

A MESEK TITKA

ELMEKÖSZÖRÜLŐ TÁRSASJÁTÉK



RETRO GAMES

A játék tartozékai

<i>1 db</i>	<i>játéktábla</i>
<i>2 db</i>	<i>dobókocka</i>
<i>6 db</i>	<i>játékfigura</i>
<i>14 db</i>	<i>mesekép</i>
<i>14 db</i>	<i>ládikó</i>
<i>14 db</i>	<i>mesejel a ládikóhoz</i>



Piroska

Piroska és a farkas

Farkas



A MESÉK TITKA

ELMEKÖSZÖRÜLŐ TÁRSASJÁTÉK



Hófehérke

Hófehérke és a hét törpe

Törpék



Hamupipőke



Királyfi



Mielőtt játszani kezdtek, tegyétek magatok elé a Mesék birodalmát ábrázoló tereplapot és keressétek meg rajta azokat a helyeket, amelyekről most mesélni fogok.

Az Egyszervolt-Holnemvolt Meseerdőn túl, a folyó partján, magas sziklákön áll a csodálatos Tündérkastély, amely úgy sziporkázik a napfényben, mintha üvegkristályból építették volna.

A folyó túlsó oldalán, a kőves út végén terül el Tündérfalva. Piros tetős kis házikókból indulnak el a gyerekek reggelente a Meseerdőbe kergetőzni, virágot szedni, és ami a legnagyobb örömük, kedves meséikkel játszani. Itt laknak a mesék hősei, azaz: inkább csak itt alszanak, mert napközben a Meseerdőben szoktak játszani a gyerekekkel.

Egy reggel Tündérkastély lakói arra ébredtek, hogy a háromfejű sárkány rájuk zárta az ajtót. Futótűzként terjedt el a hír Tündérfalván: a mesék a háromfejű sárkány rabságában sínylődnek! A kastély kulcsát a folyóparton őrzi a sárkány tüzes kénkövet lövellő három feje. Közhírré tették: „Az lesz Tündérfalva királya, aki a legtöbb mesehőst szabadítja ki!”

Igen ám, de hogyan kezdjenek hozzá? Fürgelábú nyuszi árulta el a titkot a gyerekeknek: „Az erdőben kanyargó kőves út mentén virágszirmú tündérnyomok jelzik, hová rejtették a mesetündérek ládikáikat. Aki tudja, mit őrizznek a ládikák és eljut a kulcshoz, megtörheti a sárkány varázserejét, kiszabadíthat egy mesehőst. Csak egyenként lehet kiszabadítani őket, mindegyikért külön-külön meg kell küzdeni a sárkánnyal.”

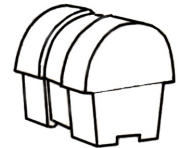
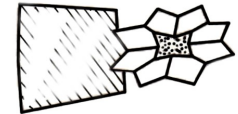
Indulj velük! Lássuk, ki lesz Tündérfalva királya!

Ismerkedés a mesék birodalmával
Tündérkastély

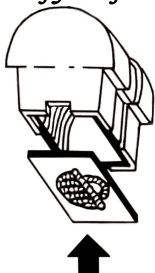
Tündérfalva

A kulcs

A tündérnyom



Készülj fel a játékra!



Helyezd a mesekártyát lapjával lefelé fordítva a lakattal bezárt kapura. Pattintsd ki a keretből a mesejeleket és illesszed bele a ládikák aljába, úgy, hogy látni lehessen Őket, ha felemeled a ládikót. Keverd össze a ládikákat és helyezd mindegyiket egy tündérnyomra az út mellé.

A játékosok bábu Tündérfalva főterén gyülekeznek és a Start-tábla tövéből indulnak az erdőbe nyomkeresésre. Az indul elsőnek, aki a két dobókockával a legnagyobb számot dobta, utána következnek körben a többiek.

Mielőtt az első játékos lépne, fordítsd fel a legfelső mesekártyát!

Hogyan lehet lépni?

Minden játékos két kockával dob, de lépésnek választhatja akár az egyik, akár a másik kocka számát, akár a két kocka együttes összegét. Bármelyik irányba el lehet indulni: előre, hátra, jobbra, balra. Nem lehet visszalépni oda, ahonnan a bábu elindult, csak a következő dobásnál.

Titoktartás

Aki bábujaival tündérnyomra lépett, megnézi az ott lévő ládikó alját. Jól megjegyzi a jelet, amit látott, de titokban tartja: a játékosársainak nem árulja el.

Amikor két játékos egyszerre ér ugyanarra a tündérnyomra, mindkettő megnézheti a ládikó titkát, de csak külön-külön.

Melyik mesehőst szabadíthatjuk ki?

A játék kezdetén a 14 mesekártyát a lakattal bezárt kapura helyezted, majd lapjával felfelé fordítottad a legfelsőt. Mindaddig, amíg ez a mesekártya van fölül — csak ezt lehet kiszabadítani.

Aki már tudja, melyik ládikó rejtje azt a jelet, amelyik a kastélybeli mesekártyán látható, az kiszabadíthat egy mesehőst.

A folyó két partját hida köti össze: középen áll a kőhíd, északon és délen pedig fahíd ível át a sziklákon.

Hogyan juthatunk a várba?

A játékosok két kockával dobnak. Szerencsedobásról beszélünk, amikor valaki duplát dob, mindkét kockán ugyanaz a szám van. Azért szerencsedobás, mert négy lehetőség közül választhat a játékos:

Szerencsedobás

- 1. Tovább lép.*
- 2. Megnézheti egy tetszés szerint kiválasztott ládika titkát.*
- 3. Bárhol is áll, ráléphet a kőhídon lévő, csillaggal jelzett mezőre.*
- 4. „Elvarázsolhatja” a legfelső mesekártyát: a csomag aljára teszi, a következő lapot pedig felfelé fordítja. A varázslással sok bonyodalmat okozhat azoknak, akik már a titok birtokában a kulcs felé közeledtek.*

A kulcsra csak pontos dobással lehet rálépni. Ha ez sikerült, hangosan közöld a játékostársaiddal, melyik ládikában található a keresett jel.

***A mesehős
kiszabadítása***

Ha jól emlékeztél és eltaláltad, Tied a mesekártya: kiszabadítottál egy mesehőst a sárkány fogságából. Ha tévedtél: vissza kell vinned a bábudat Tündérfalvára és előlről kezdheted a játékot.

Minden mesehős kiszabadítása után felfelé kell fordítani a következő mesekártyát és ettől kezdve ennek a mesehősnek a kiszabadításáért folyik a játék. A kiszabadító játékos északon vagy délen, a fahídon keresztül mehet vissza az erdőbe. Az erdőben sok titkot lehet felfedezni, és ha rátaláltál a keresett jelre, újból a kőhídon keresztül közelítheted meg a kulcsot.

A játék folytatása

Az a játékos lesz a nyertes, akinek a játék végén a legtöbb kártyája van: aki a legtöbb mesehőst szabadította ki. Övé lesz Tündérfalva királysága

A nyertes

Mutasd meg, milyen ügyes vagy!

A játékszabályban lévő mesefigurákat a kártyák alapján szépen készítheted!

A játékhöz jó szórakozást kíván a Retro Games Kft!





Vasorrú bába

Jancsi és Juliska

Jancsi és Juliska



Seherzade

Aladdin és a csodalámpa

Aladdin



Csizmás Kandúr

Csizmás Kandúr

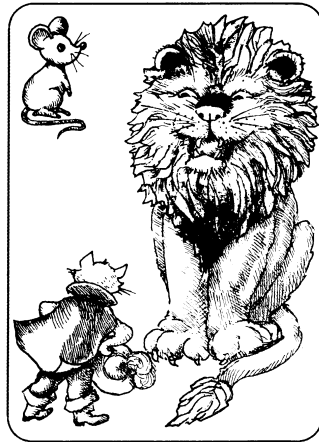
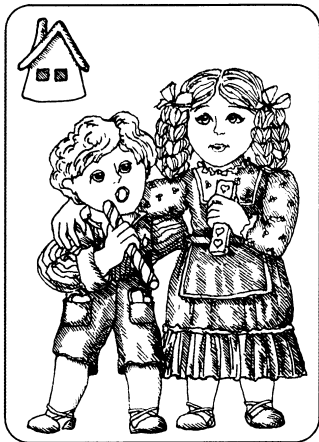
Az Óriás, mint oroszlán



Csipkerózsika

Csipkerózsika

Királyfi



*Kiadja: Retro Games Kft.
Felelős kiadó: Cserna Péter
Műszaki vezető: Orbán Ferenc
Grafika és design: Hegyi Márta, Kacsán György*

