

METEORIT

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

A játék célja

Utazzunk a távoli múltba, ahol lehetőség van megmenteni a veszélyeztetett fajokat, mielőtt egy becsapódó meteorit örökre elpusztítaná az élőhelyüket. Meg tudod változtatni a történelem menetét?

A meteorit csóvája már régóta vékony vonalat vet az égre. Ám hamarosan ez a vonal fenyegető tűzcsíkká válik, amely bármelyik pillanatban tönkretelheti az állatok életterét. Nem tudni, hogy a meteorit pontosan mikor fog becsapódni – csak azt, hogy hamarosan.

Használd ki a hátralévő időt arra, hogy a lehető legtöbb állatot a barlangok biztonságába terelj. A kiköltött fiatal állatokat te terelgeted, és miután biztonságba kerülnek, képességeikkel segítenek a következő mentési akciókban.



Játékelemek



1 szabályfüzet



100 ezüst kártya



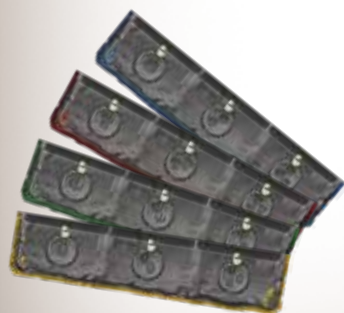
50 arany kártya



1 meteoritkártya



10 hóskártya



4 hóstábla



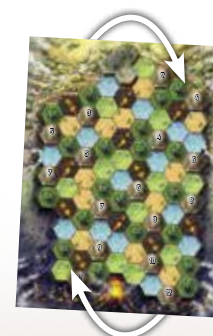
1 mamut



1 óriás teknős



12 hósjelölő
4 különböző színben



1 kétoldalas játéktábla

Az állatkártyák áttekintése

Az állatkártya a leggyakoribb és a legfontosabb kártyatípus a játékban. Minden ezüst és a legtöbb arany kártya állatkártya. Az arany kártyákon lévő állatok képessége erősebb, vagy az állat több pontot ér, mint az ezüst kártyákon lévő társaik.

Az állatkártyák kettős funkciót töltenek be. Egyrészt ábrázolják a játék közben megmenthető állatokat, a képességeiket, az értük járó pontokat és a fészük távolságát a biztonságos barlangtól. Másrészt megmutatják azokat a mezőket is, amelyekre lépni lehet abban az esetben, ha a kártyával mozgatod az állatokat.

Az állatkártyák felépítése:



1 Az állat neve

2 Mezőikonok

Olyan mezők, amelyekre ráléphetsz, amikor az állatot a hősjelölőd mozgatására használod. Itt: 1 víz és 1 láva.

3 Képesség

Pl: A körödben mozgás közben kimerítheted ezt a kártyát, hogy egy további kártyát játssz ki mozgásra.



4 Fészektávolság

Ez az állat egy ilyen számú fészken kel ki a tojásából. A fészektávolság egyenlő a fészek és a biztonságos barlang közötti mezők számával.

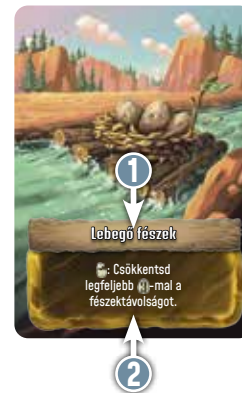
5 Pontok

Ennyi pontot kapsz a játék végén, ha megmented ezt az állatot.

Az akciókártyák áttekintése

Egyes arany kártyák akciókártyák. Ezekkel **egyszer** végrehajthatsz egy különleges akciót, utána pedig **eldobod**. **A körödben** bármennyi akciókártyát kijátszhatsz. Ne feledd azonban, hogy az akciókártyák csak bizonyos típusú körökben használhatók (pl. csak egy mozgás  vagy kiköltés  során).

Az akciókártyák felépítése:



1 Akció neve

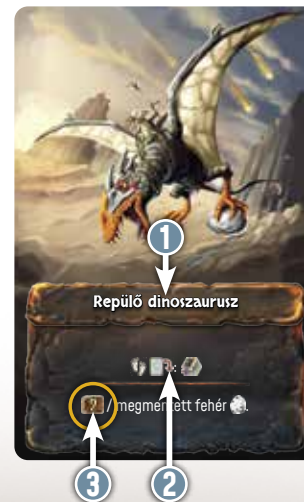
2 Képesség

Pl.: Kiköltéskor kijátszhatod ezt a kártyát, hogy 3 mezővel csökkentsd a kiköltendő állat fészektávolságát.

A hős kártyák áttekintése

A hős kártyák azt a hős állatot ábrázolják, amelyik vezeti a mentőakciót. Mindnyájan egy-egy egyedi hőssel játszotok, amelyik különböző képességeivel már a játék elejétől befolyásolja a stratégiát.

A hős kártyák felépítése:



1 A hős neve

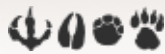
2 Képesség

Pl.: Amikor mozgásakciót hajtasz végre, kimerítheted ezt a kártyát, hogy 1 univerzális ikonra tegyél szert.

3 Pontok

Egyes hősök által további pontokat szerezhetsz a játék végén. Pl.: 2-2 további pontot szerzel a játék végén a megmentett állatkártyáid alján lévő mindegyik fehér tojás után.

Előkészületek



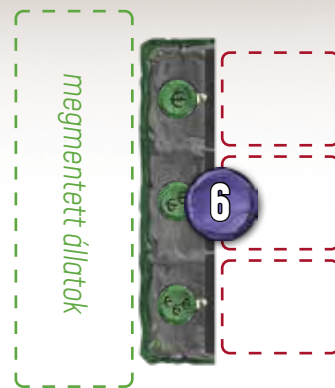
- 1 Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére valamelyik oldalával felfelé. Mindkét oldal megfelel tetszőleges számú játékosnak, csak a játékelményben különböznek egymástól. Javasoljuk, hogy az **első játék** során válasszátok a tábla kék pöttyös oldalát.
- 2 Helyezzétek a mamutot és az óriás teknőst a játéktábla mellé.
- 3 Keverjétek meg **az összes ezüst kártyát**, és helyezzétek képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé. Hagyjatok helyet mellettük egy dobópaklinak. Osszátok szét a **100** ezüst kártyát egy húzópaklira és egy meteoritpaklira a táblázatban látható játékosszám függvényében:

A játékosok száma	Az ezüst kártyák száma a húzópakliban	Az ezüst kártyák száma a meteoritpakliban
2	55	45
3	70	30
4	85	15

A meteoritpaklit csak a játék végi meteoritfázisban használjátok. Helyezzétek a **meteoritkártyát** a meteoritpakli tetejére, hogy a meteoritfázis előtt véletlenül se húzzatok kártyát innen.



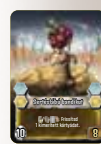
5 kártya a kézben



5

kikötött állatok

dobópakli



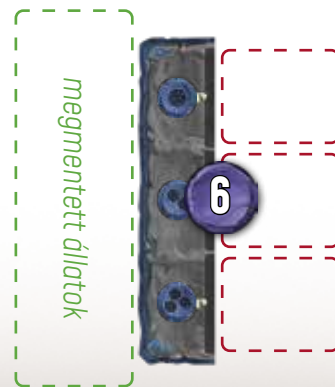
1



5



5 kártya a kézben



kikötött állatok

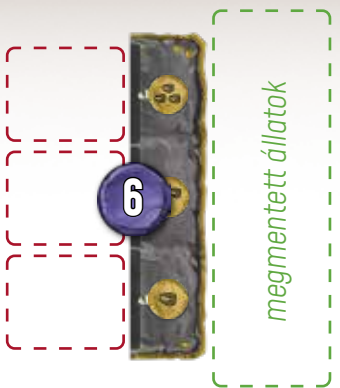


dobópakli



4

kiköltött állatok



6

megmentett állatok



5 kártya a kézben

5



4

Keverjétek meg **az összes arany kártyát**, és helyezzétek képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé. Hagyjatok helyet mellettük egy dobópaklinak. Fedjétek fel 4 kártyát a pakli tetejéről a pakli mellé. Ez lesz a piac.

5

Keverjétek meg a hóskártyákat és osszatok mindenkinek 1-1-et. Fedjétek fel a kapott hóskártyát. A nem használt hóskártyákat helyezétek vissza a játék dobozába.

6

Osszatok mindenkinek 1-1 hőstáblát. Helyezzétek a színeknek megfelelő 3 hősjelölőt a táblákra a lábnyomok szerint.

7

Húzzatok fel 5-5 ezüst kártyát a kezetekbe.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb látott egy veszélyeztetett állatot.

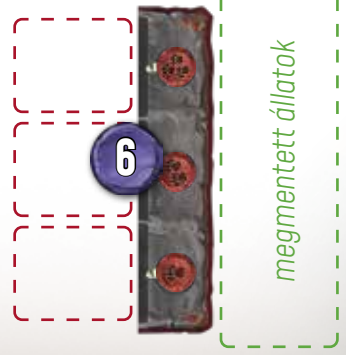


2

5



kiköltött állatok



6

megmentett állatok



5 kártya a kézben

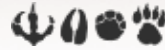


3



5

A játék menete



A játék során állatokat keltesz ki, majd mozgatsz a hősjelölőd segítségével a fészküktől egészen a biztonságos barlangig. A megmentett állat kártyáján lévő képességet csak attól a körből kezdve tudod használni, amikor a hősjelölőd eléri a biztonságos barlangot. Mentésük előtt az állatkártyákon lévő szöveg inaktív. Az óramutató járásával megegyező irányban kerültek sorra. A körödben **1** akciót kell végrehajtanod a következő 3 közül:

- A) Kiköltés
- B) Mozgás
- C) Pihenés

A köröd végén töltsd fel a piacot 4 arany kártyára.

Ezután a következő játékos köre következik.



A) Kiköltés



Kiköltesz egy új állatot.

Ahhoz, hogy kikölts egy állatot, helyezd a kezedből a kártyáját a hőstáblád egy üres mezőjére. Ezután helyezd a mezőnek megfelelő hősjelölőt a játéktábla egy olyan üres fészkére, amelyik megegyezik az állatkártyán lévő **fészektávolsággal**.

Ha az összes ilyen fészek foglalt, válaszd a következő, távolabbi üres fészekmezőt. Önkéntesen nem választhatsz egy távolabbi fészekmezőt, ha üres a megfelelő fészekmező. Ha nincs **távolabbi** szabad fészekmező, akkor egyelőre nem hajthatod végre a kiköltés akciót.



Példa: Tibi a dodót akarja kikölteni. Ehhez a kártyát képpel felfelé fordítva lehelyezi a hőstáblája második mezőjére. Ezután lehelyezi a mezőnek megfelelő hősjelölőt a játéktábla egy olyan üres fészkére, amelyik megegyezik a dodó fészektávolságával [8 ebben az esetben].

B) Mozgás



Egy vagy több hősjelölőt mozgatsz.

Ahhoz, hogy hősjelölőt mozgass, játssz ki a kezedből egy ezüst vagy egy arany kártyát. A kijátszott kártyát dobod el a megfelelő színű dobópakliba.

Általában **csak egy** állatkártyát játszhatsz ki mozgásra.

Ha egy állatkártyát mozgásra használasz, akkor csak a két mezőikont használhatod fel róla [ezek kétszer jelennek meg a kártyán, jobb és bal oldalon, hogy a jobb- és balkezesek is könnyen láthassák]. A hősjelölőddel csak olyan **oldalszomszédos üres mezőkre** léphetsz, amelyek megjelennek az eldobott állatkártyán.



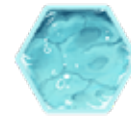
Rét



Dzsungel



Sivatag




Víz



Láva




Ugyanakkor bármennyi további kártyát kijátszhatsz, amelyeken egy univerzális ikon  látható, hogy a mozgáshoz hozzáadd az öt mezőikon egyikét **(de nem egy fészket)**.

A mezőikonokat tetszőleges sorrendben használhatod és szétszthatod több saját hősjelölőd között. Mindegyik mezőikont **1** lépésre használhatod.


Ingyen átugorhatsz a jelölőket tartalmazó mezőkön (saját vagy ellenfeleid hősjelölője, mamut  vagy óriás teknős ).

A saját hősjelölődet a mezőikonnak megfelelő és **a jelölőddel szomszédos szabad mezőre** vagy **az átugrott jelölőkkel szomszédos mezőre** mozgathatod.

Példák:

*Kati egy láva- és sivatagikonos kártyát helyez a dobópakliba. Az egyik hősjelölőjét  előbb a sivatag- **1**, majd az azzal szomszédos lávamezőre lépteti. **2***





Ahhoz, hogy a **biztonságos barlang** mezejére  lépj, bármelyik mezőikont (vagy az univerzálisat) használhatod.







Amikor a hősjelölőddel a biztonságos barlangra lépsz, helyezd vissza a hóstábládra, a neki megfelelő kártyát pedig helyezd a táblád **alá**, a **mentett állataidhoz**.




Innentől fogva használhatod a mentett állatod képességeit (lásd **A mentett állatok képességeinek használata**, 8. oldal).

Kati feloszthatta volna a mozgást a két hősjelölője között. Ebben az esetben az egyik hősjelölőjével  a sivatagra, a másikkal  pedig lávára lépett volna.



*Marci egy rét- és sivatagikonos kártyát helyez a dobópakliba. Az egyik hősjelölőjét  a rétre lépteti **1**. Ezután átugorja a Kati hősjelölője , a mamut  és a Ferenc hősjelölője  által elfoglalt következő 3 foglalt mezőt, és a hősjelölőjével elfoglalja az utánuk lévő szomszédos sivatagmezőt **2**.*



*Ferenc a víz- és dzsungelikonos kártyája mellé kijátszik 2 univerzális ikont tartalmazó kártyát, és a következőképpen mozgatja a hősjelölőjét : **1** Univerzális ikon -> **2** vízikon -> **3** univerzális ikon (átugorja a Kati hősjelölője  által foglalt mezőt) -> és végül a biztonságos barlangra lép a dzsungelikkal **4**. Ezután a saját hóstáblájára helyezi a hősjelölőt , az állatkártyát pedig a táblája alá helyezi, a többi mentett állat mellé.*



C) Pihenés

Frissítsd a hőödöt és a kimerített megmentett állataidat, majd húzz új kártyákat.

Megjegyzés: Nem frissíted az állataidat és nem húzol kártyát automatikusan a köröd elején, ha az A vagy a B akciót hajtod végre. Ezek csak akkor történnek meg, ha a C akciót választod.

Ez az akció a következő 5 lépésből áll ebben a sorrendben:

1. Frissítsd, azaz fordasd újból függőleges pozícióba, az összes **kimerített** állatkártyádat és a hőskártyádat (lásd **A megmentett állatok képességeinek használata**).
2. Dobj el bármennyi kártyát a kezedből a megfelelő dobópakliba.
3. Vegyél el 1 arany kártyát a piacról.
4. Húzz annyi ezüst kártyát, hogy elérd a kézlimitedet (ez a játék elején 5 kártya, de bizonyos állatok változtathatnak rajta).
5. Pótold a piacot, hogy újból 4 arany kártya legyen benne (ha a húzópakli elfogyna, keverd meg a dobópaklit és képezz belőle képpel lefelé fordítva egy új húzópaklit).






A megmentett állatok képességeinek használata

A hőödhez hasonlóan több állat a segítségedre válhat a következő mentőakciók során, **ha sikerül megmentened**.

Egyes állatoknak állandó képességei vannak, pl:
„Foglalt fészekben is költthetsz ki állatot.”

Mások képessége időhöz kötött. A következő szimbólumok határozzák meg a 3 lehetséges időzítést:

	Ezt a képességet egy olyan körben használd, amelyben végrehajtottad a kiköltésakciót .
	Ezt a képességet egy olyan körben használd, amelyben végrehajtottad a mozgásakciót .
	Ezt a képességet két játékos köre között használd. Amikor az egyik játékos befejezi a körét, végrehajthatod ezt az akciót, mielőtt a másik belekezdene a körébe. Ha egyszerre többen akartok egy ilyen képességet használni, akkor tegyétek ezt balra haladva attól a játékostól kezdve, akinek a köre következik.

Egyes állatkártyákat ki kell meríteni ahhoz, hogy használhasd a képességét:



Ahhoz, hogy a képességet használd, merítsd ki a kártyát, azaz fordítsd el 90°-kal, hogy fekvő pozícióba kerüljön.

Az állat képességét csak azután tudod újból használni, ha a körödben a **pihenésakciót** hajtod végre.

Nem használhatod a nem megmentett állatok (amelyek hősjelölője még a játéktáblán van) **képességeit**.

Megjegyzés: Nem kell eldobnod kézlimit fölött lévő kártyákat, ha képességek által léped túl a kézlimitedet.

A játék vége: Meteoritfázis



A meteoritfázis azonnal elkezdődik, amint kiürül az ezüst kártyák húzópaklija. Amikor ez bekövetkezik, hajtsátok végre sorban a következő lépéseket:

1. Távolítsátok el a meteoritkártyát a pakli tetejéről (lásd **Előkészületek** 3. lépése). A meteoritpakli lesz az új húzópakli.
2. Ha húzás során nem húztál elegendő kártyát, akkor folytasd a húzást az új pakliból, amíg megfelelő számú kártyát nem húztál.
3. A jelenlegi aktív játékosal kezdve **döntsétek el** külön-külön, hogy ezüst kártyákat húztok kézlimitig **vagy** frissítitek a kimerített kártyáitokat.
4. Ezután a játék a szokásos módon folytatódik.

Ha kiürül a meteoritpakli is, keverjétek meg az ezüst kártyák dobópakliját és képezetek képpel lefelé fordítva egy új húzópaklit.

A **meteoritfázis** során csak két opció közül választhatatok: **kiköltés** vagy **mozgás**. Ebben a fázisban már **nem pihenhettek**.

Mindenki addig játszik, amíg kártya vagy opció nélkül marad. Ha a körödben nem tudsz vagy nem akarsz végrehajtani egy akciót, akkor passzolnod kell, és végleg kimaradsz a játékból, ellenfeleid pedig tovább játszanak, amíg mindenki nem passzol. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat.



Pontozás

Add össze a pontjaidat a következő forrásokból:

- A megmentett állatkártyák jobb alsó sarkában látható pontok. A kezekben maradt kártyák és a hőstábládon lévő kiköltött állatok nem érnek pontot, mert nem sikerült megmentened őket.
- Egyes állatok további pontokat biztosítanak bizonyos kártyakombinációk után a kártyán lévő szöveg alapján.



Példa: Ha 4 megmentett vikunyád van, akkor további 10 pontot szerzel.



- Egyes hőskártyák további pontokat biztosítanak a kártyán lévő szöveg alapján.

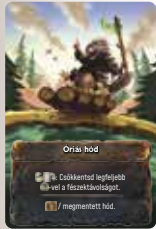
Példa: 2-2 pontot szerzel a megmentett állataidon lévő minden kék tojás után.



A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.

Egyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Hőskártyák



Óriás hód

Magát nem tekinti **megmentett** hódnak (csak az állatkártyákon lévő őshódokat és óriás hódokat).



Kvagga

A játék elejétől kezdve megnő a kézlimited, így 5 ezüst kártya helyett 6-ot húzol.

Állatkártyák



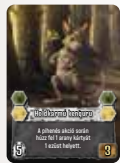
Tasmán tigris

A tasmán tigrist használd két játékos köre között. Amikor az egyik játékos befejezi a körét, felhúzhatod az épp kijátszott ezüst kártyát a dobópakliról, mielőtt a másik játékos belekezdene a körébe.

Ha egyszerre többet akartok egy ilyen képességet használni, akkor tegyétek ezt balra haladva attól a játékostól kezdve, akinek a köre következik.

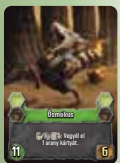
Ha egy ellenfél elhúzta a tasmán tigrisével az általad kívánt kártyát, akkor te nem húzhatod el, de a tasmán tigrisedet nem kell kimerítened.

Csak mozgásért kijátszott ezüst kártyát húzhatsz fel, **olyat nem, amelyet csak eldobtak**.



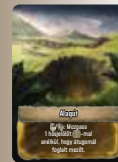
Holdkarmú kenguru

Csak a piacot képző, képpel felfelé fordított arany kártyák közül húzhatsz fel egyet (a képpel lefelé fordított pakliból **nem**).



Ősmókus

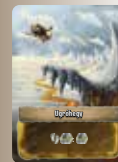
Csak a piacot képző, képpel felfelé fordított arany kártyák közül húzhatsz fel egyet (a képpel lefelé fordított pakliból **nem**).



Alagút

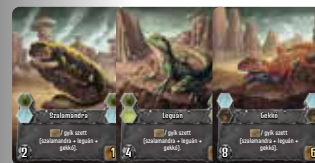
Az alagút által biztosított mozgást **egy szakaszban** kell végrehajtani, azaz nem oszthatod szét. Mindhárom lépést egyszerre kell megtegyen 1 hősjelölő. Átléphetesz foglalt mezőkön, de nem fejezheted be a mozgásodat foglalt mezőn.

Az alagút által biztosított akciót végrehajthatod (teljes egészében) a kijátszott kártyád mezőikonjai által biztosított mozgások között.



Ugróhegy

Kijátszhatod mozgásért más kártyákkal kombinálva. A kijátszott kártyák mező- és univerzális ikonjait felhasználhatod tetszőleges sorrendben.



Gyíkhármas

15 pontot szerzel mindegyik hármas szett után, amely 1 szalamandrából + 1 leguánból + 1 gekkóból áll. Kaméleonnal bármelyik gyíkot helyettesítheted.

Példa a pontozásra:

Leguán + gekkó + kaméleon = **15** pont



Mamutazó és teknőshátas

A mamutot és az óriás teknőst akár üres fészkekre is helyezheted.



Bóbitás papagáj

A bóbitás papagájt használd két játékos köre között. Amikor az egyik játékos befejezi a körét, felhasználhatod az általa kijátszott kártya mezőikonjait, hogy a hősjelölő(i)det mozgasd, mielőtt a másik játékos belekezdene a körébe.

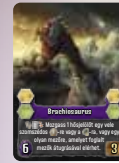
Ha egyszerre többen akartok egy ilyen képességet használni, akkor tegyétek ezt balra haladva attól a játékostól kezdve, akinek a köre következik.

Csak mozgásért kijátszott kártya mezőikonjait használhatod fel, **olyat nem, amelyet csak eldobtak.**



Raptor

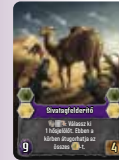
A kijátszott kártyák mezőikonjait tetszőleges sorrendben felhasználhatod.



Brachiosaurus

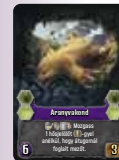
1 hősjelölődet egy szomszédos fészkekre vagy a biztonságos barlangba mozgathatod
VAGY

1 hősjelölődet egy fészkekre vagy a biztonságos barlangba mozgathatod, ha átugorható jelölők/mezők mögött vannak.



Őrzők és felderítők

Az összes őrző és felderítő lehetővé teszi bizonyos típusú mezők átugrását **mozgás közben**, mintha azok foglaltak lennének. Mozgáshoz továbbra is szükséged van azokra a mezőikonokra, amelyen típusú mezőre be akarsz lépni.



Aranyvakond

Mozgasd egy hősjelölődet egy szomszédos mezőre. **Nem** léphetsz foglalt mezőre.

Ezt a mozgást végrehajthatod a kijátszott kártyád mezőikonjai által biztosított mozgások között.



Kérdéseid vannak?

Olvasd el az online GYIK-ot!



Ikonográfia



Ahhoz, hogy a képességet használd, merítsd ki a kártyát, azaz fordítsd el 90°-kal, hogy fekvő pozícióba kerüljön.



Ezt a képességet egy olyan körben használd, amelyben végrehajtottad a **kiköltésakciót**.



Ezt a képességet egy olyan körben használd, amelyben végrehajtottad a **mozgásakciót**.



Ezt a képességet két játékos köre között használd. Amikor az egyik játékos befejezi a körét, végrehajthatod ezt az akciót, mielőtt a másik belekezdene a körébe. Ha egyszerre többen akartok egy ilyen képességet használni, akkor tegyétek ezt balra haladva attól a játékostól kezdve, akinek a köre következik.



Mozgasd a hősjelölődet a nyomtatott számmal egyenlő mezőnyit anélkül, hogy átugornál más jelölőn. Átléphetesz foglalt mezőkön, de nem fejezheted be a mozgásodat foglalt mezőn.



Kiköltéskor csökkentsd a fészektávolságot a nyomtatott számmal.



Rét-, dzsungel-, sivatag-, víz- és lávamezők.



Helyezd az óriás teknőst egy tetszőleges üres mezőre.



Helyezd a mamutot egy tetszőleges üres mezőre.



Fészekmező



Az univerzális ikon az öt mezőikont ábrázolja (de nem egy fészket). Az univerzális ikonos kártyákat kijátszhatod mozgáskártya erősítéséhez.



Játék végi pontszám.



Fehér, piros, kék, lila, zöld és fekete tojás.



Egy vikunya állatkártya.



A biztonságos barlang.

Impresszum

Játéktervező: Peter Prinz

Szerkesztő és fejlesztő: Dr. Hans Joachim Höh, Maikel Cheney

Illusztrációk: Hendrik Noack

Grafikai tervezés: Daniel Müller

Játéktesztelés: Philipp Adamik, Julia Bahr, Daniel Blanke, Maximilian Dengl, Rebecca Dengl, Janus Duda, Ben Freund, Callista Gratz, Carla Heinz, Caroline Heinz, Matthias Hennig, Hauke Heseding, Tobias Immich, Tino Jokic, Lucas Kilian, Maximilian König, Andreas Kosmoll, Jonas Krohn, Raphael Kunert, Matthes Nidder, Martin Olschowski, Alexander Pfister, Selina Reinhard, Franziska Schied, Sebastian Serth, Marcus Tiedemann, Ralf Teusner, Wolfgang Warsch

© 2023 Funtails GmbH – Minden jog fenntartva.

© 2023 HUCH! – Minden jog fenntartva.

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1 – 5

89312 Günzburg, GERMANY

www.hutter-trade.com

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop