

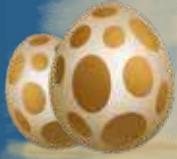


DINÓ MENTŐAKCIÓN

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



reflexshop



FRÉDI, TILDA, SAMU és NINA együtt nőttek fel az elképesztő Tűz-völgyben, a dínók otthonában. A négy barát, mint mindig, a tó körül játszott, amikor hirtelen elkezdett remegni a föld, és alulról erős morajlás hallatszott. Az ég hirtelen elsötétedett, a levegő pedig füsttel telt meg. **VULKÁNKITÖRÉS!** A négy szunnyadó vulkán, ami évekig békésen pihent, egyszerre tört ki. Siessetek! Keressetek biztos menedéket a magas hegytetőkön, mentsetek meg a tojásokat és kerüljétek el a lávafolyamot!

JÁTÉKELEMEK

▶ 4 dínófigura

SAMU

Sárga Stegosaurus

NINA

Rózsaszín Diplodocus

TILDA

Kék Triceratops

FRÉDI

Piros Tyrannosaurus



▶ 1 játéktábla

A játéktáblán különböző típusú mezők találhatók:

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1 Tó | 6 Hegy |
| 2 Kezdőmező | 7 Fészek |
| 3 Legelő | 8 Hegyes szikla |
| 4 Vulkan | 9 Tüskés bokor |
| 5 Meteorit | |



▶ 4 vulkán

Mindegyik egy-egy lávafolyam kiindulási pontját jelöli ki.



▶ 4 hegy

Biztonságos hely a dinók számára.



▶ 6 dinótojás-jelölő



▶ 1 húzózsák

A játék elején rakjátok bele a húzózsákba a vulkán- és a meteoritlapkákat! A játék során lapkákat fogtok húzni ebből a zsákból véletlenszerűen.



▶ 9 akadály

Az akadályok a játéktábla olyan mezői, ahova sem dinók nem léphetnek, sem a láva nem érhet el. Ezekben a mezőkön a következők lehetnek:

✦ 4 hegyes szikla



✦ 5 tüskés bokor

Kizárólag a tüskés bokor variánsban használatosak (lásd 13. oldal).



▶ 58 veszélylapka

Ezek a különböző típusok fordulnak elő:



✦ 48 lávalapka

Mindegyiken lávafolyam látható.



✦ 4 vulkánlapka

Ezek a játék elején a vulkánok alatt helyezkednek el.



✦ 6 meteoritlapka

Mindegyik a játéktábla egy-egy konkrét mezőjét jelöli ki.



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére!

2 Helyezzétek a 4 vulkánlapkát a játéktábla megfelelő színű virággal jelölt vulkánmezőire!

Ezt követően helyezzétek a 4 összerakott vulkánt a vulkánlapkákra úgy, hogy a lávafolyam abba az irányba nézzen, amerre a játéktáblán is látható, továbbá itt is figyeljeteK arra, hogy megegyezzenek a virágszínek!

3 Helyezzétek a 4 dinót a számukra kijelölt kezdőmezőkre a tó körüli!

7 Állítsátok össze a 4 hegyes sziklát, és helyezzétek azokat a számukra kijelölt sziklamezőkre!

6 Helyezzétek a húzózsákba az összes megmaradt lapkát, majd keverjétek meg jól a zsák tartalmát!

5 Helyezzétek a 6 dinótojást a fészekmezőkre!

4 Állítsátok össze a hegyeket és helyezzétek azokat a játéktábla sarkaiban található 4 hegymezőre!

A JÁTÉK CÉLJA

A DINÓ MENTŐAKCIÓ

kooperatív társasjáték (tehát együtt egy közös cél érdekében játszatok), amelyben mind a lávafolyamot, mind a dinókat mozgatnotok kell a játéktáblán. Arra törekedtek, hogy a dinókat biztonságos helyre, a hegytetőkre juttassátok el, de a szerteséjjel heverő dinótojásokat is meg kell mentenetek. Ha sikerül az összes dinót és dinótojást megmentenetek, együtt, egy csapatként nyertek.



JÁTÉKMENET

A játék számos körön át tart, egészen addig, amíg a játék végi feltételek egyike teljesül. A kezdőjátékostól kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad.

Minden kör három fázisból áll, ezeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

1

HÚZZ EGY VÉLETLEN-SZERŰEN VÁLASZTOTT LAPKÁT A HÚZÓZSÁKBÓL!

2

HELYEZD A KIHÚZOTT LAPKÁT A JÁTÉKTÁBLÁRA!

3

VÉGŰL HAJTSD VÉGRE A LAPKA AKCIÓJÁT!

A legrövidebb karú játékos lesz a kezdőjátékos.

1 Húzz egy új lapkát!

Ha te vagy az aktív játékos (tehát rajtad van a sor), húzz egy lapkát a húzózsákból, majd mutasd meg azt a többieknek!

2 Helyezd a lapkát a játéktáblára!

Különböző lehelyezési lehetőségek vannak a húzott lapkától függően.

*Lávalapka

Ha lávalapkát húzol, hosszabítsd meg az ugyanolyan virágszínű lávafolyamot! A lávalapkát üres mezőre kell helyezned, sohasem másik lapkára, tóra vagy akadályra.



Ha két lávafolyam találkozik, mindkét folyam lezárul.

FONTOS: Ha a lávalapkát dinóra vagy dinótojásra kell helyezned, akkor az érintett játékelemet (dinó vagy tojás) azonnal el kell távolítani a játékból, vagyis vissza kell helyezni a játék dobozába.



MEGJEGYZÉS

Elképzeltető, hogy a felhúzott lávalapkával lezárul az adott lávafolyam. A vulkánban pedig egyre növekszik a nyomás... A következő alkalommal, amikor olyan virágszínű lávalapkát húzol, ami lezárult lávafolyamhoz tartozik, az **KATASZTRÓFAHOZ VEZET! A VULKÁN KITÖR.**



Vedd le az adott virágszínű vulkánt a játéktábláról, ezáltal láthatóvá válik az alatta lévő 4 lávafolyamot ábrázoló lapka. Helyezd le úgy az újonnan felhúzott lapkát, hogy a most felfedett lávafolyamok egyikét hosszabbítod meg vele, és hajtsd végre a lapkán látható akciót!

MEGJEGYZÉS

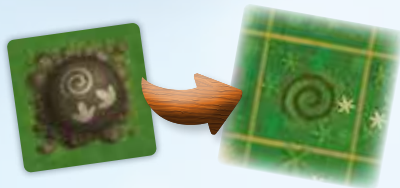
Ha a vulkán már kitört, és a lávafolyam ismét lezárul, a felhúzott lapkát helyezd vissza a játék dobozába, majd húzz egy új lapkát! Az eltávolított lapkán látható akciót nem hajthatod végre.

*Meteoritlapka

Ha **meteoritlapkát** húzol, helyezd azt a felhúzott lapkával megegyező szimbólumú mezőre!

Ha ezen a mezőn dinó tartózkodik, akkor a dinó kiesik a játékból, vissza kell helyezni a játék dobozába, a meteoritlapkát pedig az adott mezőre kell helyezni.

Ha a szimbólumot már letakarta egy lávalapka, akkor a meteoritlapkát helyezd vissza a játék dobozába, majd húzz egy új lapkát! Az eltávolított meteoritlapkán látható akciót nem hajthatod végre.



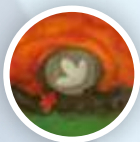
MEGJEGYZÉS

Miután egy meteoritlapkát a játéktáblára helyeztél, onnantól akadálynak számít.

3 Hajtsd végre a jelzett akciót!

Miután a kihúzott lapkát a játéktáblára helyezted, végre kell hajtandod a lapkán látható akciót.

Ez vagy egy vagy több dinó mozgatasát, vagy egy új lapka azonnali kihúzását jelenti.



Mozgass **egy dinót egy mező** távolságra!



Mozgass **két általad választott dinót egy-egy mező** távolságra!



Mozgass **egy dinót két mező** távolságra! Színtől függetlenül bármelyik dinót mozgathatod.



Húzz **egy új lapkát!**

*Hogyan mozgassam a dinókat?

A dinók oldalszomszédosan tudnak mozogni, tehát jobbra, balra, előre, hátra, de átlósan sohasem. Nem léphetnek olyan mezőre, ahol másik dinó tartózkodik.

FONTOS: Nem mozgathatod azt a dinót, aminek a színe megegyezik a legutóbb húzott lávalapkán látható virág színével.

PÉLDA



Bizonyos mezők akadálynak számítanak, dinók nem mozoghatnak ezekre a mezőkre.

TIPP

A lávalapkák hátulján látható, hogy mely dinót nem mozgathatod.

Ez a dinó nem mozoghat.



A folyamatot kijelölő virágok és az akciószimbólum.

*Hogyan menthetem meg a dinókat és a tojásokat?

Ha egy dinót a hegyre mozgatsz, akkor az a dinó megmenekült. A játék további részében ez a dinó ezen a magas helyen marad a lávától és a meteoritoktól biztonságban, a játék végéig már nem mozoghat máshova.

Amikor egy dinót olyan mezőre mozgatsz, vagy olyan mezőn haladsz át, amin tojásjelölő van, a tojás megmenekül. Helyezd azt a tojásjelölőt az egyik hegy tetejére!

Miután az aktív játékos végzett a körével, a tőle balra ülő játékoson a sor.

A JÁTÉK VÉGE

A játék három különböző módon érhet véget:

- ✦ A játéktáblán lévő utolsó dinó is felmászik egy hegyre.
- ✦ A játéktáblán lévő utolsó dinó is kiesik a játékból egy lávafolyam vagy egy meteorit miatt.
- ✦ Már egy veszélylapka sincs a húzózsákban.

Amikor a játék véget ér, adjátok össze a szerzett pontjaitokat:

- ✦ Minden hegyen lévő dinó **2 pontot ér**.
- ✦ Minden megmentett tojás **1 pontot ér**.
- ✦ Azok a tojások, amik a fészekben maradnak, nem érnek pontot. Azok a dinók, amik a játéktáblán maradnak (nem a hegyen), nem érnek pontot.

TÜSKÉS BOKOR VARIÁNS



Ha már rutinosak vagytok, és nagyobb kihívásra vágytok, próbáljátok ki a tűskés bokor variánst! Helyezzétek az 5 tűskés bokrot a számokra kijelölt mezőkre az előkészületek során. Ezáltal több akadály között kell megtalálniuk a dinóknak a biztonságos útvonalat.

Arra is van lehetőség, hogy a hegyes sziklák helyett játsszatok a tűskés bokrokkal. Így a hegyes szikla mezők nem számítanak már akadálnak, döntsetek ti!

IMPRESSZUM

TERVEZŐK: Ludovic MAUBLANC és Théo RIVIÈRE - ILLUSZTRÁTOR: Mathieu LEYSSENNE - PROJEKTMENEDZSER: Aurélie RAPHAËL
LEKTORÁLÁS: Xavier TAVERNE - LÁTVÁNYTERV: Allison MACHEPY

2018-2021 LOKI



pontszám

eredmény

14 pont:	Gratulálunk! Sikeresen megmentettétek az összes dinoszaurszt és tojást, igazi mentőbajnokok vagytok!
12 - 13 pont:	Majdnem megcsináltátok, annyira közel voltatok hozzá. Szép munka, szép eredmény!
9 - 11 pont:	Hála nektek néhány dinó és tojás megmenekült. Még ha nem is teljesítettétek maradéktalanul a küldetéseket, biztosak vagyunk benne, hogy legközelebb még sikeresebbek lesztek.
6 - 8 pont:	A dinómentés teljes embert igényel. Még némi gyakorlatra van szükségetek ahhoz, hogy profikká váljatok, de ne adjátok fel!
0 - 5 pont:	Nem ez volt a legmegfelelőbb nap arra, hogy dinókat mentsetek. De az a fontos, hogy legalább megpróbáltátok! Próbálkozzatok tovább, mentsétek meg ezeket a szegény kis lényeket!



A tervezők és a csapat köszönetet mond.

Théo Olivianak, Madeline-nek és Gaspardnak ajánlja a játékot. A tervezők köszönetet mondanak Élodie-nek, Petite Manue-nek, la Cafetière-nek, Lilynek. És Aurélie-nek a játékon végzett fantasztikus munkájáért.

A LOKI csapat köszönetet mond a Ludres tanulóinak és tanárainak az értékes visszajelzéseikért és véleményükért. Jó szórakozást!



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

2018-2021 LOKI - Minden jog fenntartva.