmutatja, hogy az infólapkán az állítás igaz vagy hamis. Keverjétek meg a paklit a piros-zöld oldallal felfelé, és egy véletlenszerűen húzott kártyát csippentsetek fel a **Ruminis alátétlapra** a 2 átlátszó talppal az **ábra szerint**, anélkül, hogy megnéznétek a megfejtést. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség!
5. Válasszatok egy **karaktert**, és a körsorrendnek megfelelően tegyétek a piactér körüli szabad mezőkre valamelyikére. Bolt bejáratára nem tehetek, de csatornafedlapra igen.
6. Osszatok minden játékosnak egy „Az én köröm” és egy „Tárgyak” segédkártyát.



Alapjáték esetén Morti bábuja, a szerencsekártyákra és a lakat/százalékjeles lapkákra nem lesz szükségetek, tegyétek őket vissza a dobozba.

A JÁTÉK MENETE

A körben a játékosok egymás után következnek. Mindenki 2 dolgot csinálhat a körében, először **léphet**, aztán **üzletelhet**. Ezalatt egy tárgyát használhatja (lásd TÁRGYHASZNÁLAT lejjebb).

1. LÉPÉS – 0-4 lépés a játékos döntése szerint a következő szabályok betartásával:

- A lépés végén nem állhattok másik játékosal egy mezőn (sem utcán, sem boltban).
- A tábla jobb felső útján kilépve a bal alsó útra érkeztek.
- A boltba belépés is külön lépésnek számít (és ugyanott kell kilépni). Ha valaki már áll a boltban, amikor egy másik játékos belép, a boltban álló „kilöködik” a bolt elé.

2. ÜZLETELÉS – üzletelni csak boltban és a piactéren tudtok.

Ha ott álltok, az alábbiak közül EGYET választhattok. Ha nem ott álltok, az üzletelést ki kell hagynotok.

a. Üzletelés boltban:

• **TÁRGY felvétele:** Nézd meg a boltban lévő tárgyakat (úgy, hogy más játékos ne lássa), és válassz közülük egyet, amit képpel felfelé vegyél magadhoz!

• **INFÓLAPKA vásárlása:** Ha van olyan **infólapka** felcsapva, amin annak a boltnak a neve szerepel, ahol épp a bábud áll, és van nálad **2 olyan színű tárgy**, ami az infólapka tetején látszik, akkor azokért **megvásárolhatod az infólapkát**.

→ Az infólapkáért kifizetett 2 tárgyat tedd a **piactérre** a megfelelő színű mezőre.

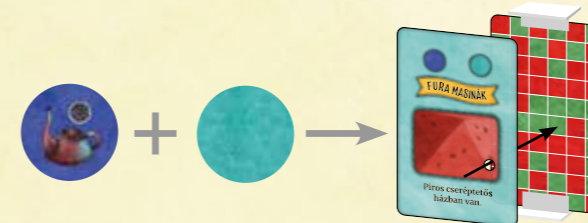
A piactérre a tárgyak minden esetben tárgy oldalukkal felfelé kerülnek!

Ha a piac betelik (egy színből a 3. tárgy is bekerül), az adott szín készletét összekeverjük, és lefordítva egyenletesen visszaosztjuk a boltokba (mindig oda teszünk, ahol a legkevesebb van az adott színből).

→ A megszerzett **infólapkát** helyezd rá a **kódkártyára**.

Ha a lyuk mögötti szín zöld, az infókártyán lévő állítás **IGAZ**, ha piros, akkor **HAMIS**. Ezután tedd magad elé az infólapkát. A játék során bármikor újra ellenőrizheted a kódkártyával.

→ Ezután új infólapkát csapunk fel a régi helyett.



Példa: A Fura masinák boltban állva egy kék és egy türkiz tárgyadért megveheted ezt az infólapkát, amiből kiderül, hogy Rumini piros cseréptetős házban van-e. A kódlapra helyezve ha a lyuk mögötti szín zöld, akkor cseréptetős, ha piros, akkor nem cseréptetős házban tartják fogva Ruminit.

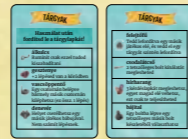
b. Üzletelés a piactéren (ehhez a piactér bármelyik pontján kell állnod):

• **TÁRGYCSERE:** Valamelyik tárgyadat vagy lefordított tárgyadat (csak 1-et) elcserélheted egy piaci tárgyra. A csere végén mindkettő lapka a tárgy oldalával felfelé legyen fordítva (amit kaptál, az is, és amit a piacra tettél, az is).

3. A KÖRÖTÖK VÉGÉN legfeljebb 5 db tárgy maradhat nálatok.

Ha több van, el kell dobni a piactérre. Ha a piac így betelik, még a körödben vissza kell osztani a tárgyakat a boltokba (lásd itt).

TÁRGYHASZNÁLAT (a körötökben 1 tárgyat használhattok)



A tárgyakat a lépések előtt vagy után használhatjátok. Ezt aszerint döntsétek el, hogy épp melyik tárgy használata jelent előnyt számotokra. Ebben segít a „Tárgyak” segédkártya, vagy nézzétek meg a tárgyak tulajdonságait a szabály végén.

A felhasznált tárgyakat fordítsátok képpel lefelé. A tárgy tulajdonságát többet már nem használhatjátok, de a készletetekben marad, így infólapkát még vásárolhattok belőle.

MIKOR NYERED MEG A JÁTÉKOT?

- **ha belépsz abba a boltba**, ahol a megszerzett infólapkák alapján szerinted Ruminit fogva tartják. (Ha már **legalább 3** infólapkát szereztél, **kockázthatasz is**), ÉS
- megmutatod a többieknek, hogy van nálad **álkulcs**, MAJD
- hangosan kimondod, hogy jöttél kiszabadítani Ruminit.

Ekkor **csak te** megnézed a **kódkártya** titkos hátulját, hogy megtaláltad-e ott Ruminit

- **ha igen**, nyertél
- **ha nem**, te most kiestél, de a többiek még versengenek Rumini kiszabadításáért (Két játékos esetén ha az egyikük kiesett, a másiknak még van egy lehetősége megtalálni Ruminit. Lépés helyett rámutathat arra a boltra, ahol Ruminit sejtí. Ha ott sincs, ezúttal nem sikerült őt megtalálni.)

Példa: Az alábbi 4 infólapka alapján egyértelműen kiderül, hogy Ruminit a Varázsboltban tartják fogva. Ekkor belépsz a Varázsboltba, felmutatod az álkulcsodat, közlöd, hogy Ruminit jöttél kiszabadítani, és megnyerted a játékot.



JÓ JÁTÉKOT!

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha már értitek a játékot, akkor a szerencsekártyás kiegészítővel még izgalmasabbá tehetitek.

Ha szerettek kiszúrni egymással, válasszátok a **konfrontatív játékmódot**.

Ha kevésbé tapasztalt játékosokkal játszatok, akkor pedig **Keressétek együtt Ruminit!**

SZERENCSEKÁRTYÁS KIEGÉSZÍTŐ Ezzel a kiegészítővel a játékot még színesebbé tehetitek.



A játék előkészületekor az eddigiék mellé az alábbiak is bekerülnek:

- **Szerencsekártyák**: keverjétek meg a paklit, és tegyétek lefordítva a tábla mellé.
- **A lakat (túloldalán %) jellel ellátott lapkákat** helyezétek a tábla mellé.



A játék menete az előbbieken leírtakkal megegyezik, kivéve, hogy időnként húzhattok egy szerencsekártyát a pakliból.

MIKOR HÚZHATTOK SZERENCSEKÁRTYÁT?

Ha a lépéseket az utcán állva fejezitek be, az „ÜZLETELÉST” kihagyva (nem szerezték tárgyat, infólapkát és nem piacoltok).

- A szerencsekártyák vagy csak a húzó játékosra vagy egy konkrét karakterre, vagy minden játékosra vonatkoznak.
- Egy szerencsekártya hatása a következő szerencsekártya húzásáig tart (kivéve, ha egy egyszeri esemény szerepel benne).
- A lakat és százalékes lapkákat a szerencsekártyákon jelöltek szerint használjátok!
- Ha egy szerencsekártya hatására egy bolt bezár, oda csak akkor léphetsz be, ha álkulcsod van, és Ruminit jöttél kiszabadítani.

KONFRONTATÍV JÁTÉKMÓD Így még jobban keresztbe tehetek egymásnak!

Ebben a játékmódban minden változatlan az alapjátékhoz képest, egyedül bizonyos tárgyak használatában van eltérés. Itt az **álkulcs** birtoklása esetén is lehet rajtatok használni a **denevért**, illetve az **álkulcsot** is el lehet venni **felejtőfüvel**.



KERESSÜK EGYÜTT RUMINIT! Ez egy egyszerűbb, rövidebb, kooperatív játékmód.

Ebben a játékverzióban is ugyanúgy infólapkák segítségével tudjátok megkeresni Ruminit, azonban ezúttal közösen! De vigyázat, Morti már úton van – ha visszaér a szőnyegboltba, és még nem találtátok meg Ruminit, vesztettetek!

A játék előkészületekor az eddigiék mellé **Morti** bábuja is felkerül a táblára. Őt tegyék a Madárbolt feletti fehér X-re.

A játék menete megegyezik az alapjátékéval, azzal a különbséggel, hogy

- minden egyes játékos lépése után Mortit mozgassátok eggyel arrébb a pálya szélén az óramutató járásával megegyező irányban a legközelebbi fehér X-re (összesen 22 lépése lesz így, amíg beér a Szőnyegboltba)
- a megvásárolt infólapkákat közösen gyűjtitek, és mindenki megnézheti őket
- a stratégiát együtt átbeszélhetitek: milyen információt érdemes szereznie a csapatnak, és mely boltokban sejtitek Ruminit.

Rumini kiszabadításához elég, ha a csapat bármelyik tagja rendelkezik álkulccsal (az álkulcs közös, így nem kell annál a játékosnál lennie, aki belép a megfelelő boltba).

Akkor nyertek, ha bármelyik játékos belép abba a boltba, ahol Ruminit sejtitek, az egyikőtök rendelkezik álkulccsal, egyszerre kimondjátok, hogy „jöttünk kiszabadítani Ruminit!”, és a kódkártyát ellenőrizve meggyőződtek róla, hogy Rumini valóban ott van-e.

Ha nem jó boltra gondoltatok, vagy Morti elért a Szőnyegbolt feletti fehér X-re, még mielőtt Ruminit kiszabadítottátok volna, vesztettetek.

BOLTOK ÉS TULAJDONSÁGAIK

Ha bizonytalanok vagytok az épületek tulajdonságait illetően, itt mindent ellenőrizhettek!

	Fűszerbolt	Porcelánbolt	Lacikonyha	Szőnyegbolt	Varázsbolt	Fura masinák	Bájtalbolt	Lámpásbolt	Ékszeres	Kard - penge	Hangszerek	Kelmebolt	Gyümölcsárus	Cérna - fonál	Finomságok	Madárbolt
A Kikötőnegyedben van.	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	I	I	I	I
A Varázsnegyedben van.	H	H	H	H	I	I	I	I	H	H	H	H	H	H	H	H
A Tolvajnegyedben van.	I	I	I	I	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A Kereskedőnegyedben van.	H	H	H	H	H	H	H	H	I	I	I	I	H	H	H	H
Tetőkertes házban van.	I	I	H	H	H	H	I	I	H	H	I	I	I	I	H	H
Piros cseréptető házban van.	H	H	I	I	I	I	H	H	I	I	H	H	H	H	I	I
Kis házban van.	I	H	H	I	I	H	H	I	I	H	H	I	I	H	H	I
Nagy házban van.	H	I	I	H	H	I	I	H	H	I	I	H	H	I	I	H
Zsalugáteres ablakú házban van.	H	I	H	I	H	I	H	I	I	H	I	H	I	H	I	H
A ház ablakán nincs zsalugáter.	I	H	I	H	I	H	I	H	H	I	I	H	I	H	I	I
A ház bejáratánál kőburkolatos út van.	I	H	I	H	H	I	H	I	H	I	I	I	H	I	I	H
A ház bejáratánál földes út van.	H	I	H	I	I	H	I	H	I	H	I	H	I	H	I	I
Vörös falú házban van.	H	I	H	I	I	H	I	H	H	I	I	I	H	I	H	H
Zöld falú házban van.	I	H	I	H	H	I	H	I	I	H	I	H	H	I	H	I
A ház kapujából látszik szökőkút.	H	I	I	H	I	H	H	I	H	I	I	H	I	H	H	I
A ház kapujából nem látszik szökőkút.	I	H	H	I	H	I	I	H	I	H	I	H	I	I	I	H



Az Év Játéka 2021 díj nyertese!

RUMINI – Hajónapló (taktikai, számolás, pörgős) Pierrot játéka

Ebben a gyönyörű kártyajátékban járjátok végig ti is Rumini utazásainak legfontosabb helyszíneit! Játsszátok ki a kezetekben tartott Ruminit, Balikót, Galléros Fecót és barátait a megfelelő helyeken! Persze érdemes lehet tartogatni őket – a játék vége felé egyre több pontot érnek. Csak nehogy a kezetekben maradjanak!



RUMINI RÖMI (klasszikus, kombináló)

Gyűjtsd az összeálló lapokat! Kombinálj ügyesen, rakd le az összes lapodat először, és nyerj! A játék lapjai megfeleltethetők a klasszikus francia kártyának, így minden francia kártyával játszható játékot ezzel a kártyával is játszhatunk – a dobozban háromnak a szabályát meg is találsz.



RUMINI – KINCSESLÁDA (logikai, gyorsasági, egyedi) Lencse Máté játéka

Gyűjtsd össze te a legkülönlegesebb kincseket a kincsesládádba. Ha senkinek sem sikerül ugyanolyan varázstárgyat szerezni, mint neked, tied a győzelem! Nem kell mást tenned, mint figyelni, és gyorsan lecsapni a legértékesebb tárgyakra! Egyedi taktikai kártyajáték 3 játékváltozattal kisebbeknek és nagyobbaknak is!



RUMINI A SZÉLKIRÁLYNŐN (puzzle)

180 darabos böngésző puzzle plakáttal!



TÁRGYAK ÉS TULAJDONSÁGAIK

Használat után fordítsd le a tárgylapkát! A tárgy tulajdonságát többet már nem használhatod, de a készletettedben marad, így infólapkát még vásárolhatsz belőle.

	8 db	ÁLKULCS Csak ennek a segítségével tudod Ruminit kiszabadítani.
	12 db	PIRÍTOTT GESZTENYE +2 lépés a körödben
	8 db	VASCSCÖPPENTŐ Egy csatornafedlapon beléphetesz, és bármelyik másik csatornafedlapon kiléphetesz. Ez 1 lépésnek számít.
	4 db	DENEVÉR Helyet cserélsz egy másik játékos bábujával a játéktáblán (kivéve, ha álkuclcs van nála). Ez nem számít lépésnek! Boltban is működik!
	4 db	FELEJTŐFŰ Tedd lefordítva egy másik játékos elé, és vedd el egy tetszőleges tárgyát (kivéve az álkuclcsot), amit szintén lefordítva magad elé helyezel
	4 db	CSODALÁTCSŐ Megnézheted 2 tetszőleges bolt tárgyait.
	4 db	HÍRHARANG A körödben megnézheted az infólapka húzópakli 3 felső elemét. Ha bármelyik tetszik, magad elé veheted (nem kötelező, de ha megteszed, ezt csak te csinálhatod meg, és addig nem szerezhetsz meg más infólapkát, amíg ez előtted van). Ezután a többi megnézett infólapkát tedd vissza a pakli tetejére. Ha már nincs lap a húzópakliban, bármelyik ellenfeled elől választhatsz egyet (de csak akkor nézheted meg, ha megvan hozzá minden, és a megfelelő boltban vagy)
	4 db	BÁJITAL Egy boltba belépve egy tetszőleges másik bolt készletéből szabadon választhatsz.