

Up The Rock

Friedemann Friese játéka



Játékosok: 2-4

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: kb.: 30 perc

1 játéktábla



Tartalom



20 kőszáli kecske



5 dobókocka



4 jelölőkorong

Célok a játékban

A célok az, hogy ügyes kockadobásokkal elsőként juttasd fel kecskéidet a hegycsúcsra. Taktikusan lépj a kecskéiddel a hegyi állomásokra azért, hogy feltolhasd egyik kecskéiddel a másikat. Egy idegen kecske áll az utadban? Nem probléma! Egyszerűen told le a hegyi patakba, hadd kezdje újra a felfelé vezető utat a hegy lábától. A játékot az nyeri, aki elsőként juttatja fel két kecskéjét a hegycsúcsra.

Előkészületek

Fektesd a **játéktáblát** az asztal közepére, majd adj mindenkine **5 kecskét** az általa választott színben és egy **jelölőkorongot**. A kecskéket állítsátok a hegy lábához, a jelölőkorongokat fektessétek magatok elé, az „üres hegy” oldalukkal felfelé.

A játék előkészítése
4 játékos esetén

András



Csenge



Hegycsúcs



Béla



Dani



Hegyláb



Aki utoljára mászott meg egy hegyet, az **kezdi** a játékot. Ha te kezded a játékot, akkor vedd magadhoz az **öt dobókockát**.

Kezdődhet a játék!

A kezdő játékost az óramutató járásával megegyező irányban követik a többiek a játékban.

Amikor te vagy a soron, dobj háromszor a kockákkal. A dobások eredményének megfelelően lépj egy kecskéddel felfelé a hegycsúcs felé. Amikor olyan kisállomásra lépsz, amelyiken már egy másik kecske áll, akkor told el az útból az ott álló kecskét. Ha elsőként érsz a második kecskéddel a hegycsúcsra, akkor megnyered a játékot.

1. Dobj és lépj egy kecskéddel

Dobj mind az 5 kockával. Nem tetszik a dobásod eredménye az első dobás után? Akkor tetszésed szerinti kockákkal dobj másodszor, és ha még mindig elégedetlen vagy, akkor harmadszor is dobhatsz. A harmadik dobáshoz választhatsz olyan kockát is az első dobáseredményedből, amelyiket nem dobtad újra a második dobáskor.



A dobások eredményének megfelelően lépj **egy** kecskéddel egy mezőt a hegycsúcs felé. A felfelé vezető utakon különböző **jelzőtáblák** állnak a kecskének útjában. A táblák megadják neked azt, hogy milyen dobáseredménnyel léphetsz fel a következő állomásra. Amikor elindulsz egy úton, kövesd a **fekete nyilat**. Így juthatsz fel állomásról-állomásra a hegycsúcsra.

A jelzőtáblákon álló feladatok

A hegycsúcsra vezető úton a következő dobáseredményekkel léphetsz tovább:



Az összes kockád dobáseredménye összeadva a **táblán látható számot, vagy annál kevesebbet** ad.



Az összes kockád dobáseredménye összeadva a **táblán látható számot, vagy annál többet** ad.



A kockáid dobáseredményében „**3 egyforma**” (= **3 azonos szám**) van, 1-es, vagy 2-es, vagy 3-as, vagy 4-es, vagy 5-ös, vagy 6-os számmal.



A kockáid dobáseredményében „**kis sor**” (= **4 egymást követő szám**), vagy „**nagy sor**” (= **5 egymást követő szám**) van.



A kockáid dobáseredményében „**két pár**” (= **2-2 azonos szám**) van.

A két pár állhat azonos számokból is, például lehet egy 3-as pár és egy további 3-as pár.



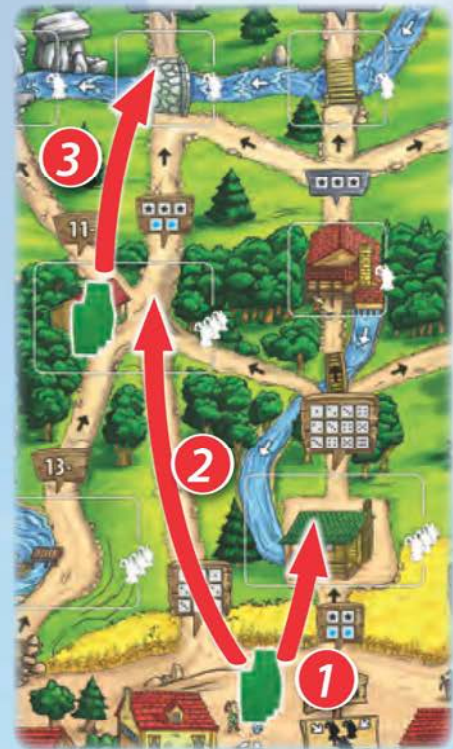
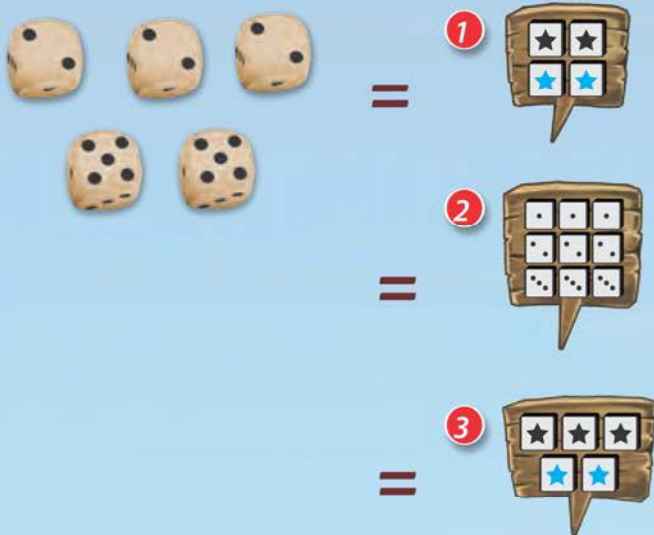
A kockáid dobáseredményében „**full**” (= **3 azonos szám és 1 pár**) van.



A kockáid dobáseredményében bármelyik számból „**3 egyforma**” (= **3 azonos szám**), „**4 egyforma**” (= **4 azonos szám**), illetve „**5 egyforma**” (= **5 azonos szám**) van.

Figyelem: Ha a dobáseredményeddel egyszerre több feladatot is tudsz teljesíteni, akkor is **csak egy kecskével** léphetsz egyet felfelé.

Nézzünk erre egy példát: Csenge (zöld) dobáseredményével választhatja egyik kecskéje felfelé lépésére az **1** utat „két párral”, vagy a **2** utat „3 egyforma 2-es”, vagy a **3** utat „2-es és 5-ös fullal”.



5 egyforma = joker!

Ha **5 egyformát** dobtál, akkor a dobásod eredményét használhatod jokerként. A joker használata azt jelenti, hogy egy választásod szerinti kecskéddel egy mezőt felfelé lépsz a hegycsúcs felé. Nem számít, hogy milyen feladat van a választott kecskéed előtt álló táblán.

Nem sikerült megfelelő számokat dobni?

Előfordul, hogy dobásaid végén a kockák olyan eredményt mutatnak, amivel nem tudod egyik kecskédet sem felfelé léptetni. Hát ez pech! Sajnos ebben az esetben egy kecskédet **le kell vened** az egyik állomásról és vissza kell állítanod a hegy lábához.

2. Egy idegen kecske áll az utadban?

Egyes állomásokon nincsen elég hely több kecskének. Ha egy ilyen kisállomásra érsz, akkor az ott álló kecskét el kell tolnod onnan.

Mennyi kecske állhat egy állomáson?

A hegycsúcsra vezető úton két különböző méretben vannak állomások:

Nézzünk egy példát a nagyállomásra!



Nézzünk egy példát a kisállomásra!



A **nagyállomásokon** tetszés szerinti számú kecske állhat. Ezt minden nagyállomás jobb oldalán több kecske képpel jelöltük

A **kisállomásokon** csak **egy kecske** állhat. Ezt minden kisállomás jobb oldalán egy kecske képpel jelöltük.

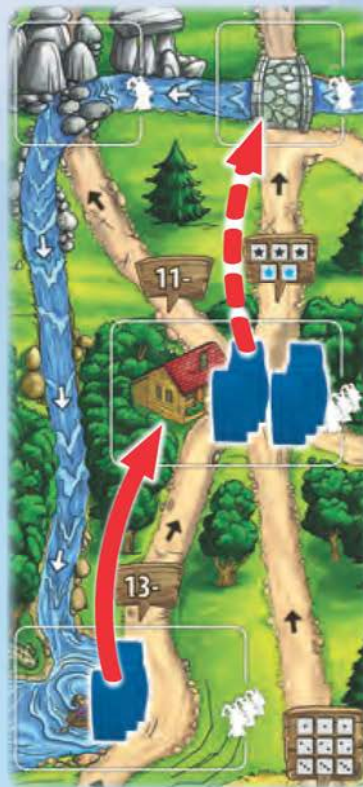


Told fel egy kecskédet!

Amikor kecskéddel egy olyan **nagyállomásra** lépsz, amelyiken **2 vagy több kecske áll a színedben**, akkor az egyik kecskédet onnan a következő állomásra feltolhatod.

Nézzünk erre egy példát: András (kék) dobáseredménye 1-2-2-3-4. Kecskéjével a „13-” táblán át a következő nagyállomásra lép, ahol már 2 kecskéje áll. A kettő közül az egyiket feltolja a következő állomásra.

Az itt látható példában András két út közül választhatja ki, hogy melyiken lépteti fel a kecskáját. András a jobboldali utat választja, és azon lép felfelé a következő kisállomásra.



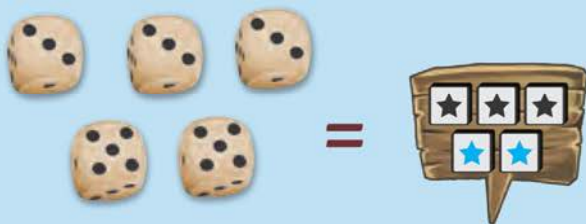
A lépés előtt



A lépés után

Amikor kecskéddel olyan **kisállomásra** lépsz, amelyiken már áll **egy kecskéje**, akkor az ott álló kecskédet onnan a következő állomásra tolhatod.

Nézzünk erre egy példát: Béla (sárga) dobáseredménye 3-3-3-5-5. Kecskéjével a „full” táblán át a következő kisállomásra lép, ahol már áll egy kecskéje. Az ott álló kecskédét feltolhatja a következő állomásra. Béla a jobboldali utat választja és azon lép felfelé a következő kisállomásra.



A lépés előtt



A lépés után

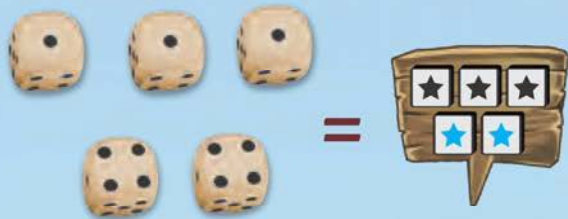
Egy kecske feltolásával kiválthatsz egy **láncreakciót**. Minden esetben, amikor olyan állomásra tolod fel egy kecskédet, amelyikről lehetőség van egy ott álló kecskédet továbbtolni, akkor azt a tolust is megcsinálod.



Bosszantsd a játékosársakat és told le a kecskéiket!

Amikor kecskéddel olyan **kisállomásra** lépsz, amelyken már áll **egy idegen kecske**, akkor az ott álló kecskét a folyón a fehér nyíl irányában következő állomásra letolhatod.

Nézzünk erre egy példát: Dani (fehér) dobáseredménye 1-1-1-4-4. Kecskéjével egy olyan kisállomásra lép, amelyken egy idegen (sárga) kecske áll. Dani a sárga kecskét a folyón a fehér nyíl irányában lefelé tolja a következő kisállomásra.



A lépés előtt



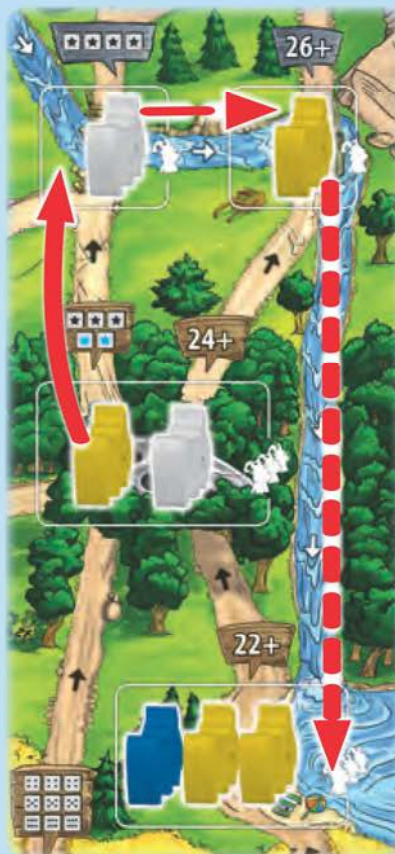
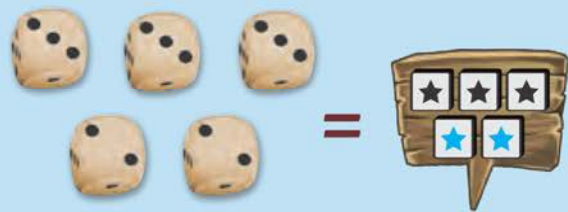
A lépés után

A lefelé tolással is kiválthatsz egy láncreakciót. Minden esetben, amikor olyan kisállomásra tolod le egy játékosársad kecskédet, amelyken egy másik kecske áll, az ott álló kecskét szintén le kell tolnod.

Figyelem: Ha ez a láncreakció egy saját kecskédet is érinti, akkor azt is lefelé kell tolnod és nem felfelé!

Nézzünk erre egy példát: Béla (sárga) dobáseredménye 2-2-3-3-3. Kecskéjével a „full” táblán át a következő kisállomásra lép fel, ahol Dani fehér kecskéje áll. Onnan eltolja Dani fehér kecskédét a következő kisállomásra, ahol Béla másik sárga kecskéje áll. Dani fehér kecskéje letolja a folyón Béla sárga kecskédét az alsó nagyállomásra.

Béla sárga kecskéje ott marad a nagyállomáson, ahová Dani letolta.



A lépés előtt

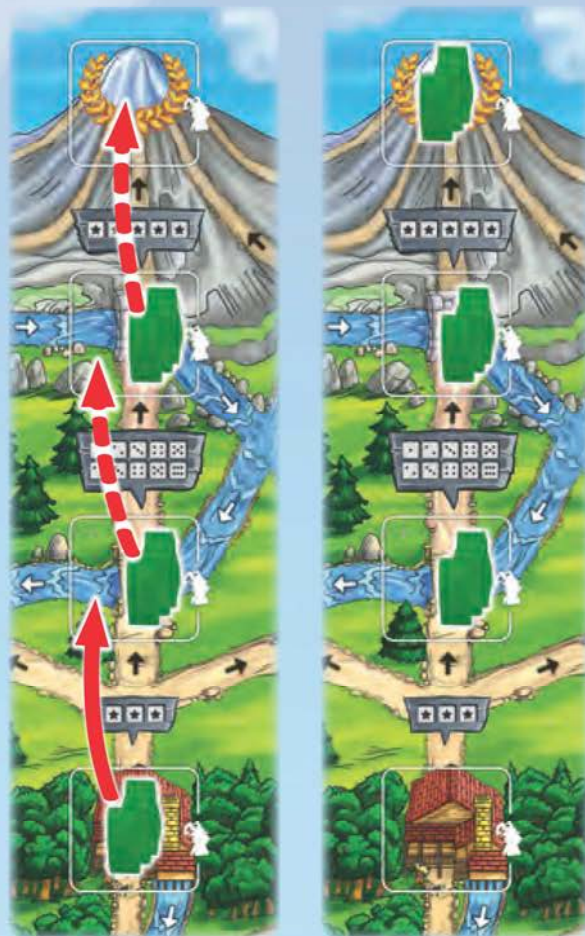


A lépés után

3. Felértél a csúcsra?

Ha sikerült egy kecskéddel először felérni a hegycsúcsra, akkor fordítsd át a **jelölőkorongodat** az „üres hegy” oldaláról a „kecske a hegyen” oldalára.

Nézzünk erre egy példát: Csenge (zöld) dobáseredménye 2-2-2-4-6. Csenge a „3 egyforma” táblán át felléphet a következő kisállomásra. Ezzel beindít egy láncreakciót, aminek következtében végül egyik kecskéje feltolja a másik kecskét a hegycsúcsra. Csenge átfordíthatja a korongját a „kecske a hegyen” oldalára.



A lépés előtt

A lépés után

A kecskéd addig marad a hegycsúcson, míg egy másik játékos kecskéje fellép a hegycsúcsra. Amikor ez megtörténik, **akkor le kell vened** a kecskédet a hegycsúcsról és a hegy lábához kell állítanod.

A lépésed vége és a következő játékos

A lépésed akkor ér véget, amikor felfelé léptél, vagy visszaléptél a hegy lábához egy kecskéddel. A kockákat add tovább a bal oldaladon ülő játékosnak, aki a lépését szintén kockadobással kezdi majd.

A játék vége

A játéknak azonnal vége, ha egy játékos **másodszor** ér fel kecskéjével a hegycsúcsra. Gratulálhattok a nyertesnek!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0