

Lighthouse Run

Regatták a világítótornyok fényében

Szerző: Jim Harmon Illusztráció: Christian Fiore

Játékosok: 2-4

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 25 perc

TARTALOM

56 hajózáskártya

(4 kártyaszett, szettenként 14 kártya)



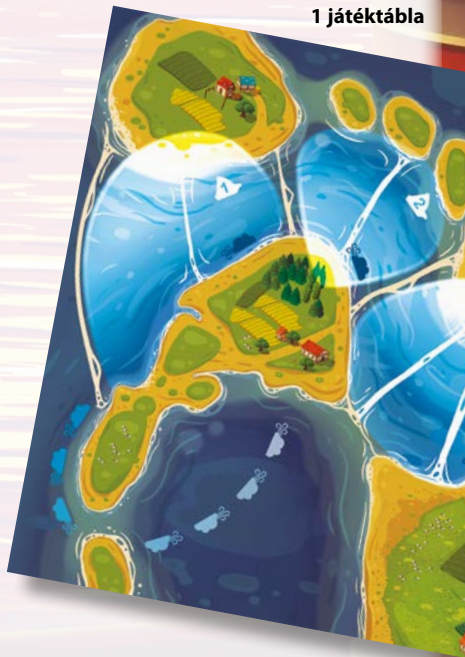
1 viharkártya

(=kezdőjátékos-jelölő)

6 világítótorony (2 részből)



1 játéktábla



3 jelzőfény



1 felhő



20 hajó (4 színben)



1 ív matrica



Javaslat: Ragasszátok fel a matricákat a hajókra. Így nem csak a színeik, hanem a szimbólumaik alapján is könnyedén meg tudjátok különböztetni a hajókat. Válasszatok minden színhez egy tengeri élőlényt, majd ragasszátok fel a matricákat színek szerint a hajókra.

A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Alkonyodik, lassan éjszaka borul a sima víztükörrre. Vihar közeledik, itt az ideje, hogy a hajók befussanak a biztonságos kikötőbe. Vezessétek a hajóitokat végig a folyón. A folyó mentén álló világítótornyok jelzőfényei mutatják az utat. Mindig csak három világítótorony jelzőfénye világít egyszerre. Nem hajózhattok el olyan torony mellett, amelyik nem világítja meg a hajóutat.

Egymás után játszatok ki a hajózáskártyáitokat azért, hogy a hajóitokat a kikötőbe juttassátok.

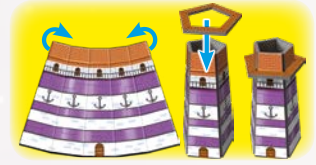
Aki soron van, az a lépése elején az egyik világítótorony jelzőfényét áthelyezi egy másikba.

Ezután egy vagy több hajóját mozgatja a kijátszott kártyájától függően. Aki egy játéktársa hajóját továbbsegíti a kikötő felé vezető úton, az bónuszlépést kap.

Minden kör után a felhő továbbhalad. A játék közepétől eléri a folyót, majd utoléri azokat a hajókat, amelyek lemaradtak, és a folyópartra kényszeríti őket. Az a játékos, aki a 12 forduló során a hajóit a legközelebb juttatta a kikötőhöz, az kapja a legtöbb pontot, és megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt: óvatosan emeljétek ki a kartonokból a játékelemeket. Állítsátok össze a világítótornyokat úgy, hogy összehajjátok a tornyok testét, majd egy-egy gyűrűt csúsztattok rájuk. Miután befejeztétek a játékot, a világítótornyokat összeállítva is tudjátok tárolni a játék dobozában.



- 1 Fektesseék a **játéktáblát** az asztal közepére.
- 2 Állítsátok rá a **6 világítótornyot** tetszés szerinti sorrendben a játéktáblára a kijelölt helyekre.
- 3 Helyezzetek **egy-egy jelzőfényt** az első, harmadik és ötödik toronyba (a startmezőnél kezdve, végig a folyó mentén a kikötő irányában)
- 4 Tegyétek a **felhőt** az első felhőmezőre (a legvilágosabb felhőszimbólum).

A játék felépítése 4 játékos esetén. András a kezdőjátékos.



- 5 Mindenki válasszon egy szint, majd állítsa az **5 hajóját** a saját színében a játéktábla mellé, arra az oldalra, ahol a startmező (a folyó első mezője) van. A felesleges hajókat tegyék vissza a játék dobozába.
- 6 Vegyétek magatokhoz a **14 hajózáskártyából** álló kártya szetteket. Mindenki keverje meg a szettje lapjait, majd a lapokat lefordítva, egy pakliba rendezve tegye maga elé. Így mindenki előtt lesz egy húzópakli. Húzzátok fel a kezetekbe a húzópaklitok felső 3 lapját.

Figyelem! Akinek az első 3 lapja közt **két** olyan lap van, amelyiken több hajó van a saját színében (lásd a jobb oldali ábrán a piros játékos lapjait), az keverje meg újra a szettje összes lapját, majd húzzon 3 új lapot a paklija tetejéről.



- 7 Válasszatok egy kezdőjátékos, aki magához veszi a **viharkártyát**.

KEZDŐDHET A JÁTÉK

A játék **12 körön** át tart. Minden körben mindenki kijátsszik 1 lapot a kezében tartott 3 lapból, majd 1 új lapot húz fel a saját húzópaklijából.

A kezdőjátékos kezdi az első kört, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra. A következő kör kezdetekor a kezdőjátékos a szerepét átadja a bal oldali szomszédjának. Így minden körben másik játékos lesz a kezdőjátékos.

Amikor soron vagy, a kijátsszott kártyával 2 akciót határozol meg, amiket a következő sorrendben csinálsz meg:

1. Jelzőfény áthelyezés

2. Hajózás

A hajózás után a lépésed véget ér.

1. Jelzőfény áthelyezés

A jelzőfények határozzák meg azt, hogy a folyó mely szakaszain hajózhat és melyeken nem. Csak akkor hajózhat egy világítótornyhoz tartozó folyószakaszon, ha a 3 jelzőfény közül az egyik abban a világítótornyban van. A hajózáskártyák felső felén **vagy 1 adott világítótorny képe van, vagy mind a 6 világítótornyé.**



a) Hajózáskártyák 1 világítótornyal

Amikor a kijátsszott hajózáskártyán **pontosan 1 világítótorny** képe van, akkor át kell helyezned bármelyik világítótornyból a jelzőfényt abba a világítótornyba. Abban az esetben, ha az adott világítótornyban már van jelzőfény, folytasd a lépésed közvetlenül a **hajózással**.



b) Hajózáskártyák mind a 6 világítótornyal

Amikor a kijátsszott hajózáskártyán **mind a 6 világítótorny** képe rajta van, akkor áthelyezheted bármelyik világítótornyból a jelzőfényt egy másik világítótornyba.

Erről az akcióról le is mondhat, és folytathatod a lépésed közvetlenül a **hajózással**.

2. Hajózás

A hajózáskártyák alsó felén látod, hogy milyen színű hajóval, hány darab hajóval, mennyi mezőt hajózhat a kikötő felé.



a) Szólókétyák

A szólókártyán **egy hajó képe** van a színedben. Amikor ilyen kártyát játszol ki, kiválasztasz egyet a hajóid közül, és a kártyán álló szám szerint lépsz vele a kikötő irányába. Dönthetsz arról, hogy egy új hajódat hozod a startmezőről a játékba, vagy egy már a játékban lévő hajóddal lépsz.

1. példa: **1** Béla (a piros játékos) egy olyan szólókártyát játszik ki, amelyiken 4-es szám van. **2** Először egy jelzőfényt kell tennie a lila színű horgonyos világítótornyba. **3** Végül kiválasztja az egyik hajóját, amelyiket a startmezőről 4 mezőt a kikötő irányába lépteti a folyón.



b) Csapatkártyák

A csapatkártyákon **több hajó képe van a színedben**. Amikor ilyen kártyát játszol ki, kiválasztod a folyó egyik mezőjét. Megfogod az összes hajódat, amelyek a kiválasztott mezőn áll, majd a kártyán álló szám szerint lépteted őket együtt a kikötő irányába.

Figyelem: csapatkártyával nem hozhatsz új hajókat a startmezőről a játékba.

2. példa: **1** Dani (a sárga játékos) egy olyan csapatkártyát játszik ki, amelyiken 3-as szám van.



Először áthelyezhet egy jelzőfényt egy tetszése szerinti világítótornyba, de ő erről lemond. **2** Lépését a hajózással folytatja. Kiválasztja azt a folyómezőt, amelyiken két hajója áll, és ezeket 3 mezővel a kikötő irányába lépteti a folyón.

c) Csoportkártyák

A csoportkártyákon **mindegyik színű hajóból van egy**. Amikor ilyen kártyát játszol ki, kiválasztod a folyó egyik mezőjét vagy a startmezőt. Megfogsz mindegyik színű hajóból egy darabot, amelyek a kiválasztott mezőn (vagy a startmezőn) áll, majd a kártyán álló szám szerint lépteted őket együtt a kikötő irányába.

Bónuszlépés: amikor a csoportkártyával léptetett hajócsoporthal legalább egy játékosársad hajóját is léptetted, bónuszlépést kapsz. Az éppen léptetett hajócsoporthból a saját hajódat továbbléptetheted a kártyán álló szám szerint a kikötő irányába.

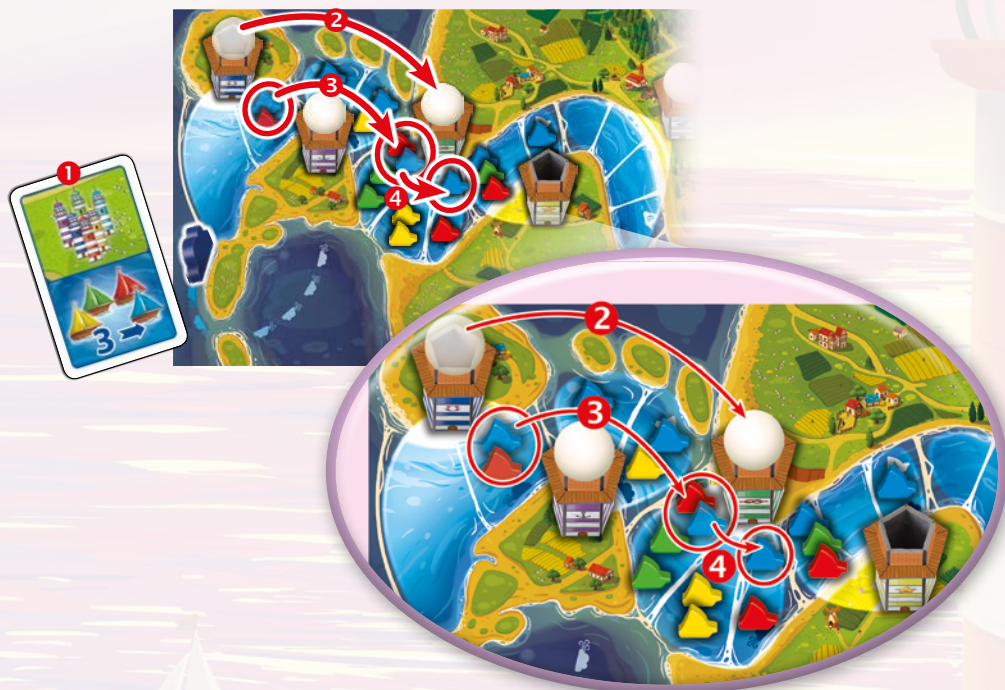


3. példa: **1** András (a zöld játékos) egy olyan csoportkártyát játszik ki, amelyiken 1-es szám van. Lemond a jelzőfény áthelyezéséről. **2** Lépését a hajózással folytatja. Kiválasztja azt a folyómezőt, amelyiken két kék és egy zöld hajó áll, és ezekből 1-1 darabot 1 mezővel a kikötő irányába léptet a folyón. **3** Mivel magával vitte a kék játékos 1 hajóját, így egy bónuszlépést kap. A saját hajóját 1+ mezővel továbbléptetheti.

Hajózni csak a megvilágított hajóútszakaszokon lehet!

Minden hajózásra érvényes az a szabály, hogy **csak a megvilágított hajóútszakaszokon lehet hajózni**. Egy hajóútszakasz akkor van megvilágítva, amikor a megfelelő világítótornyban jelzőfény van. A kikötőben az utolsó három mező mindig megvilágított.

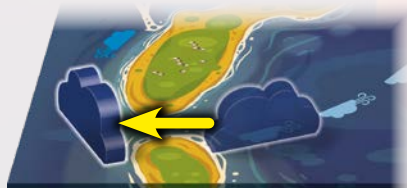
Figyelem: ez a szabály mindig **arra a mezőre** érvényes, **amelyikre hajózol** (a hajóval lépsz). Annak a mezőnek, amiről elhajózol (a hajót ellépteted) nem kell megvilágítva lennie. Abban az esetben, amikor egy hajóval nem tudod az összes lépést kivilágított hajóúton megtenni, akkor a következő történik: a hajóddal az utolsó kivilágított mezőig lépsz, és ott megállsz. A fennmaradó lépéseidet ekkor elveszíted.



4. példa: ❶ Csenge (a kék játékos) egy olyan csoportkártyát játszik ki, amelyiken 3-as szám van. ❷ Először áthelyez egy jelzőfényt a zöld világítótornyba. ❸ Kiválasztja azt a folyómezőt, amelyiken egy piros és egy kék hajó áll, majd ezeket 3 mezővel a kikötő irányába lépteti a folyón. ❹ Mivel magával vitte a piros játékos 1 hajóját, így egy 3-as bónuszlépést kap (a kijátszott kártya szerint). A saját hajóját +3 mezővel továbbléptetheti. Mivel csak 2 mező van előtte kivilágítva, így a kék hajójával csak 2 mezőt tud lépni a kikötő irányába, a megmaradt 1 lépése elveszik.

Egy kör vége – a felhő közeledik!

Egy kör azután ér véget, miután mindannyian egyszer soron voltatok. Akkor, amikor a sor ismét a kezdőjátékosa kerül, ő **1 mezővel előrelépteti a felhőt** a felhőmezőkön. Nem játszik ki hajókártyát, hanem átadja a baloldali szomszédjának a vihar-kártyát. Ez a játékos lesz az új kör kezdőjátékosa.



A felhő utoléri a hajókat!

A felhő a 7. kör kezdetekor eléri a folyót. Mivel a felhő gyorsabban halad, mint ahogyan a hajóitokkal hajóztok, így egymás után sorban eléri a lemaradt hajóitokat. **Azonnal** véget ér az útja annak a hajónak, amelyiket a felhő utolér vagy megelőz. Az utolért hajókkal nem hajózhattok tovább, ezek a játék végéig ott maradnak.

A fehér hajószimbólumokon álló számok azok a pontszámok, amiket a hajók elérnek a kikötő felé vezető útukon.

Megjegyzés: a könnyebb átláthatóság érdekében mindig állítsátok azokat a hajóitokat, amiket a felhő utolért, azokra a fehér hajószimbólumos mezőkre, amiket még elértetek.



A hajószimbólumokon álló pontok 1-12-ig.



5. példa: a 9. körben a felhő elérte a 3-as számú fehér hajószimbólumot. Az összes olyan hajó, amelyiket a felhő utolért vagy megelőzött nem léptethető tovább a játék hátralévő részében.



Azért, hogy a játékosok jobban lássák, hogy melyik hajók melyik fehér hajószimbólumos mezőt érték el – mennyi pontot szereztek -, az utolért és megelőzött hajókat áthelyezik azokra a fehér hajószimbólumos mezőkre, amiket még elértetek. Az ábrán látható példában a megelőzött hajókat visszaállítják a 2-es hajószimbólumos mezőre.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. forduló után véget ér, amint a felhő elérte az utolsó felhőmezőt. Ennek megfelelően az utolsó két kártyátokat már nem játsszátok ki.

Nézzétek meg egyesével, hogy melyik hajótok meddig jutott a folyón. Adjátok össze azoknak a fehér hajószimbólumoknak a számaikat, amiket elértek. Mindegyik hajó azt a legnagyobb pontszámot kapja meg a fehér hajószimbólumok közül, amelyiket elérte. Az lett a játék győztese, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Egyezőség esetén az érintettek megmaradt kártyáit kell összehasonlítanotok. Akinek nagyobb értékben maradtak lapjai (a kártyák alsó felén álló számok összeadása után), az lett a játék győztese.



András



Béla



Csenge



Dani

6. példában látjátok, hogy a játékosok a játék végén a következő pontokat érték el:

$$\text{András (zöld): } 12 + 4 + 2 + 2 + 0 = 20 \text{ pont}$$

$$\text{Béla (piros): } 11 + 4 + 3 + 3 + 1 = 22 \text{ pont}$$

$$\text{Csenge (kék): } 11 + 6 + 4 + 2 + 1 = 24 \text{ pont}$$

$$\text{Dani (sárga): } 9 + 6 + 3 + 2 + 2 = 22 \text{ pont}$$

Csenge nyerte a játékot 24 ponttal. Béla lett a második 22 ponttal, mivel a megmaradt lapjainak az értéke $3+1=4$, több, mint a vele megegyezően 22 pontot szerző Daninak, akinek a megmaradt lapjainak értéke $2+1=3$. András lett a negyedik, ő 20 pontot szerzett.



VARIÁCIÓK 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Természetesen az eddig megismert szabályokkal is játszhatjátok a játékot ketten, de ha úgy gondoljátok, hogy kevés dolog történik a játékban, akkor javasoljuk, hogy próbáljátok ki a játékvariációkat.

1. Erik támogatása

Erik egy olyan kobold, aki igen szívesen hajózik. Az ő hajói azonban mindig az aktuális kör végén lépnek. Viszont segít nektek abban, hogy gyorsabban beérjete a kikötőbe.

A következő szabáymódosításokat kell alkalmaznotok a játékban:

Előkészületek: Erik az egyik olyan színnel játszik, amelyiket ti nem választottátok. Az ő hajóit is ugyanúgy a startmezőre kell állítanotok, mint a saját hajóitokat. Erik kártyáiból vegyétek ki a két csapatkártyát (ezen a két kártyán több hajó képe van Erik színében). A megmaradt 12 kártyáját keverjétek meg, majd lefordítva tegyétek az asztalra. Ez lesz Erik húzópaklija.

*Ezt a két
csapatkártyát
vegyétek ki Erik
kártyáiból.*



A játékmenet: Minden kör végén, amikor ti már hajóztatok, fordítsatok fel egy lapot Erik paklijából. Erik lépésében **nem veszitek figyelembe a jelzőfény áthelyezést, a hajóival pedig a következők szerint léptek:**

- Mindig Erik leghátsó hajójával léptek, kezdve azokkal a hajókkal, amik a startmezőn állnak.
- Amikor Erik hajóival léptek, azt mindig a felfordított kártya szerint teszitek, viszont az ő hajóinak léptetésekor **nem veszitek figyelembe a jelzőfényeket.** Ez azt jelenti, hogy Erik hajóival hajózhattok olyan hajóútszakaszon is, amelyik nincsen kivilágítva.

A játék vége: Erik hajóit is épp úgy ki kell értékelnetek, mint a saját hajóitokat. Az is megtörténhet, hogy Erik lesz a játék győztese.

2. A nagy hajóflotta

Mind a ketten fejenként nem egy, hanem két hajócsapattal vesztek részt a játékban. A játék végén mindegyik hajóflottát ki kell értékelnetek.

A következő szabáymódosításokat kell alkalmaznotok a játékban:

Előkészületek: Válasszatok mind a ketten fejenként két szint, majd vegyétek magatokhoz a kártyákat és hajókat a kiválasztott színekben. A hajókártyákat színenként elkülönítve keverjétek meg, majd külön pakliba tegyétek le magatok elé. Tehát mindkettőtök előtt két húzópakli lesz. Húzzatok mindkét húzópaklitokból 3-3 lapot a kezetekbe.

A játékmenet: Egy körön belül mind a ketten **2 kártyát játszotok** ki. A kártyáitokat felváltva játsszátok ki, és mindig az kezd, aki az aktuális kör kezdőjátékosa. Az első kártyátokat szabadon kiválaszthatjátok, azonban a másodikként kijátszott kártyának mindig másik színűnek kell lennie. Minden kör végén mind a két paklitokból húztok 1-1 lapot a kezetekbe.

A **bónuszlépést csak** akkor kapjátok meg, ha a megfelelő kártya kijátszása után **legalább 1 hajót elhajóztatok az ellenfeletek hajói közül** is. Tehát a bónuszlépés megszerzéséhez nem elegendő, ha csak a saját két színetek hajóival hajóztok.

A játék vége: számoljátok össze mindegyik hajóflottát alkotó hajócsapat pontjait, majd hasonlítsátok össze a két hajóflotta által megszerzett pontokat. Egyezőség esetén az a flotta nyer, amelyik kisebb pontkülönbséget tud felmutatni a hajóflottáját alkotó két hajócsapat közt. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a megmaradt kártyák értékeit kell összehasonlítanotok, és az összehasonlítás eredménye alapján kell megállapítanotok a győztest.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!



Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu · www.piatnik.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de