

D

VISSZA A START MEZŐRE



JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

- 1 db játéktábla (*dupla oldalas*)
- 150 db dupla oldalas kérdéskártya
- 8 db bábu
- 1 db színes dobókocka
- 1 db számos dobókocka
- 10 db trófea

múlt«kor

mult-kor.hu/tarsasjatek





Csíkos tábla

A JÁTÉK CÉLJA

A táblán a játékosoknak végig kell menniük a starttól a célig. Haladásukat különböző számozott akciómezők, valamint Múlt-kor mezők segítik és nehezítik. A társasjáték célja, hogy a saját bábunk elsőként lépjen be a célba (*Párbaj mező*). A célba érés azonban nem jelent automatikus győzelmet! Itt még párbajoznia kell az adott játékosnak a második helyen lévő társával (*lásd Párbaj mező*), akit legyőzve egyúttal a játékot is megnyeri.

A KEZDÉS

A bábukat a START mezőre kell helyezni. Minden játékos dob egyet a számos dobókockával. Aki a legnagyobbat dobja, az kezdi a játékot. Őt az óramutató járásának megfelelően követik a többiek. Elsőre lila színű kérdést kap minden játékos. Ha jó a válasz, már mindkét kockával dobhatnak, majd ennek megfelelően léphetnek (*lásd Dobókockák*). Ha rossz a válasz, maradnak a START mezőn addig, amíg helyes választ nem adnak.

DOBÓKOCKÁK

Az előre- és hátralépéseket két dobókockával lehet eldönteni, ha az akciómező egyedi szabálya másként nem rendelkezik. Jó válasz esetén egyszerre két dobókocká-

val dob az adott játékos, és eldöntheti, hogy a kapott számot vagy a szint veszi figyelembe a lépésénél. Amilyen színű mezőre lépett a játékos, olyan színű kérdést fog kapni a kártyáról a következő körben. Ha a színes vagy számos kocka alapján a lépés pont egy számozott akciómezőre vezetne, akkor a játékosnak KÖTELEZŐ arra rálépnie – kivéve, ha ez alól mentesítő kártyával rendelkezik. Ha mindkét kocka más-más akciómezőre visz, akkor a játékos döntheti el, melyikre lép.

KÁRTYÁK

A játék 150 db dupla oldalas kérdéskártyát tartalmaz, kártyánként 10 kérdéssel és a hozzájuk tartozó a-b-c válaszlehetőségekkel (*összesen 1500 kérdés és 4500 válasz*). A kártyán szereplő kérdések a történelem, az irodalom és a művészet témaköréből származnak, és 5 különböző színnel vannak megjelölve. A színek nem kapcsolódnak egyik témakörhöz sem. A kártyák legalján, a Múlt-kor-logó mellett minden esetben egy utasítás vagy egy olyan történelmi személy, fogalom, esemény neve látható, amelyet az adott játékosnak el kell mutogatnia, vagy le kell rajzolnia attól függően, hogy a játékos-társak miként döntenek.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok úgy tudnak előrehaladni, hogy kérdést kapnak, amelyet az adott játékos számára a tőle jobbra ülő játékos húz a kártyapakli tetejéről, és ő olvassa fel. A játékosoknak olyan színű kérdésre kell válaszolniuk, amilyen mezőn állnak, kivéve, ha akciómezőn vagy Múlt-kor mezőn állnak, mert ezekre speciális szabályok vonatkoznak (*lásd alább*).

Amennyiben a játékos Múlt-kor mezőn áll, akkor saját magának húz kártyát. Minden kör kérdéssel kezdődik, helyes válasz esetén a játékos dob, és annak megfelelően lép. Rossz válasz esetén a játékosnak a

mezőn kell maradnia, kivéve, ha az adott akciómezőre vonatkozó szabály másképp nem rendelkezik.

„Előbb jön a kérdés, aztán dobsz és lépsz!”

VÁLASZADÁSI LEHETŐSÉGEK

Az adott kérdés elhangzása után a játékosnak lehetősége van az a-b-c válaszlehetőségek közül választani, kivéve, ha az adott akciómezőre vonatkozó szabály másképp nem rendelkezik.

A JÁTÉK HALADÁSI IRÁNYA

Az óra járásával megegyező.

I. MÚLT-KOR MEZŐK ◀◀

A játéktáblán 11 darab Múlt-kor-logóval ellátott mező (*a továbbiakban Múlt-kor mező*) található. Amennyiben egy ilyen mezőn áll a játékos, a kártyát kivételesen neki kell húznia, és a kártya legalsó, Múlt-kor-logó mellett lévő feladatát kell végrehajtania. Ez kétféle lehet: itt állhat instrukció, vagy egy történelmi személy/fogalom/esemény olvasható. Előbbi esetben végre kell hajtania az instrukcióban foglaltakat. (*Amennyiben a játék erre éppen nem ad lehetőséget, húzzon egy új kártyát!*) Utóbbi esetben a játékos-társak döntenek, hogy a kártyán látható személyt/fogalmat/eseményt le kell rajzolnia vagy el kell mutogatnia. A többiek feladata, hogy ezt kitalálják. Erre 1 perc áll rendelkezésre. Amennyiben sikerül valakinek kitalálnia, a feladatot végrehajtó játékos annyit léphet előre, amennyit a szó mögötti, zárójelben lévő szám mutat. Aki pedig kitalálja a mutogatást/rajzolást, az kap egy Trófeát (*lásd Trófea*). Ha nem találja ki senki, akkor az adott játékos (*aki mutogatott vagy rajzolt*) visszalép egy mezőt.

Ha a játék adott állása nem biztosít lehetőséget a feladat teljesítésére, a játékos húzzon új kártyát!

II. SZÁMOZOTT AKCIÓMEZŐK

A játéktáblán 15 akciómező található, amelyek segítik vagy nehezítik a játékos haladását a pályán. Minden akciómezőhöz speciális feladat tartozik. Előfordulhat, hogy ezt a feladatot nem sikerül teljesíteni, és a játékos a következő körre is ezen a mezőn ragad. Ebben az esetben az akciómező speciális funkciója megszűnik a játékos számára. Amikor újra erre a játékosra kerül a sor, az akciómező sorszámának színével megegyező kérdést kapja a kártyáról. Ha pedig a játék adott állása nem biztosít lehetőséget a mezőhöz tartozó feladat teljesítésére, a játékosnak szintén az adott mező színének megfelelő kérdésre kell válaszolnia.

Ha a színes vagy számos kocka alapján a lépés pont egy számozott akciómezőre vezetne, akkor a játékosnak KÖTELEZŐ arra rálépnie – kivéve, ha ez alól mentesítő kártyával rendelkezik. Ha mindkét kocka más-más akciómezőre visz, akkor a játékos döntheti el, melyikre lép.

1. KATAPULT

Ha itt áll az adott játékos, választania kell egy ellenfelet, akit megtámad. Húz egy kártyát, és feltesz róla egy tetszőleges kérdést a kiválasztott ellenfelének a-b-c válaszlehetőségek nélkül. Amennyiben tudja a megtámadott játékos a helyes választ, jutalomból dobhat, és előreléphet a dobásának megfelelően (*a kihívó a helyén marad*). Ha nem tudja a kihívott a helyes választ, akkor a kérdező dob a színes kockával, és az adott szín harmadik mezőjére lép (*a kihívott a helyén marad*).

2. MERENGŐ

Ha itt áll az adott játékos, első körben csak a-b-c válaszlehetőségek nélküli jó választ tud továbblépni. Ha rossz választ ad,

a következő körökben újra próbálkozhat, immár a válaszlehetőségek igénybevételével.

3. ARÉNA

Ha itt áll az adott játékos, nem kap kérdést. Ő húz egy kártyát, és felteszi a kék színű kérdést az összes többi játékosnak a-b-c válaszlehetőségek nélkül. Aki először mondja meg a jó választ, az dob a számos kockával és lép. A kérdező játékos is ugyanannyit léphet előre. Ha senki sem tudja a helyes választ, mindenki a helyén marad.

4. MONDJ EGY SZÍNT!

Ha itt áll az adott játékos, választ egy színt, és az annak a színnek megfelelő kérdést kapja a kártyáról. Ha tudja a választ, előre lép a legközelebbi ugyanolyan színű mezőre. Ha helytelenül válaszol, hátralép a legközelebbi ugyanolyan színű mezőre.

5. APOLLO-11

„Kis lépés egy embernek, nagy lépés az emberiségnek.” (*Neil Armstrong*)
Ha ide lép az adott játékos, kérdés nélkül azonnal feljut a zöld mezőre.

6. HUSZÁRVÁGÁS

Ha itt áll az adott játékos, kockáztathat: két lehetőség közül választhat.

1. Ha a játékos a kártyalapon lévő kérdések közül ötből háromra (*a-b-c válaszlehetőségek segítségével*) jól válaszol, pontosan annyit léphet előre, amennyit a játékos-társak a számos dobókockával összesen dobhatnak. Ha a játékos elbukik, vissza kell lépnie a Merengőbe.

2. Ha a játékos nem mer kockáztatni, akkor a sárga kérdést kapja a kártyáról. Jó válasz esetén előreléphet a megszokott módon.

Rossz válasz esetén a számos dobókockával kell dobni, és a kapott eredménynek megfelelően hátrafelé kell lépnie.

7. ÉRDEKSZÖVETSÉGESEK

Ha itt áll az adott játékos, válasszon ki egy játékosársat! A sorsuk egy egész körön át összefonódik. Ha az akciómezőn álló játékos jól válaszol, mindketten ugyanannyit léphetnek előre. Rossz válasz esetén is dobjanak, és mindketten lépjenek hátra!

A kiválasztott személy részéről ellenkezésnek helye nincs. Amikor ebben a körben a kiválasztott személyre kerül a sor, a szabályok ugyanígy érvényesek.

Ha az adott játékos a Párbaj mezőn álló társát választja, jó válasz esetén az adott játékos előreléphet, viszont a Párbaj mezőn álló játékos marad a helyén. Most pedig jöjjön a kérdés az itt álló játékosnak!

8. DŐLJ HÁTRA!

Ha itt áll az adott játékos, akkor a kérdésére a tőle balra ülő játékosársá válaszol. Jó válasz esetén az akciómezőn álló játékos dob és lép előre. A játékosárs helytelen válaszában „jutalma”, hogy annyit kell hátralépnie, amennyit az akciómezőn álló játékos dob számára a számos kockával. Az ebben az esetben az akciómezőn ragadt játékos a következő körben az általános játékszabálynak megfelelően a mezője színe szerinti kérdést, azaz a sárgát kapja.

9. ERISZ ALMÁJA

Ha itt áll az adott játékos, ki kell választania két ellenfelet, akiket egymásnak ugraszt. Feltesz nekik három, általa tetszőlegesen kiválasztott kérdést a következő kártyáról a-b-c válaszlehetőségek nélkül. Aki többre (*a leggyorsabban*) tudja a jó választ, az dönti el a számos dobókockával, hogy a vesztes hányat lépjen hátra, a kérdező

pedig előre. A nyertes jutalma az, hogy maradhat a helyén. Ha nincs nyertes (*vagyis döntetlen esetén*), a kérdező dob a számos kockával, és a válaszolók annyit lépnek hátra, a kérdező pedig előre, amennyit a kocka mutat.

10. A BUKÁS

Ha itt áll az adott játékos, és a soron következő kérdésére nem tud helyesen válaszolni, lecsúszik a létra által megjelölt mezőre.

11. LEHETETLEN KÜLDETÉS

Ha itt áll az adott játékos, megkapja a kártyán lévő összes kérdést az a-b-c válaszlehetőségekkel. Ha nem tudja az összesre a jó választ, akkor dobjon a számos kockával, és lépjen vissza az eredménynek megfelelően! Jó válaszok esetén irány a 15-ös mező, a Párba! Az 5 kérdés megválaszolására 1 perc áll rendelkezésére.

12. VÉKONY JÉGEN

Ha itt áll az adott játékos, megkapja a mező színének megfelelő kérdést, amelyre a-b-c válaszlehetőségek nélkül kell felelnie. Amennyiben tudja a jó választ, előreléphet hat mezőt. Amennyiben nem tudja a helyes választ, dobjon a számozott kockával, és lépjen szintén ELŐRE annak megfelelően!

13. SZISZIFUSZ

Az ide lépő játékos azonnal cseréljen helyet az utolsóval!
(Az a játékos, aki az utolsó helyről ide ugrik, amikor rá kerül a sor, a mezőnek megfelelő színű kérdést kapja.)

14. JOKER

Ha itt áll az adott játékos, a normál játékmenetnek megfelelően kap egy kérdést.

Jó válasz esetén dobjon, és lépjen előre a kockáknak megfelelően! Ha rosszul válaszol, dönthet: vagy visszalép annyit, amennyit dob a számos dobókockával, vagy kaphat egy második esélyt. Ez annyit jelent, hogy még ebben a körben kell egy újabb, másik kártya zöld kérdésére jól felelnie. Ha sikerül jól válaszolnia másodjára, dobjon, és lépjen előre a kockáknak megfelelően! Ha rosszul válaszol, akkor dobjon a számos kockával kétszer, és annak megfelelően lépjen hátra!

15. PÁRBAJ ✂

Ha rálép a játékos a Párba! mezőre (*a célba érést követő körben, amikor a Párba! mezőn álló játékos jön*), a célba jutott személyt kihívja a második helyen lévő játékos, aki eldönti a fegyvernemet: a-b-c válaszlehetőséggel vagy anélkül kell válaszolniuk. Oda-vissza három-három kérdést tesznek fel egymásnak (*a kártya első három kérdését*). Aki a háromból többre válaszol helyesen, az nyer. Amennyiben a célban álló nyer, a játékot is megnyeri. Ám ha a második helyen lévő játékos győz, akkor ő lép előre annyit, amennyit dob, a célban lévő pedig ugyanannyit hátra. Döntetlen esetén a célban álló játékos győz. Amennyiben mind a ketten a Párba! mezőn állnak, és döntetlen lesz, az nyer, aki előbb került oda. Amennyiben a második helyen két vagy több játékos is áll, a számos dobókockával döntsék el, hogy ki párbajozzon! Aki nagyobbat dob, azt illeti meg a párbaj joga. Bármennyiszer kihívható a játékos, ha többször lép rá a Párba! mezőre. Akinek a legtöbb trófeája van, és úgy érkezik a Párba! mezőre (15), mentességet kap a párbaj alól, és automatikusan nyer. A Párba! mezőn állva nem használható fel a feladatmegtagadás, valamint a válaszadás elkerülésére vonatkozó kártya.

TRÓFEA 🏆

Aki kitalálja a Múlt-kor-logós feladványt (*rajzolás, mutogatás*), trófeát kap. Akinek

a legtöbb trófeája van, és úgy érkezik a Párba! mezőre (15), mentességet kap a párbaj alól, és automatikusan nyer.

LÉTRÁK 🪜

A táblán öt létra látható, nyilak jelölik, hogy melyeken lehet feljebb jutni, és melyeken lehet lecsúzni. Egy kivételével (5-ös mező) minden esetben kérdés dönti el, hogy a játékos feljebb mehet-e, vagy lecsúszik-e a létrán. A felfelé mutató létra esetében a feljebbjutási lehetőség csupán egyszeri: tehát ha a játékos az első körben nem adott jó választ a kérdésre, feljebb jutás nélkül a mezőn marad, és a következő körben már nincs esélye feljutni, a játék a normális menetben halad tovább. A lefelé mutató létrák esetében: ha a játékos jó választ adott a kérdésre, nem kell lecsúsznia, dobhat és léphet tovább. Ha nem tudja a helyes választ, lecsúszik a létrán (*hacsak nincs olyan kártyája, amivel mentesül a lecsúszás alól*).

A B C MEZŐK

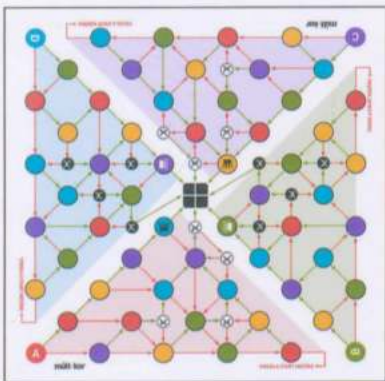
Ha rálép a játékos, az első körben a-b-c válaszlehetőség nélkül kell válaszolnia. Jó válasz esetén dobjon, és lépje le mindkét kocka értékét (*a sorrendet ő választhatja meg*)! Ha nem sikerül jó választ adnia, a mezőn marad, ám a következő körben már megkapja az a-b-c válaszlehetőséget, és az általános szabályok szerint haladhat tovább.

CSÚZLI MEZŐ 🧘

Ha az ezen a mezőn álló játékos jól válaszol a kérdésre, duplán dobhat a számos kockával. Ez a szabály csak az adott körben érvényes, a következőkben már nem.

KIVÉTELES HELYZETEK

Az akciómezőn álló játékos más játékos feladata kapcsán kiléptethető. Előre és hátra is.



Pötyös tábla

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az, hogy a játékosok mindkét bábút eljuttassák a tábla közepén lévő négyzetbe. Az nyer, akinek ez elsőként sikerül. Haladásukat a párbajmezők és a rossz válaszaikból fakadó „kalandozások” is nehezíthetik.

A KEZDÉS

Dobjon minden játékos egyet a számos dobókockával! Aki a legnagyobbat dobja, az választ először magának pályát (A-B-C-D). Miután mindenki elfoglalta a saját negyedét, helyezze a két-két bábuját az A-B-C-D betűvel jelölt START mezőre!

Aki a legnagyobbat dobta a kockával, az kezdi a játékot, őt az óramutató járásának megfelelően követik a többiek.

A JÁTÉK MENETE

A játékos úgy tud előrehaladni, hogy kérdést kap a tőle jobbra ülő játékostól, aki a kártyapakli tetejéről húz egy kártyát. Annak a színnek megfelelő kérdést kell feltennie neki, amilyen színű mezőn áll a bábuj. Amennyiben már mindkét bábú játékban van, akkor a játékosnak kell el-

döntenie, hogy melyikkel kíván továbblépni. A kérdés elhangzását követően a játékosnak lehetősége van arra, hogy eldöntse: az a-b-c válaszlehetőségekkel vagy azok nélkül mondja meg a helyes választ. Amennyiben segítség nélkül válaszol, helyes válasz esetén kettőt lép a zöld nyíl irányába, rossz válasz esetén pedig kettőt a piros nyíl irányába.

Ha úgy dönt, hogy élni kíván az a-b-c válaszlehetőségek megismerésével, akkor az előző séma alapján haladhat a zöld vagy a piros nyíl irányába, de csak egy-egy mezőt. Egy játékos két bábuval is mozoghat a negyedében, ám egy mezőn csak 1 bábuval tartózkodhat, máskülönben kiüti önmagát, és a kiütött bábuj visszakerül a START mezőre.

Két zöld vagy két piros nyíl lépés esetén – ha útban lenne az első lépésnél – átugorhatja a másik, már játékban lévő bábuját. A játékosok a 2. bábuval akkor lépnek be a játékba, amikor jönnek látják.

KIRÁLYCSINÁLÓ MEZŐ

Ha a játékos a Királycsináló (koronás) mezőn áll, akkor a bábuját már csupán egyetlen lépés választja el a céltól. Amennyiben az a-b-c válaszlehetőségek igénybevétele nélkül felel helyesen (ami természetesen nem kötelező), akkor a célba érve a másik bábujával is léphet egyet a zöld nyíl irányába. Ha viszont ront, akkor mindkét bábujával a piros nyíl irányába kell lépnie egyet-egyet.

PÁRBAJ MEZŐK

Itt állva az adott játékos dönthet:

1. Választ egy színt, és a-b-c válaszlehetőségek nélkül válaszol a kiválasztott színhez tartozó kérdésre. Helyes válasz esetén a játékos a zöld nyíl irányába lépve hagyja el a mezőt, de csak egyet léphet. Rossz válasz esetén a piros nyíl irányába tesz szintén csak egy lépést.

2. Párbajra hívja az egyik játékosársát. A kihívó dönti el a fegyvernemet: a-b-c válaszlehetőséggel vagy anélkül kell válaszolniuk. Mindkét játékos húz egy-egy kártyát a pakliból, és felváltva, egyesével teszik fel a kérdéseket egymásnak, amelyek tetszőlegesen választanak ki a kártyáról. Elsőként a kihívó kérdez. A párbaj gyors lefolyású: ha az első körben feltett egy-egy kérdésre csak egy-egy valaki tud helyes választ adni, az nyeri a párbajt. Amennyiben mindketten jól válaszolnak vagy rontanak, folytatják a 3. kör végéig. Amennyiben a kihívó nyer, ellenfele egyik bábuját visszaléptetheti a START mezőre, ő pedig egyet léphet előre. Ha viszont a kihívott nyer, akkor a kihívó lép vissza egyet, a kihívott pedig marad a helyén.

Ha három-három kérdés után is döntetlen az állás, mindketten maradnak a helyükön. Ez esetben a párbajmezőn maradó játékos a következő körben újra a mezőre vonatkozó két lehetőség közül választhat.

Ha a Múlt-kor társasjátékkal kapcsolatban bármilyen kérdése, illetve építő jellegű javaslata lenne, forduljon hozzánk bizalommal: Múlt-kor szerkesztősége
1024 Budapest, Buday László utca 5/b.
e-mail: editors@mult-kor.hu
Köszönjük!



múlt-kor®

Történelmet írunk.

