

# Sajtra szállás

Űrhajóépítés 1–5 patkánybarát számára  
Gabriele Ausiello és Virginio Gigli játéka

A szeméttelp patkányainak körében nemzedékek óta szájról szájra terjed a monda, miszerint a Hold sajtból van, ezért elhatározták, hogy egy szép napon eljutnak erre a kimeríthetetlen sajtbányára. De mégis hogyan tudnák ezt a hőstettet végrehajtani?

Egy nap a kis patkánygyermek a szemétben guberálva egy képregényre bukkantak, amely az első holdra szállás történetét mesélte el. Ezzel a terv megszületett. Rakétát építenek, és meghódítják a Sajtholdat!

Szerencsére a szeméttelen ehhez minden szükséges eszköz megtalálható, és még más állatok is támogatják a törekvéseiket – ha megfizetik az árát. A patkányok mind összefogtak a nemes célért. Azonban a patkánycsaládok között versengés alakult ki, hogy ki épít meg több űrhajóalkatrészt, és melyik pereputtyból kerül ki a legtöbb rágcsanauta, akik elsőként haraphatnak bele ebbe az égi sajtömbbe.



## TARTOZÉKOK

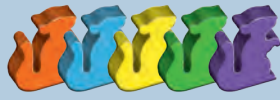
### 1 kétoldalas játéktábla



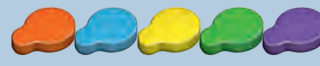
Eleje:  
alap oldal

Hátulja:  
haladó oldal

### Tartozékok 5 patkánycsapat részére 5 csapatszínben



4 patkány



1 fényfüzérjelölő



10 pontjelölő



1 patkányfészek-jelölő

### Semleges tartozékok, amennyiben 5 főnél kevesebb játszik:



2 patkány



14 pontjelölő

### 60 sajtjelző:



45 db 1 sajt értékben



15 db 3 sajt értékben

### 12 penészes sajt jelző



### 36 tárgy:

(eleje/hátulja)



10 hátzsisák



6 energiaital



10 kupak



10 képregény

### 95 építőanyag:



30 palack



30 sütőpor



20 konzervdoboz



15 számológép

### Tartozékok a haladó változathoz:



26 ösvénylapka,  
5 típusban (A-tól E-ig)



8 pontozósáv

### 4 szuperpatkány



16 díj



### 5 játékossegédlet



### 1 kezdőpatkány-jelölő



### 1 pontozótömb



### 22 kártya az egyszemélyes játékváltozathoz



# ELŐKÉSZÜLETEK

**2** Az építőanyagokból (palack, sütőpor, konzervdoboz, számológép), díjakból, sajtokból és penészes sajtokból alkoss egy-egy közös készletet a játéktábla mellett.



**3** Válassz egy csapatszint, majd vedd magadhoz a színhez tartozó **4 patkányt, 10 pontjelölőt, 1 patkányfészek-jelölőt** és **1 fényfüzérjelölőt**.



Helyezz magad elé a 10 pontjelölőből 8-at, a maradék 2-t tedd félre.



Vegyél el egy **játékossegédletet**.



**4** Helyezd **2 patkányodat** a **kezdőmezőre** a **szeméttelp ösvényén**.

**5** Helyezd **2 patkányodat** az **óvodába** a patkányfészek közepére.

**6** Helyezd a **patkányfészek-jelölőt** a **kezdőmezőre** a **patkányfészek ösvényén**.

**7** Helyezd a **fényfüzérjelölőt** a **fényfüzér kezdőmezőjére**.

**8** Keverd meg a **10 kupakot** képpel lefelé, és tegyél **6-ot képpel felfelé** **Varjú Vera bódéjához**. A megmaradt kupakokat tedd vissza a dobozba.



**9** A játékosok számától függően tedd fel a megfelelő mennyiségű **energialalt Béka Béla bódéjához**:



Játékoszám:	2	3	4	5
Energialalt:	3	4	5	6

A megmaradt energialalokat tedd vissza a dobozba.

**1** Tegyétek a **játéktáblát** az asztalra.



al közepére az **alap oldallal felfelé**.



Keverd meg mind a **10 hátizsákot** képpel lefelé, majd a játékoszámtól függően tedd fel a megfelelő **menyiséget Hörcsög Henrik bódéjához, képpel felfelé**:

10

Játékoszám:	2	3	4	5
Hátizsák:	5	6	7	9

A megmaradt hátizsákokat tedd vissza a dobozba.



**Képregények** előkészítése:

**Első játékhoz:**

A **4 szuperpatkányos** képregényt tedd vissza a dobozba. A megmaradt **6 képregényt** tedd a **könyvtárba** a **patkányfészek jobb oldalán**.



11

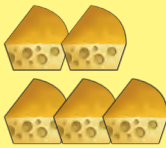
**A második játéktól kezdve:**

Keverd meg mind a **10 képregényt** képpel lefelé, majd tegyél **6-ot** egymás mellé a **könyvtárba**, a **patkányfészek jobb oldalán képpel felfelé**. A megmaradt képregényeket tedd vissza a dobozba.



Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legutóbb evett sajtot. Ő megkapja a **kezdőpatkány-jelölőt** és **1 sajtot**.

12



Az óramutató járása szerint következő **2 játékos 2 sajtot** kap.

A negyedik és ötödik játékos **3-3 sajtot** kap.

**Megjegyzés:** A játékosok a megszerzett sajtokat, építőanyagokat és tárgyakat a saját készletükben tartják, és amikor szükséges, ezekkel a közös készletbe fizetnek.

**3 vagy 4 játékos esetén:**

Helyezz egy-egy semleges pontjelölőt minden pontozósávon **1-4** a jobb oldali megjelölt helyre. A játék során ezek a helyek nem elérhetők.



**2 játékos esetén:**

Helyezz egy-egy semleges pontjelölőt minden pontozósávon **1-2** a megjelölt helyekre. A játék során ezek a helyek nem elérhetők.



**Megjegyzés:** A rágcsanauta pontozósávon a semleges patkányjelölőket tegyék a megjelölt helyekre.

13

# JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Minden játékos 2 felnőtt patkánnyal kezd a szeméttelen, és ezen a ösvényen mozogva fog építőanyagot, villanykörtét, almacsutkát és sajtot gyűjteni. Űrhajóalkatrészek készítéséhez építőanyagot kell a közös készletbe fizetni. A fényfüzérjelölők minden megszerzett villanykörte után egyet lépnek a fényfüzér mentén, ezzel növelve a jövőbeli guberálás jutalmát. A megszerzett almacsutkákat használhatod arra, hogy felnevelj patkányokat, vagy eltárolhatod azokat a patkányfészekben téli tartaléknak (amivel pontot szerzel) vagy elcserélheted azokat képregényjelzőkre is, amelyek képességeket adhatnak a patkányaidnak a játék során.

A guberálás során Hörcsög Henrik, Béka Béla és Varjú Vera bódéjánál tudod a sajtokat különféle hasznos tárgyakra cserélni. Adományozhatsz sajtot ellátmánynak a Sajtholdra tartó útra is, hogy további pontokat szerezz.

A játék akkor ér véget, ha egy játékos mind a 4 patkányából rágcsanautát képzett, vagy lehelyezte a nyolcadik pontjelölőjét. A legtöbb pontot szerző játékos győz!

## A JÁTÉK MENETE

A játék egymást követő fordulóból áll, és minden forduló a kezdőpatkány-jelölővel rendelkező játékos körével indul, majd minden játékos az óramutató járása szerint követi őt. Amikor rád kerül a sor, az alábbi sorrendben hajtsd végre ezt a 4 lépést:

1. Patkányok mozgatása
2. Nyersanyag guberálása
3. Vásárlás (nem kötelező)
4. Építés és sajt adományozása (nem kötelező)

### 1. LÉPÉS: PATKÁNYOK MOZGATÁSA

Az első lépésben mozgasd a patkányaidat a szeméttelen ösvényén. Válassz egyet az alábbi két lehetőség közül:

**A) Lépj előre 1 patkányoddal 1-5 mezőt a szeméttelen ösvényén.**



**B) Lépj előre 2-4 patkányoddal 1-3 mezőt a szeméttelen ösvényén. A körödben mozgatott patkányok **nem érkehetnek ugyanarra a mezőre**, és a **mezők színeinek**, ahová érkeznek, **egyezniük kell**.**



**Megjegyzés:** A játék kezdetekor csak 2 patkányod elérhető. A másik 2 patkány az óvodában van. Ahhoz, hogy használhasd ezeket a patkányokat, előbb fel kell nevelned őket (erről bővebben a 7. oldalon).

### A MOZGÁS SZABÁLYAI:

- A patkányodat mindig csak az űrhajó irányába mozgathatod, a kezdőmező felé nem.
- Sosem lehet 2 patkányod ugyanazon a mezőn (kivéve a kezdőmezőt). Ha a **B** lehetőséget választod, és egy patkánnyal olyan mezőre szeretnél mozogni, ahol már van patkányod, előbb el kell mozgatnod a mezőt elfoglaló patkányod.
- A szeméttelen utolsó mezőjén (kilövőállomás) mind az 5 szín megtalálható. Ha az egyik patkányod ezen a mezőn fejezi be a mozgását, te döntöd el, milyen színűnek számít a mező.



**Megjegyzés:** Ha a patkányod a szeméttelen utolsó mezőjére lép, választhatsz, milyen színű legyen a mező. Ha több patkányt is mozgattál ebben a körben, a patkányaidnak mind ugyanilyen színű mezőn kell befejezniük a mozgásukat. A színválasztás csak az éppen aktuális körre érvényes. Ha egy másik patkánnyal később megint erre a mezőre lépsz, újra szabadon választhatod meg a színét.

- Ha olyan mezőre lépsz, amin egy másik játékosnak már van patkánya, adj neki 1 sajtot. Amennyiben ezen a mezőn több játékosnak is van patkánya, adj 1 sajtot minden ilyen játékosnak.

**Megjegyzés:** Ha a patkányok mozgatása során több olyan helyre is léptél, ahol ugyanannak a játékosnak van patkánya, akkor előfordulhat, hogy egy játékosnak több sajtot is kell adnod.



## PENÉSZES SAJT

Amennyiben nincs elég sajtod ahhoz, hogy kifizesd a többi játékos, el kell venned 1 penészes sajtot. A penészes sajt 3 sajtot ad neked. Csak annyi penészes sajtot vehetsz el, amennyivel fedezni tudod a tartozásod a többi játékos felé. A játék során csak ilyenkor vehetsz el penészes sajtot. Ha penészes sajtot kaptál, attól nem tudsz megszabadulni, és a játék végéig nálad marad. A játék végén minden penészes sajt után 2 pontot veszítesz.



### 1. példa:

Lali megkezdi az első körét. Csak egy patkányt tud mozgatni. Ha több patkányt mozgatna, nem tudná őket ugyanolyan színű mezőre helyezni, ami nem szabályos. Amikor 1 patkányt mozgat, akár 5 mezőt is léphet. Úgy dönt, hogy 4-et lép az egyik patkányával, így a palackot ábrázoló zöld mezőre teszi. Mivel Ernőnek van patkánya ezen a mezőn, Lali ad 1 sajtot Ernőnek.



### 2. példa:

Lali második köre következik. Ezúttal választhat, hogy mindkét patkányát mozgatja-e vagy csak az egyiket. Úgy dönt, mozgatja mindkettőt 1-3 mezőnyit. Az elől lévő patkányával 1-et lép, a palackról a sárga, sajittal jelölt mezőre. Majd a másik patkányával lép 2 mezőt, szintén egy sárga, sajittal jelölt mezőre. Mivel a két mező színe egyezik, így ez a két lépés szabályos.

Ha a második patkányát a kék villanykörte mezőre lépteti, az nem lett volna szabályos. Mivel Ernőnek már van patkánya a második sárga mezőn, Lali ad neki 1 sajtot.



### 3. példa:

Laura köre következik. Mozgathatná mindkét patkányát a sárga mezőkre, de ha így tesz, adnia kell Lalinak 2, Ernőnek pedig 1 sajtot. Jelenleg csak 1 sajta van, így el kellene vennie 1 penészes sajtot, hogy tudjon Lalinak és Ernőnek is sajtot adni. Ehelyett inkább úgy dönt, az elől lévő patkányával lép 5-öt, a kék színű, 2 villanykörtevel jelölt mezőre.



## EGÉRUTAK

A szeméttelenen vannak csövek, amelyek egérutat biztosítanak. Az egérutak mindig 2 mezőt kötnek össze, de önmaguk nem számítanak mezőnek. Ha valaki egérutat szeretne használni, be kell fizetnie a közös készletbe az egérúton feltüntetett építőanyagot.

### Példa:

Egy későbbi körben Laura úgy dönt, hogy az egyik patkánya mozgatása közben egy egérutat fog használni. Az egyik patkánya a zöld, sütőporral jelölt mezőről indul. Befizeti a konzervdobozt, majd az egérutat kihasználva 3-at lép, így a patkányát a fehér, 3 almacsutkával jelölt mezőre teszi. Majd a második patkányával lép 1-et egy másik fehér mezőre.



## 2. LÉPÉS: NYERSANYAGOK GUBERÁLÁSA

Ebben a lépésben nyersanyagokat guberálhatsz azokról a mezőkről, ahová patkányt mozgattál. Azok a patkányok, akik nem mozgottak, nem guberálnak nyersanyagot.

### SÁRGA MEZŐK

...*hihetetlen, milyen finomságokat dobnak ki az emberek!*



Vedd el a mezőn jelölt mennyiségű **sajtot** (1–4) a közös készletből.

### ZÖLD ÉS NARANCS MEZŐK

...*mások szemetet látnak benne, én rakétát!*



Vegyél el **1 palackot** a közös készletből.



Vegyél el **1 sütőport** a közös készletből.



Vegyél el **1 konzervdobozt** a közös készletből.



Vegyél el **1 számológépet** a közös készletből.

### KÉK MEZŐK

...*igen, igen, a patkányok éjszakai állatok, de ezt nem kell a csótányok csápjára kötni!*



Lépj előre a fényfüzérjelölőddel annyit a fényfüzéren, ahány **villanykörte** van a kék mezőn (1–4).

### A FÉNYFÜZÉR RÉSZLETEI



• Amikor mozgatsz a fényfüzérjelölőt, minden villanykörte és reflektor egy mezőnek számít.



• Egy mezőn bármennyi fényfüzérjelölő lehet egyszerre.

• A fényfüzérjelölőd minden mögötte lévő és a vele szomszédos mezőn növeli a guberálás jutalmát. A továbbiakban növeld meg 1-gyel a fényfüzérjelölőddel szomszédos vagy mögötte lévő mezőkről guberált nyersanyagok számát.



• Amikor a fényfüzérjelölőd elér egyet a 3 nagy **reflektorból**, helyezz egy pontjelölőt a Reflektor pontozósávrá (a **pontozásról** bővebben a 9. oldalon).



## FEHÉR MEZŐK

...persze, ez az egész sajtoldasdi szép és jó, de mi **MOST** vagyunk éhesek!



Lépj a patkányfészek-jelölőddel annyit a patkányfészek ösvényén, ahány **almacsutka** van a fehér mezőn (1–4).

### A PATKÁNYFÉSZEK RÉSZLETEI

- A patkányfészek-jelölőd csak az **óra-mutató járásával megegyező irányban** tud mozogni az ösvényen.
- Amikor elágazáshoz érsz, döntened kell, merre folytatod az ösvényen az utad (felfelé vagy balra).
- 3 hely biztosít **jutalmat** a patkányfészekben:



Ha a **könyvtártól** balra lévő mezőre lépsz, elvehetsz 1 képregényt, és képpel felfelé magad elé teheted.



A képregények különböző előnyöket biztosítanak számodra a játék további részében. Részletesebben a mellékleten olvashatsz róluk.



Ha az **óvodától** balra lévő mezőre lépsz, felnevelhetsz 1 patkányt. Vedd el az egyik patkányodat az óvodából, és tedd a szeméttelp kezdőmezőjére. Maximum 2 patkányt tudsz szerezni a játék során.



Ha az **élelmiszerraktártól** balra lévő mezőre lépsz, tegyél fel egy pontjelölőt az Élelmiszerraktár pontozósávrá (a pontozásról bővebben a 9. oldalon).

**Megjegyzés:** Ezeket a jutalmakat akkor is megkapod, ha a mozgásod nem ér véget ezeken a helyeken. Ez az jelenti, hogy egy körben akár több jutalmat is tudsz szerezni, ha elengedő almacsutkát szereztél.

### AZ UTOLSÓ MEZŐ: A KILÖVŐÁLLOMÁS

...**gratulálok, kicsikém, rágcsanauta lettél!**



Elérted a szeméttelp ösvényének végét. Ez a patkányod rágcsanautává válik, és a legénység tagjaként fog elrepülni a Sajtholdra (vagy legalábbis kísérletet tesz rá). Helyezd a patkányodat a bal szélső, még üres helyre a Rágcsanauta pontozósávon.



#### Azonnal kapsz 1 jutalmat:

Vegyél el 1 díjat a közös készletből, ami 3 pontot fog érni a játék végén, **vagy** neveld fel 1 patkányodat az óvodából, és helyezd a szeméttelp kezdőmezőjére. A Rágcsanauta pontozósávon lévő patkányok nem mozognak többet a játék hátralévő részében.

**Megjegyzés:** A díjat csak akkor választhatod, ha még van legalább 1 patkányod a szeméttelp ösvényén, vagy ha most helyezted el a negyedik patkányodat a rakétában. Ellenkező esetben nem tudnál többet patkányt mozgatni a játék során.

**1. példa:** Lali a patkányait a sárga mezőkre mozgatja. Mivel a fényfüzérjelölője már elhaladt az első ilyen mező mellett, ott 1-gyel több sajtot tud guberálni. Lali kap 2+2+1 sajtot, ez összesen 5 sajt.



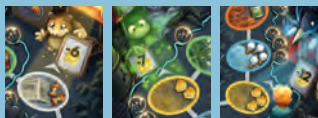
**2. példa:** Laura 6 almacsutkát guberált. A patkányfészek-jelölőjét mozgatja az óramutató járásával megegyezően az ösvényen. Kihagyja az első kereszteződést, és felfelé fordul a következőnél, így az óvoda melletti mezőre lép. Felnevel 1 patkányt a 2-ből, és azt a szeméttelp kezdőmezőjére teszi.



**3. példa:** Ernő az egyik patkányát a kék, 2 villanykörtével ellátott mezőre mozgatja. Emiatt a fényfüzérjelölőjével lép 2 mezőt. Áthalad a második reflektoron, így letesz egy pontjelölőt a Reflektor pontozósávrá (a pontozásról bővebben a 9. oldalon).



### 3. LÉPÉS: VÁSÁRLÁS (NEM KÖTELEZŐ)



Ha valamelyik patkányod a mozgását **Hörcsög Henrik**, **Béka Béla** vagy **Varjú Vera** bódéja melletti mezőn fejezi be, **vásárolhatsz** 1 tárgyat.

#### Két lehetőség van:

**A) Fizess:** fizessd be a megadott mennyiségű sajtot a közös készletbe, majd vedd el 1 általad választott tárgyat az elérhetők közül. (Béka Béla energiaitalai egyformák, és mindegyik csak egyszer használható a játék során!)

**B) Lopj:** vedd el 1 általad választott tárgyat a bódéból (sajt befizetése nélkül). Ha ezt választod, akkor tedd vissza ezt a patkányodat a szemételep ösvényének kezdőmezőjére.

Vásárolhatsz, hogy adsz-e be sajtot a tárgyért a közös készletbe vagy sem. Amennyiben fizetsz be sajtot a közös készletbe, a patkányod a mezőn marad. Ha úgy döntesz, hogy sajt fizetése nélkül veszel el tárgyat, a patkányodat vissza kell tenned a szemételep ösvényének kezdőmezőjére.

Ha több patkánnyal egyszerre mozogsz különböző bódékkal szomszédos mezőkre, akkor az összes ilyen mezőre érkező patkánnyal vásárolhatsz 1 tárgyat. Amelyik patkány nem az adott körben lépett erre a mezőre, az nem vásárolhat. Mind a három bódé tárgyainak részletes leírását megtalálod a mellékletben.

**1. példa:** Ernő az egyik patkányát a Hörcsög Henrik bódéjával szomszédos mezőre lépteti. Ernő szeretné megszerezni az egyik hátizsákot a kínálatból. Nem szeretne ő sajtot fizetni érte, így a második lehetőséget választva ellopja azt. Elveszi az egyik hátizsákot (anélkül, hogy fizetne érte), maga elé helyezi, majd a patkányát visszateszi a szemételep ösvényének kezdőmezőjére.



**2. példa:** Lali a Varjú Vera bódéjával szomszédos mezőre lépett az egyik patkányával. Úgy dönt, hogy vásárol egyet az elérhető kupakokból. Befizeti a közös készletbe a 12 sajtot, majd maga elé helyezi az egyik kupakot. A patkánya ezen a mezőn marad. Ebben a körben nem szerezhet több kupakot.



### 4. LÉPÉS: ÉPÍTÉS ÉS SAJT ADOMÁNYOZÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

Most építhetsz űrhajóalkatrészt és adományozhatsz sajtot a Sajtholdra vezető útra.

#### ÉPÍTÉS

Építs **1 vagy több** űrhajóalkatrészt.

Egy alkatrész megépítéséhez be kell fizetned a közös készletbe az ahhoz szükséges építőanyagokat:



Amikor űrhajóalkatrészt építesz, azonnal tegyél fel egy pontjelölőt a megfelelő pontozósávra.

**Megjegyzés:** Ebben a lépésben bármennyi űrhajóalkatrészt építhetsz, akár ugyanabból az alkatrésztípusból is.





## SAJT ADOMÁNYOZÁSA:

Sajt adományozása ellátmánynak a Sajtholdra vezető útra.



**Sajt adományozása:** Fizess be 10 sajtot a közös készletbe.

Amikor sajtot adományozol, tegyél egy pontjelölőt a saját készletedből az Ellátmánysáv pontozósávrá.

**Megjegyzés:** Ennél a lépésnél többször is adományozhatsz sajtot.

## PONTOZÓSÁVOK

Mindegyik pontozósávon 5 hely van. A játékosok számától függően, néhány helyet semleges színű jelölőkkel le kell fedni. Amikor pontjelölőt teszel le, mindig a **bal szélső szabad helyre** tedd a pontjelölődöt, arra a helyre, ami aktuálisan a legtöbb pontot éri számodra.

**Balról az első négy helyre** csak 1 jelölőt lehet tenni.

**Az utolsó (ötödik) helyre bármennyi pontjelölőt** lehet tenni.



### Rakétaépítés:

Tegyél egy pontjelölőt a **Pilótafülke pontozósávrá** minden alkalommal, amikor pilótafülkét építesz.



Tegyél egy pontjelölőt a **Raktér pontozósávrá** minden alkalommal, amikor rakteret építesz.



Tegyél egy pontjelölőt a **Hajtómű pontozósávrá** minden alkalommal, amikor hajtóművet építesz.



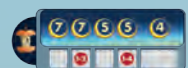
**Kész űrhajó:** Tegyél egy pontjelölőt az **Űrhajó pontozósávrá** minden alkalommal, amikor befejezel egy 3 alkatrészből (pilótafülke, raktér és hajtómű) álló szettet.



**Sajt adományozása:** Tegyél egy pontjelölőt az **Ellátmány pontozósávrá** minden alkalommal, amikor 10 sajtot adományozol.



**Reflektor:** Tegyél egy pontjelölőt a **Reflektor pontozósávrá** minden alkalommal, amikor elérsz egy reflektort a fényfűzérjelölőddel (játékosonként max. 3 jelölő).



**Élelmiszer raktározása:** Tegyél egy pontjelölőt az **Élelmiszerraktár pontozósávrá** minden alkalommal, amikor a patkányfészek-jelölőddel az élelmiszerraktár bejárata melletti mezőre lépsz.



**Rágcsanauta:** Minden alkalommal, amikor egy **patkányoddal eléred a kilövőállomást**, az a patkány rágcsanautává válik. Helyezd ezt a patkány a Rágcsanauta pontozósáv balról az első üres mezőjére.

**1. példa:** A köre során Ernő épít 1 pilótafülkét, ezért befizet 2 számológépet és 1 konzervdobozt a közös készletbe. Ezután elhelyez a Pilótafülke pontozósávon egy pontjelölőt.

**2. példa:** Ernő a következő körében megépít 1 rakteret és 1 hajtóművet is. Ezért összesen 5 palackot, 5 sütőport és 2 konzervdobozt fizet be a közös készletbe. Így elhelyez egy-egy kockát a Raktér és a Hajtómű pontozósávokra. Mivel mind a 3 űrhajóalkatrészt elkészítette, elhelyez egy pontjelölőt az Űrhajó pontozósávrá is.

**3. példa:** Laura a körében patkányával 22 almacsutkát guberált össze, így a patkányfészek-jelölőjével két alkalommal tudja keresztezni az élelmiszerraktár bejáratát. 2 pontjelölőt tesz az Élelmiszerraktár pontozósávrá. Mivel a pontozósávon már nincs szabad hely, mindkét pontjelölőjét az 5. helyre teszi. A játék végén mindkét jelölő 4 pontot fog érni.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget.

- A)** Valamelyik játékos a 4. patkányával is eléri a kilövőállomást: ebben az esetben az adott fordulót még befejezik a játékosok, majd a játék véget ér. Így mindenki azonos mennyiségű kört hajtott végre.
- B)** Valamelyik játékos lehelyezi a 8. pontjelölőjét: ebben az esetben az adott forduló befejezése után **még 1 fordulót** játszanak a játékosok, majd a játék véget ér.

**Megjegyzés:** Minden játékos rendelkezik egy 9. és egy 10. pontjelölővel (ezeket az előkészítéskor tették félre). Ezeket is fel lehet használni a pontozósávokon. Egyik játékos sem tehet le tíznél több pontjelölőt.

A pontjaitok összesítéséhez használjátok a **pontozótömböt**.

- Jegyezzétek fel, hogy mennyi pontot gyűjtöttetek **a 8 különböző pontozósávon**.
- Jegyezzétek fel, hogy összesen mennyi **pontot gyűjtöttetek a kupakkal**.
- Jegyezzétek fel a **dijakért (+3)** kapott és a **penészes sajtok (-2)** miatt elveszített pontokat.
- **1 pontot ér** minden, bármilyen kombinációban megmaradt **4 nyersanyag** (palack, sütőpor, konzervdoboz, számológép és sajt).

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén a legtöbb rágcसानautával rendelkező játékos győz.

Ha így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

	Szró	Laura	Lali
	5	6	-
	12	9	8
	6	6	13
	7	9	-
	-	6	13
	13	10	19
	13	-	5
	-	16	19
	12	8	-
	-1	+3	+1
	-	2	-
<b>Összesen</b>	<b>67</b>	<b>75</b>	<b>68</b>

# HALADÓ VÁLTOZAT

Ha játszottatok már párszor a tábla alap oldalával, megpróbálkozhattok a haladó oldallal, ahol változatosabbá tudjátok tenni a játékot. Ehhez a tábla másik oldalára lesz szükség.

## ÖSVÉNYLAPKÁK

Ezek az ösvénylapkák teljesen megváltoztatják a játékot. Néhány dolgot könnyebb, míg másokat nehezebb lesz megvalósítani a játékban. Így rajtatok áll, hogy a helyzetet jól felismerve a legjobb stratégiát alkalmazzátok minden játék során.

- Válogassátok szét a **26 ösvénylapkát** 5 csoportra a hátlapon található betűk alapján (A–E).
- Keverjétek meg képpel lefelé az 5 csoportot külön-külön.
- Véletlenszerűen helyezétek fel a 6 A jelű lapkát az első 6 ösvényhelyre, képpel felfelé. Ezután a következő 5 ösvényhelyre az 5 B jelű lapkát, majd az 5 C jelű lapkát a C, az 5 D jelű lapkát a D, végül az 5 E jelű lapkát az E-vel jelölt ösvényhelyekre.

## PONTOZÓSÁVOK

- Keverjétek meg a **8 pontozósávot** képpel lefelé.
- 7-et helyeztetek véletlenszerűen a táblára a pontozósávoknak kijelölt helyekre. Az Űrhajó pontozósávot ne fedjétek le, az itt megszerezhető pontok nem változnak.
- A megmaradt pontozósávot tegyétek vissza a dobozba.



# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes változatban Cili, a cincinátor fog kihívások elé állítani. Cili már régóta tisztességtelen játékot űz. Nem törődik a szabályokkal, így a legtöbbet be sem tartja, csak a győzelem érdekli. Neked vajon sikerül legyőzni őt?

## ELŐKÉSZÜLETEK

Válaszd ki, a tábla melyik oldalán szeretnél játszani. A játéktáblát kétszemélyes játékhoz készítsd elő, az alábbi változtatásokkal:

- Válasz egy szintet Cilinek, majd helyezd a patkányait a szeméttelp ösvényére az alábbiak szerint:

**1. patkány:** 8. mező **2. patkány:** 5. mező

**3. patkány:** 1. mező **4. patkány:** kezdőmező

Cilinek nem kell felhelyezni patkányt az óvodába, fényfüzérjelölőt és patkányfészek-jelölőt.

- Válogasd szét az egyszemélyes változat 22 kártyáját háromfelé a hátlapjukon lévő betűk alapján (A, B, C). Külön-külön keverd meg az A, illetve a B paklit.
- Válaszd ki, milyen szintű ellenfelet szeretnél (könnyű, közepes, nehéz, igazságtalan).
- Készítsd el Cili pakliját a lenti táblázat alapján a kiválasztott nehézség szerint. A kártyákból képpel lefelé készítsd el a paklit, a táblázat alapján tegyél bele az A és a B jelölésű kártyákból. Végül add hozzá a C kártyát is a paklihoz, és keverd meg az egészet. A kész paklit tedd a játéktábla mellé, majd anélkül, hogy megnéznéd azokat, a megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba.



Ellenfél szintje:	Könnyű	Közepes	Nehéz	Igazságtalan
A kártyák száma	5	6	7	8
B kártyák száma	5	4	3	2

- Egy használaton kívüli színből helyezz minden pontozósáv mellé egy pontjelölőt, de a Rágcsanauta és az Űrhajósáv mellé ne tegyél. Miután már van pontjelölő a Pilótafülke, Raktér, Hajtómű, Élelmiszerraktár, Ellátmány és a Reflektor pontozósáv mellett, a maradék négy jelölőt tedd vissza a dobozba.
- Te kezded a játékot.

## A JÁTÉK MENETE

A többszemélyes játékhoz képest az egyszemélyes játékváltozat az itt felsoroltakban tér el:

- Cili nem guberál nyersanyagokat. Ha sajtot kellene neki adnod, azt a közös készletbe fizess be.
- Cili köre mindig azzal kezdődik, hogy felfordítod a legfelső kártyát Cili paklijából. Ez a kártya mutatja meg, hogy az ő 4 patkánya mennyit fog mozogni.
- A kártyán fentről lefelé kövesd az utasításokat. Mindig az 1. helyen lévő patkánya fog mozogni elsőnek, majd a 2. helyen lévő és így tovább.
- Ha Cili egyik patkánya eléri a kilövőállomást, az a patkány már nem mozog tovább.
- Ha Cilinek van már 1 vagy több patkánya a Rágcsanauta sávon, az ő lépéseiket add hozzá a soron következő patkányához. Például: Cilinek már 2 patkánya elérte a Rágcsanauta sávot, így a harmadik helyen álló patkánya 3 lépést tesz meg, ahogy azt az itt látható kártya mutatja (1+2+0).
- Ha Cili valamelyik patkánya egy patkányod által elfoglalt mezőn fejezi be a mozgását, kapsz 1 sajtot a közös készletből.
- Ha Cili valamelyik patkánya Henrik, Béla vagy Vera bódéjánál fejezi be a mozgását, tegyél vissza 1 elérhető jelölőt a dobozba. (A kupakokat és hátizsákokat képpel lefelé keverd meg, majd véletlenszerűen tedd vissza az egyiket a dobozba.) Cili patkányai sosem lépnek vissza a kezdőmezőre.



**Megjegyzés:** Cili patkányai befejezhetik a mozgásukat különböző színű mezőkön. Cili patkányai akár egymás mellett is megállhatnak. Ettől függetlenül rád minden szabály érvényes marad a játék során.

- Cili néhány kártyájának a jobb alsó sarkában van egy szimbólum. Ha egy ilyen kártya jön fel, a következőket kell tenned:



Ha az ezzel a szimbólummal megjelölt kártyát felfordítod, Cili az adott pontozósávra szeretne pontjelölőt tenni. Helyezd a játék elején a sáv mellé készített (használaton kívüli színű) pontjelölőt a pontozósávra. Ha már van ott pontjelölő, akkor Cili elérhető pontjelölői közül tegyél fel 1-et a pontozósávra, majd a használaton kívüli színű pontjelölőt tedd a pontozósáv mellé. Ha ezt a szimbólumot megint felfordítod, hajtsd végre újra a fentieket.



Ha ezzel a szimbólummal megjelölt kártyát fordítasz fel, Cili a számára legtöbb pontot érő pontozósávra szeretne pontjelölőt tenni, vagy ha van már ott jelölő, akkor lepontozza azt (a fenti szabályok alapján). Ha több azonos pontértékű hely van, te válassz, melyikre teszel fel jelölőt. Ezután keverd vissza Cili már felfordított kártyáit a paklijába.



Ha ezzel a szimbólummal megjelölt kártyát fordítasz fel, keverd meg az összes, a könyvtárban elérhető képregényt képpel lefelé, majd véletlenszerűen tegyél vissza 1-et a dobozba. A többi képregényt tedd vissza a könyvtárba képpel felfelé.

## A JÁTÉK VÉGE

Az egyszemélyes játékváltozat is a két korábban ismertetett módon érhet véget. Elsőnek a saját, majd Cili pontjait számold össze. Ha több pontod van, mint Cilinek, győztél. A következő alkalommal próbáld meg nehezebb szinten.

## EGYSZEMÉLYES KIHÍVÁSOK

Ha nagyobb próbatételre vágysz, próbáld ki az általunk alkotott kihívásokat. Vajon sikerülni fognak a legnehezebb szinten is?

Egyszemélyes kihívások	Könnyű	Közepes	Nehéz	Igazság-talan
Győzz anélkül, hogy patkányt helyeznél a Rágcsanauta sávra.				
Győzz hátizsák, energiaital, képregény és kupak nélkül.				
Győzz úgy, hogy mind a négy patkányod a Rágcsanauta sávon van.				
Győzz, és legyen két pontjelölőd az Űrhajó pontozósávon.				
Győzz 4 különböző hátizsákkal.				
Győzz legalább 90 ponttal.				
Győzz 16 vagy kevesebb forduló alatt. A fordulók számontartásához használj 16 sajtot.				
Győzz, és legyen legalább 5 pontjelölőd az Élelmiszerraktár pontozósávon.				
Győzz, és használd mind az 5 egérutat legalább kétszer.				

**Tervező:** Gabriele Ausiello és Virginio Gigli  
**Illusztráció és grafika:** Dennis Lohausen  
**Kivitelezés:** Sebastian Hein  
**Magyar fordítás:** Bors Dániel

Playing is Passion!  
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. ©2022 Pegasus Spiele GmbH Minden jog fenntartva!  
A játék egyes részeinek vagy egészének bármilyen reprodukálásához a kiadó engedélye szükséges.

A tervezők köszönetét szeretnék mondani a lelkes tesztelőknak, akik értékeléseikkel, javaslataikkal és idejükkel segítették a játék elkészülését: Francesca és Lorenzo Ausiello, Antonio Tinto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Simone Luciani, Luca Ercolini, Serena és Alessandro Paiardini, Gaetano Cellizza, Francesca Giusti, Maria Chiara Calvani, Julie Carpinelli, Ilaria Negri, Chiara Simi, Davide Restelli, Alessandro Negri, Nicola Scotti di Uccio and Valerio Salvi.

Külön köszönet: Flaminia Brasini, Tommaso Battista és Marco Pranzo, akik elsőként tesztelték a játékot, majd az elkészültéig ezt még rengetegszer megtették.

