

2-4 játékos számára

# Rókanyom

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKŰL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

5 éves kortól

Kis nyomozók nagy rejtélye!

## Játékszabály

### Tartalom

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| 16 gyanúsítottkártya | 3 egyedi dobókocka |
| 16 csibész-kártya    | 1 rókafigura       |
| 12 nyomjelöl         | 1 nyomfejt         |
| 4 nyomozókalap       | 1 játéktábla       |

### Cél

Egy ravasz róka elcsente a nagy almásrétesét, és el akar osonni vele a rókalyukba. Nyomozóként össze kell dolgoznotok – gy jtsétek a nyomokat, sz kítve a gyanúsítottak körét! Derítsétek ki, hogy melyik róka volt az elkövet , mielőtt elmenekülne!

### Előkészületek

- Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére!
- Minden játékos vegyen magához egy nyomozókalapot, és helyezze azt a játéktábla középs mez jére!
- Helyezzétek a rókafigurát a játéktábla szélén található róka jelölésű kezd mez re!
- Keverjétek meg és helyezzétek a 16 gyanúsítottkártyát a játéktábla köré képpel lefelé, úgy, hogy a játéktábla mind a négy oldalán 4 kártya legyen, majd válasszatok ki közülük 2 kártyát és fordítsátok meg ket képpel felfelé!
- Keverjétek meg a 16 csibész-kártyát képpel lefelé, válasszatok közülük egyet véletlenszerűen, és anélkül, hogy megnéznék mi van rajta, csúsztassátok felül l a nyomfejt bel A legegyszerűbben ezt úgy tehetitek meg, ha a nyomfejt t bezárt ablakkal lefelé tartjátok, majd a kiválasztott csibész-kártyát felül l a nyomolvasóba csúsztatjátok – így a kártyán látható róka elt nik a nyomfejt ben. Helyezzétek a nyomolvasót könnyen elérhet helyre!
- A többi csibész-kártyát megnézés nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába!
- A 12 nyomjelöl t keverjétek meg és rendezzétek egy toronyba a játéktábla mellé, képpel lefelé!
- Helyezzétek a 3 dobókockát mindenki által könnyen elérhet helyre!



### A játék menete

- Az lesz a kezd játékos, aki legutóbb evett rétest, majd a köre végén a t le balra ül játékoson a sor, és így tovább.
  - Amikor sorra kerülsz, vedd magadhoz a három dobókockát, és mielőtt dobnál velük, mondd ki fennhangon, hogy mit szeretnél tenni, „nyomokat keresni” vagy „gyanúsítottakat felfedni”! Amennyiben nyomokat szeretnél keresni, az a célod, hogy mind a három dobókocka lábnyomokat mutasson. Ha pedig gyanúsítottakat vszeretnél felfedni, a célod, hogy mind a három dobókocka szemet mutasson.
- NYOMOK** **GYANÚSÍTOTTAK**
- Legfeljebb háromszor dobhatsz a dobókockákkal, és minden dobás után félreteheted azokat a dobókockákat, amiken a számodra kedvez oldal van felül.
  - Ha legkés bb a harmadik dobásodra mind a három dobókockán az látható, amire a választásod alapján szükséged van (mindegyiken vagy lábnyom, vagy szem látható), végrehajthatod a választott akciódát:



**Nyomok keresése** – Add össze a dobókockákon látható lábnyomok számát, legfeljebb ennyi mez t léphetsz a nyomozókalappal a játéktáblán. Csak vízszintesen vagy függ legesen léphetsz, átlósan nem.

- Ha egy olyan mez n fejezed be a mozgásodat, amelyen lábnyom látható, vedd el a legfels nyomjelöl t és helyezd azt a nyomfejt rel Ezt követ en nyisd ki a nyomfejt n az ablakot és nézd meg, hogy a nyomjelöl n lévő lyukon keresztül zöld vagy fehér szín látható-e! Ha zöld, akkor találtál egy nyomot, azaz a tolvaj hord olyan tárgyat, ami ezen a nyomjelöl n látható. Amennyiben fehér, az azt jelenti, hogy a tolvajon nincs ilyen tárgy.
- Ezt követ en nézd meg alaposan a játéktábla körül a képpel felfelé lévő gyanúsítottakat! Amennyiben bármelyikükön olyan tárgyat látsz, aminek a nyomjelöl je fehérét mutatott, helyezd játékon kívülre ket, kerüljenek vissza a játék dobozába! Amennyiben pedig az adott tárgyhoz tartozó nyomjelöl zöldet mutatott, távolítsd el azokat a képpel felfelé szerepl gyanúsítottakat, amelyeken NEM látható ez a tárgy! Szorul a hurok!
- A nyomjelöl elvétele el tt csukd be az ablakot, majd a használt nyomjelöl t helyezd képpel felfelé arra a mez re, ahol a nyomozókalapod áll!

### Megjegyzések

- A játéktábla bármelyik mez jére léphetsz, beleértve a róka útvonalát is.
- A lábnyomos területeket a 4 mez jének bármelyikér l elhagyhatod, nem csak onnan, ahova beléptél.
- Minden lábnyommal jelölt mez egyszer használható! Ha olyan mez re lépsz, amin már van nyomjelöl , nem vehetsz el újabb nyomjelöl t oda lépve.



**Gyanúsítottak felfedése** – A játéktábla körül lévő k közül fordíts meg két, jelenleg lefordított gyanúsítottkártyát! Ezt követ en nézd meg az összes, játéktáblán képpel felfelé lévő nyomjelöl t, és ellen rízd, hogy az új gyanúsítottakon láthatók-e ezek a tárgyak vagy sem. Az emlékezedre kell hagyatkoznod azt illet en, hogy az egy-egy tárgyhoz tartozó nyomjelöl zöldet vagy fehérét mutatott-e, amikor a nyomfejt vel megvizsgáltátok. Helyezd a játék dobozába azokat a gyanúsítottakat, amelyeken nem látható olyan tárgy, aminek a nyomjelöl je zöldet mutatott. A körödnek ezzel vége, a t led balra ül játékoson a sor.



### A játék vége

A játék háromféleképpen fejez dhet be:



- Amennyiben egy róka már több, mint gyanús, nevezzétek meg, hogy szerintetek lehet az elkövet , majd vegyétek ki a csibész-kártyát a nyomfejt b l és nézzétek meg, hogy kinek a neve van rajta! Ha a név megegyezik az állatok kimondottal, nyertetek. Máskülönben az elkövet besurran a rókalyukba és kicsúszik a kezeitek közül, veszítetetek.
- Ha egy gyanúsítottkártya kivételével az összes többi sikerült kizárni, azaz a játék dobozába raktátok ket, akkor vegyétek ki a csibész-kártyát a nyomfejt b l és bizonyodjatok meg róla, hogy megegyezik-e a megmaradt gyanúsítottkártyával! Ha igen, gratulálunk nyomozók, sikeresen lezártátok az ügyet, megnyertétek a játékot!
- Ha a rókafigura eléri az útvonala utolsó mezőjén látható rókalyukat, akkor ez a ravasz róka bizony megszökött. Több szerencsét legközelebb, nyomozók!

### Játékváltozatok

Ha már az alapszabályok mesterei vagytok, emeljétek a tétet, válasszatok az alábbi nehezítések közül!

- Amikor lépnetek kell a rókafigurával, lépjétek 4-et! Ha pedig már igazán profi nyomozók vagytok, lépjétek 5-öt!
- 2 helyett csak 1 gyanúsítottkártyát fordítsátok meg, amikor a gyanúsítottak felfedése akciót használjátok!
- Remek a memóriátok? Bizonyítsátok be: a nyomjelöl ket képpel lefelé fordítva rakjátok a táblára!

### Néhány szó a gyártótól

Mindig is nagy rajongói voltunk a kooperatív és a dedukciós játékoknak is, így nem annyira meglep , hogy egyszer en beleszerettünk az Rókanyomon társasjátékba. A Department of Recreation csapata olyan játékot alkotott, ami ügyesen ötvözi ezt a két elemet, ezáltal nem verseng környezetben van lehetőség a dedukciós érvélesek csiszolására. Miközben egymással együttm ködvé arra törekedtek, hogy fülön csip-jétek a mohó rókát, megtanultok figyelni a részletekre, esélyeket latolgattok, és ami még fontosabb, együtt dolgoztok a probléma megoldásán. Jó nyomozást!

A Department of Recreation játéka Méline Grandgirard illusztrációival.

### reflexshop

Importálja és forgalmazza:  
**Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5  
Tel.: +361/ 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

