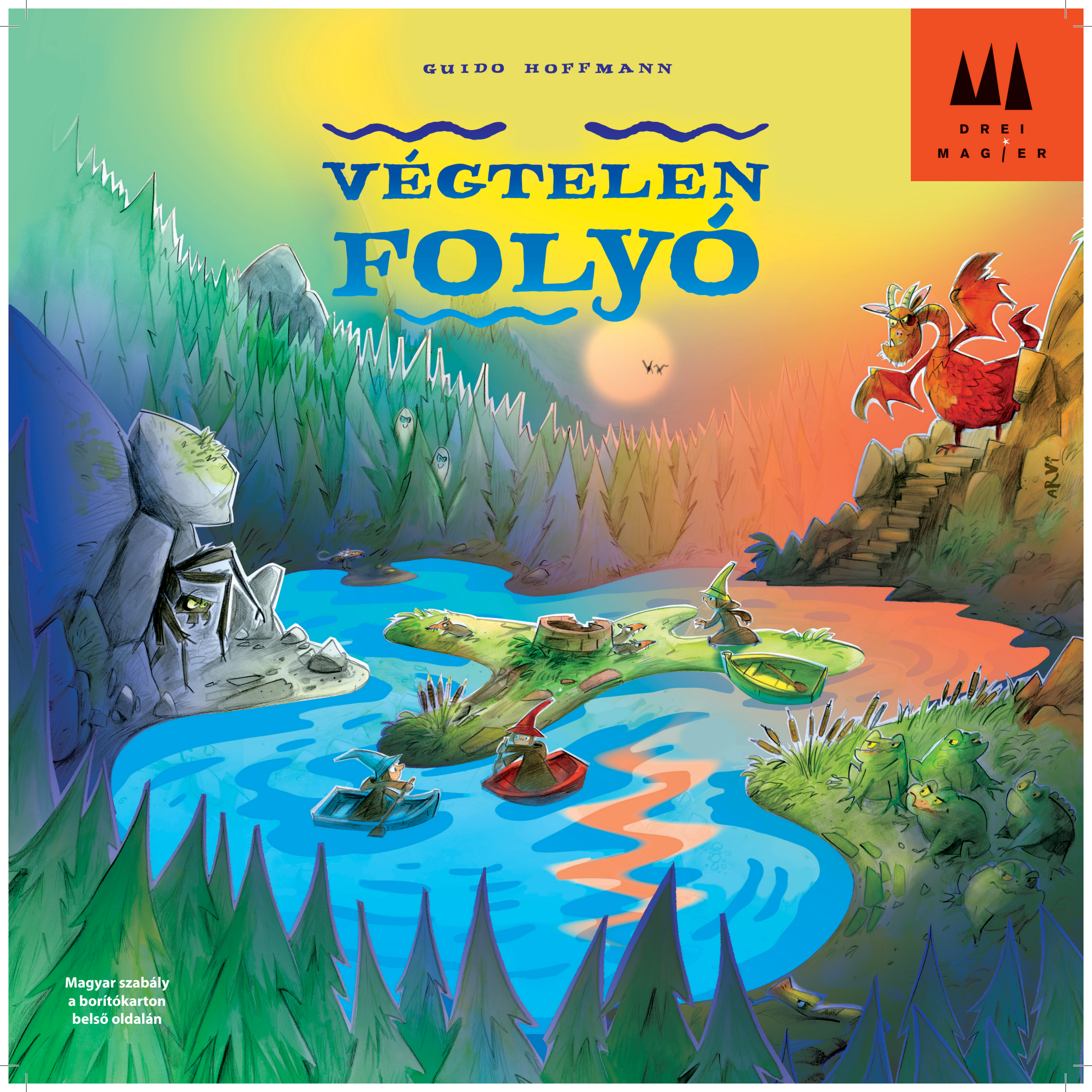


GUIDO HOFFMANN



DREI  
MAGYAR

# VÉGTELEN FOLYÓ



Magyar szabály  
a borítókarton  
belső oldalán

# JÁTÉKSZABÁLY

2-4 játékos részére  
6 éves kortól  
Játékidő: 15-20 perc

Három pajkos kis varázslótanonc bátorságukat fitogtatva, úgy döntenek, tesznek egy túrát a kiszámíthatatlan, borzongató végtelen folyón. Talán mégsem annyira félősek, mint ahogy azt a többiek gondolják!

De mi az ott? A hajó hirtelen elindult az egyik varázslótanonccal a sodrásban, téves irányban. Pedig már majdnem elérte a célját, az óriási pókot! De a végtelen folyó nagyon ravasz..... A másik tanoncnak sem sikerül jobban hajókáznia - vajon sikerül valamelyiküknek a folyó áramlásának megfelelően irányítani hajójukat?

„Pók láb, cápa uszony!  
Ringat a víz, ringat bizony!”

Segíts a kis varázslótanoncoknak a folyó helyes irányban való mozgatásában, hogy el tudják érni a megfelelő partszakasz!

## A játék előkészítése

A kis varázslókat kalapjuk színével megegyező színű csónakkal párosítsátok össze. Helyezétek a folyót az asztal közepére, majd a kis varázslókat tegyétek a megfelelő start mezőkre. A 36 képkártyát keverjétek meg és képpel lefelé fordítva pakliba rendezve tegyétek a tábla mellé.

Minden játékosnak adjatok egy képkártyát, képpel lefelé fordítva. A kártyákon látható képek maradjanak titokban (most még), ne mutassátok meg a többi játékosnak.

A dobókockát az alapjátékban nem használjuk, arra csak a gyors játék variációhoz lesz szükségünk, most még maradjon a dobozban.

A játékot a legfiatalabb játékos fogja kezdeni. Utána az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást a játékosok.

## A játék menete

Amikor sorra kerül egy játékos, megnézheti a játék elején kapott képkártyáját. A kártyán látható egy varázslótanonc kalapban (piros, sárga vagy kék színben) és egy hátborzongató szörnyecske a varázslótanonc kalapjától eltérő színben. A soron lévő játékosnak a kalap színével megegyező kis varázslónak kell segítenie a hajóját elirányítani a szörnyűséges állat színével megegyező célállomáshoz.

A hajó mozgatásához mindkét kezettel fogd meg a folyó (játéktábla) szélét, és óvatosan csúsztatgasd a folyót olyan irányba, hogy a kis varázslótanonc hajója a számára szükséges színű partszakasz felé haladjon.

Figyelj – mivel a folyó mozgatásával a két másik varázslótanonc hajója is mozdulni fog. Kormányozd a hajódat ahhoz a partszakaszhoz, amelynek a színét a kártyádon lévő szörnyecske mutatja.

Amint a hajóddal elértél a folyón a megfelelő színű partszakaszok közé, megcsináltad, sikerült! Állítsd meg a folyót mutasd meg a képkártyádat a többi játékosnak, majd képpel lefelé fordítva tedd le magad elé a kártyádat. Ezután húzz egy újabb képkártyát képpel lefelé fordítva a húzó pakliból, majd a következő játékosra kerül sor.

## Figyelj!

Akkor is, ha nem te vagy soron, figyelemmel kell kíséred a hajók útját: ha a folyó mozgatása során a hajód eléri a megfelelő partszakaszt, fel kell kiáltanod, hogy „Stop!”. A folyót mozgó játékosnak ekkor azonnal meg kell állítani a folyó mozgatását.

Mutasd meg a képkártyádat a többi játékosnak, majd fordítsd képpel felfelé magad előtt. Ezután húzz egy újabb kártyát a húzó pakliból.

Ezután a soron lévő játékos köre véget ér és a következő játékos köre kezdődik meg.

## Vissza a Start mezőre

Abban az esetben, ha olyan kártyát húz valamelyik játékos, amelyen a három Start mező szimbóluma látható, minden játékosnak vissza kell tennie hajóját a kiindulási/Start mezőjére. Ezután a játék a korábban leírtak szerint folytatódik.

## A játék vége

Az a játékos, akinek sikerül 6 képkártyát elsőként összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

## Megjegyzések

1. A végtelen folyó játék különlegessége, hogy nem a bábuk mozognak a játék során, hanem a játéktábla. Ez azt jelenti, hogy a kis varázslófigurák csak a játéktábla mozgatásával mozoghatnak a folyó mentén. A legelső játék előtt párszor megpróbálhatjátok a folyót mozgatni, hogy megértsétek a mozgatásának és a figurát mozgásának lényegét, összefüggését.

2. A játék során megengedett a folyó felemelése, áthelyezése másik helyre, majd erről a helyről való további csúsztatása, abban az esetben, ha valamelyik játékos keze már túl rövid vagy a játéktérként használt asztal bizonyul túl kicsinek.

3. A játékban egyik játékosnak sincs saját figurája. Minden alkalommal mikor egy kártyalapot felhúz a játékos, derül csak ki, hogy melyik színű varázslófigurát kell irányítania.

4. Abban az esetben, ha olyan képkártyát húz fel valamelyik játékos, amelyen a feladat már megvalósult a folyón (a kártyán szereplő varázslótanonc a játék folyamán az adott színű partszakasznál áll éppen), a húzott kártyát helyezze vissza a húzó pakli aljára és húzzon egy újabb képkártyát.

5. Megtörténhet, hogy két játékosnak ugyanaz a képkártyája van. Ez azt jelenti, hogy mindketten ugyanazt a feladatot akarják megoldani egy időben. Ha ez éppen a hatodik kártyája mindkét játékosnak, a játék egészen addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak nem sikerül egy hetedik kártyát is megszereznie.

6. Ha valamelyik varázslótanonc kiesik a csónakból vagy a folyóból, a soron lévő játékos köre véget ér. Vissza kell helyezni a varázslótanoncot/tanoncokat arra a helyre, ahonnan kiestek, és a következő játékos kerül sorra.

## Játékvariáció gyakorlott, gyors varázslótanoncok számára

Ha már elég gyakorlott, gyors játékosnak érzitek magatokat, a játékba be lehet hozni a dobókockát is.

A játék szabályai ugyanazok, mint az alapjáték szabályai, de mialatt a soron lévő játékos mozgatja/csúsztatgatja a folyót a tőle balra ülő játékos elkezd a dobókockával dobni egészen addig, míg nem sikerül 1-est dobnia.

Ezután folytatja tovább a kockadobálást, míg 2-est majd 3-ast sikerül dobnia. Minden szám kidobásánál, hangosan be kell mondania azt a számot, amit kidobott.

A soron lévő játékosnak egészen addig van lehetősége a folyó mozgatására/csúsztatgatására, míg a dobó játékos el nem ér a 3-as számig. Ha nem sikerült a képkártya által adott helyre eljutnia a soron lévő játékosnak, a köre véget ér és a következő játékosra kerül a sor. A kockát dobáló játékosnak is folyamatosan figyelnie kell a folyóban mozgó csónakokat, hiszen dobálás közben sem hagyhatja figyelmem kívül, ha az ő hajója éri el a szükséges partszakaszt.