LUPOS
FARKASOK ERDEJE

Izgalmas és kooperatív játék
Szerzők: Wolfgang Dirscherl és Julien Gupta
1-5 játékos számára, 7 éves kortól.

Telihold világítja be éjszaka a Farkasok Erdejét *– a farkas falka régóta ezt a pillanatot várta. Mert csak ezen a különleges éjszakán találkozhat a falka és a legendás falkavezér,* ***Lupos****.*

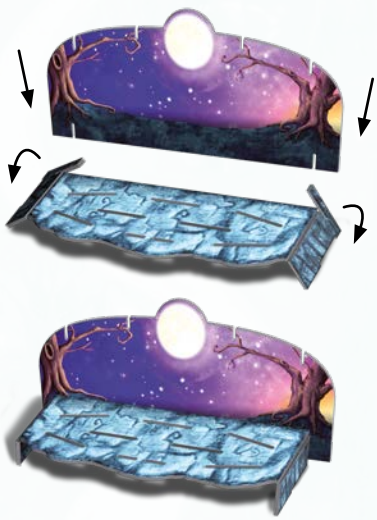
A Farkasok Erdejében kanyargós utak, titokzatos helyek és izgalmas meglepetések várnak rátok. Húzzatok egy lapkát a zsákból és lépjetek egy farkassal a következő megfelelő szimbólumra - de melyikre? Csak akkor nyerhettek, ha a farkasok a megfelelő időben a megfelelő helyen vannak. Szükségetek lesz csapatszellemre!

Vajon együtt tudjátok teljesíteni a farkas falka feladatait mielőtt beköszönt a hajnal?

A játék tartalma

- **1 játéktábla** *(öt részes)*

- **1 farkas-szikla** *(két részes)*



- **24 helylapka**
  három szett, szettenként nyolc lapkával: A szettekkel az igényeitekhez igazíthatjátok a játék nehézségét.

Az előlapokon: a hely és a feladat

A hátlapokon: a mágikus farkasok, őket a feladatok megoldásakor találjátok meg

- **4 bagoly figura**

- **1 legendás falkavezér Lupos**

- **4 farkas** *– talpakkal*

2× kicsi *2× nagy*

- **16 erdőlapka**
  zöld előlapokkal:

kék hátlapokkal:

- **12 Lupos lapka**

5× barlang *4× elrepülő bagoly* *3× farkas-üvöltés* *hátlap*

- **21 futáslapka**
  15 kék lapka:

6 sárga lapka:

- **2 vászonzsák**
- **1 játékszabály**

A játék célja

Az a célotok, hogy a Farkasok Erdejében hét mágikus farkast találjatok a hajnal beköszönte előtt. Ezeket úgy találjátok meg, hogy a farkasokkal a megfelelő időben az erdő különböző helyeire léptek. Az erdőben úgy mozogtok, hogy kihúztok a zsákból egy futáslapkát, ami megadja, hogy hová léphettek az egyik farkassal. Mivel egy csapat vagytok, mindig beszéljétek meg, hogy melyik lenne a legideálisabb lépés, melyik utat válasszátok. Ha sikerül a hajnal beköszönte előtt megtalálnotok mind a hét mágikus farkast, akkor megjelenik előttetek Lupos a legendás falkavezér.

A játék menete

1) Illesszétek össze az 5 részes **játéktáblát**, majd fektessétek az asztal közepére. Építsétek össze a farkas-sziklát, és illesszétek bele a játéktáblán kivágott nyílásokba.

2) A játék kezdetekor kaptok **3 lupos lapkát**: „barlang”, „elrepülő bagoly” és „farkasüvöltés” (mindegyikből egyet). Ezt a három lapkát fektessétek a játéktáblán található kis tisztításra. A maradék lupos lapkákat lefordítva keverjétek össze, és helyezzétek a játéktábla mellé egy oszlopba rendezve.

bagolylerakó-mező

kis tisztítás

4) Minden játékban mind a **4 farkasra** szükségetek van. Állítsátok őket a **startmezőre**.

5) Keverjétek össze az **erdőlapkákat** zöld oldalukkal felfelé, majd véletlenszerűen helyezzétek le őket a játéktábla 16 **üres út- és barlangmezőjére**.

6) A **15 kék futáslapkát** tegyétek a **zsákba**, a **6 sárga futáslapkát** pedig fektessétek a **játéktábla mellé**.

7) Válogassátok szét a **helylapkákat** a hátlapjaikon álló **farkas fejek szerint**, és alakítsatok ki belőlük három paklit. Minél több farkas fej van egy helylapkán, annál nehezebb a feladat teljesítése. **Minden já**tékban pontosan 2 paklit használtok.

Az **első játékot** játsszátok 1 és 2 farkas fejes helylapkákkal. A 3 farkas fejes paklira nem lesz szükségetek, ezt tegyétek ki a játékból.

Keverjétek össze a 16 helylapkát, majd tegyétek őket a második zsákba. Húzzatok ki 3 helylapkát, és fektessétek őket azokra a helyekre, amiket a helylapkák megadnak. Ezután tegyétek a szikla mögé a helylapkákat tartalmazó zsákot.

Megjegyzés: Abban az esetben, ha olyan helylapkát húztok ki a zsákból, amelyiken már fekszik egy helylapka, akkor azt egyszerűen dobjátok vissza a zsákba, és húzzatok ki egy másikat. Tehát minden kör kezdetekor 3 különböző helylapka fekszik a játéktáblán.
A helylapkákon látjátok, hogy melyik farkassal kell ahhoz a helyhez lépnetek a feladat teljesítéséhez:

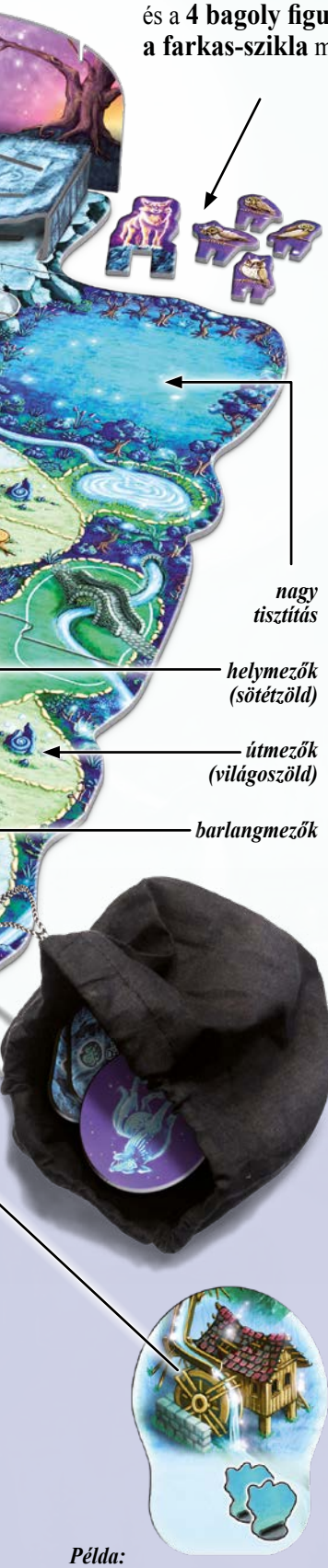
kis farkas

nagy farkas

bármilyen farkas

Példa:
Ha ezt a helylapkát húztátok, akkor fektessétek a toronyra. A mágikus farkas megtalálásához egy kis farkasnak, egy nagy farkasnak és egy bármilyen farkasnak (tehát mindegy, hogy kicsi vagy nagy) kell egy időben a tornyon állni.

3) Tegyétek a **legendás falkavezért Lupost** és a **4 bagoly figurát a farkas-szikla** mellé.



Példa:
Ha ezt a helylapkát húztátok, akkor fektessétek a malomra. A mágikus farkas megtalálásához mind a két nagy farkasnak egy időben a malmon kell állnia.

A játék menete

Ebben a kooperatív játékban egy farkas falka tagjai vagytok. Együtt, egy csapatként nyertek vagy veszítetek. A játék közben bárki bármelyik farkassal léphet, nincsen személyes farkas figurátok. Minden körben mágikus farkasok jelennek meg különböző helyeken az erdőben.
Az a feladatotok, hogy a farkas figurákat ezekre a helyekre léptessétek.
Az óramutató járásával megegyező irányban, egymás után kerültök sorra. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Magához veszi a futáslapkákat tartalmazó zsákot, és kihúz egy lapkát.
Egy lépésetek mindig abból áll, hogy kihúztok egy futáslapkát a zsákból, majd megcsináljátok a lapkához tartozó akciót.

Fontos! Minden lépésnél adjatok egymásnak tanácsot, kölcsönösen segítsétek egymást a játékban, de ne felejtsétek el, hogy a soron lévő játékosnak kell döntést hoznia a lépéséről, és neki kell elvégeznie a lépést a hozzá tartozó akcióval.
Amint a hetedik mágikus farkast megtaláljátok, megnyeritek a játékot. Viszont, ha ez nem sikerül négy játékkör alatt, és a teliholdas éjszaka véget ér, akkor veszítetek a játékban.

TIPP: Egyszerűen kezdjétek most el a játékot úgy, hogy húztok egy lapkát a zsákból, majd közvetlenül ezután olvassátok el, hogy mit kell csinálnotok.

Futáslapkák

Egy kihúzott futáslapkát mindig azonnal végre hajtotok, majd a nagy tisztásra fektettek. Ott gyűjtitek a már kihúzott futáslapkákat a következő játékkörre.

Farönk, gomba vagy szikla

A legtöbb lapkán a zsákban ez a három szimbólum van. Velük mozgathatjátok a farkasokat: Lépjetek egy farkassal a következő mezőre az ábrázolt szimbólummal. De meg is állhattok a farkassal bármelyik mezőn, még azelőtt, hogy elérnétek az ábrázolt szimbólumot.

Megjegyzés: Egy világoszöld útmezőn mindig csak egy farkas állhat.
Egy sötétzöld helymezőn bármilyen számú farkas állhat egyszerre.

Fontos: Amikor áll egy farkas egy olyan mezőn (út vagy helymezőn), aminek a szimbólumát a kihúzott korong mutatja, akkor azt a mezőt egyszerűen ugorjátok át, amikor egy másik farkassal a következő azzal megegyező szimbólumra léptek.

3. Tamás szintén egy sziklát húzott. Elléphetne a kis fekete farkassal a startmezőről a torony utáni sziklamezőig, de ő úgy dönt, hogy megáll a toronynál, közben a lépése során átugorja a nagy farkas által elfoglalt sziklamezőt.

Példák:

1. Matyi gombát húzott. Átbeszéli a játékostársakkal a lépéslehetőségeket, majd úgy dönt, hogy egy nagy farkassal lép két mezőt, a következő szabad gombamezőre.

2. Viki a lépése megkezdésekor egy sziklát húz. Úgy dönt, hogy a másik nagy farkassal lép három mezőt a következő sziklamezőre. Viki léphetett volna akár a másik irányba is a farkassal.

Kis farkasok

A kis farkasok nagyon szeretnek úszni, néha a legalkalmatlanabb pillanatokban is. Állítsátok a lapkán ábrázolt kis farkast azonnal az egyik erdei tóra.

- A két kis farkas úszhat akár egyszerre is ugyanabban az erdei tóban.
- Ha az a kis farkas, amelyiknek a képét a kihúzott lapkán látjátok már az egyik erdei tavon áll, akkor át kell tennetek őt a másik tóra.

4. példa: Matyi egy kis fehér farkast húzott a zsákból. Miután átbeszélte a lehetőségeket a játékostársaival, úgy döntött, hogy a játéktábla közepén elterülő tóra állítja a kis fehér farkast.

Baglyok

A baglyok határozzák meg, hogy milyen hosszan tart egy játékkör. Amikor kihúztok egy baglyot, akkor azt nem a nagy tisztásra teszitek, hanem az egyik bagolylerakó-mezőre, a kopasz fáknál. Miután odatettétek a harmadik baglyot, a játékkör véget ér.

5. példa: Viki a lépése megkezdésekor egy baglyot húz, amit letesz az egyik bagolylerakó-mezőre, a kopasz fáknál.

Elrepülő baglyok

Szerencsétek van! Vegyetek le egy baglyot az egyik bagolylerakó-mezőről, és dobjátok vissza a zsákba. Ha éppen nincsen ott egy bagoly sem, akkor pechetek van, nem dobhattok vissza semmit a zsákba. Ezektől függetlenül tegyétek a lapkát az elrepülő bagollyal a nagy tisztásra.

6. példa: Tamás egy elrepülő baglyot húzott, amiért bedobja a zsákba az egyik baglyot az egyik bagolylerakó-mezőről.

Most már tudjátok, hogy hogyan léphettek az erdőben. Közben megtörténhet, hogy egy zöld erdőlapkán landoltok. Az ilyen esetekben olvassátok el itt a szabályban, hogy mi a teendőtök.

Erdőlapkák

Amikor egy farkassal olyan mezőre léptek, amelyiken erdőlapka fekszik, akkor fordítsátok meg az erdőlapkát, és nézzétek meg, mit rejt.

7. példa: Matyi az egyik farkassal egy erdőlapkára lépett. Megfordítja az erdőlapkát, majd megcsinálja az akciót.

Farönk, gomba vagy szikla

Éppen úgy, mint a futáslapkáknál, lépjetek egy farkassal a következő mezőre az ábrázolt szimbólummal. De meg is állhattok a farkassal bármelyik mezőn, még azelőtt, hogy elérnétek az ábrázolt szimbólumot.

Sárga futáslapka

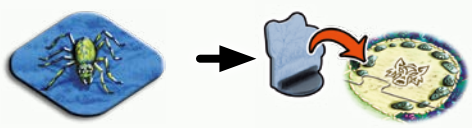
Keressétek ki az ábrázolt futáslapkát és dobjátok bele a zsákba. Ettől kezdve ez is kihúzható a zsákból. Egy sárga futáslapka ugyanúgy viselkedik, mint egy kék futáslapka.

Mókus

A farkasok egyszerűen nem bírják ki, hogy ne kergessenek meg minden mókust. Sajnos a kergetőzéssel elveszítetek egy kevés időt: Amikor mókust fordítotok fel, húznotok kell a zsákból egy futáslapkát, amit rá kell tennetek a nagy tisztásra. Ennek a futáslapkának az akcióját nem csináljátok meg. Ha baglyot húztok, akkor az a fákhoz kerül.

Pók

Még a farkasok is félnek néha a pókoktól. Amikor pókot fordítotok fel, akkor visszamenekül a farkas (az amelyikkel éppen léptetek) a startmezőre. Állítsátok vissza oda a farkast.



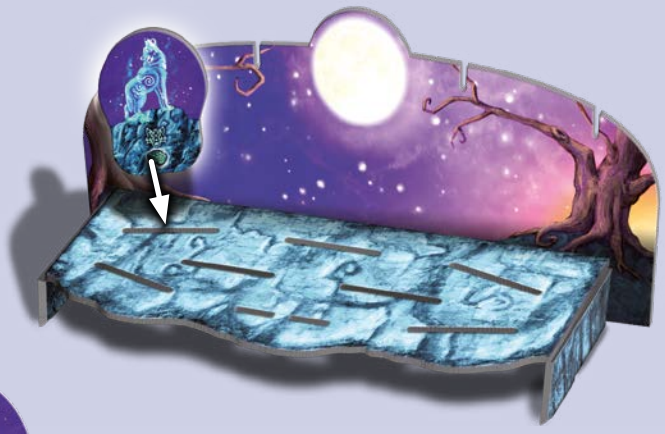
Üres mező

Minden felfordított lapka akcióját azonnal megcsináljátok, majd kiteszitek a lapkát a játékból. Az üres mezőkön pedig egyszerűen átléptek. Tehát a játék előrehaladtával az utak egyre rövidebbek lesznek.

8. példa: Viki a lépése megkezdésekor egy gombát húz, és a farkast a malomra lépteti, egy mezővel a gombamező elé.

A feladatok teljesítése – mágikus farkas megtalálása

Amikor sikerült minden szükséges farkast egy megadott helyre léptetnetek, akkor teljesítettetek egy feladatot, és megtaláltátok a mágikus farkast. Vegyétek le a helylapkát a játékfelületről és dugjátok bele a farkas-szikla egyik hasítékába úgy, hogy a mágikus farkas nézzen előre.



Jutalmul elvehettek egy **lupos lapkát** a pakliból, és felfordítva a kis tisztásra fektethetitek. A kis tisztáson bármennyi lapka fekhet.

9. példa: Tamás egy sziklát húzott, és a második nagy farkassal a malomig lép. Ott már áll egy nagy farkas. Nagyszerű! A feladatot teljesítették, megtaláltak egy mágikus farkast. Tamás a szikla hasítékába állítja a mágikus farkast. Jutalmul elvesz egy lupos lapkát a pakliról és a kis tisztásra fekteti.

Lupos lapkák

A játék kezdetekor kaptok három lupos lapkát, majd a játék folyamán mindig hozzájuttok egy további lupos lapkához, amikor megtaláltok egy mágikus farkast. Ezek a lapkák különleges képességekkel ruházhatnak fel titeket. Ha akartok, több lupos lapkát is használhattok közvetlenül egymás után. Miután használtátok egy lupos lapka képességét, azután tegyétek ki azt a játékból.

Barlang

Ezt a lapkát akkor tudjátok kihasználni, amikor léptek egy farkassal (egy futás-, vagy egy erdőlapka miatt). A játéktáblán látható négy barlang egy földalatti barlangrendszerrel összeköttetésben áll egymással. A farkas használhatja az egyik barlangjáratot úgy, hogy belép az egyik barlangba és kijön egy másik barlangból. A lépésre továbbra is érvényben maradnak a lépésre vonatkozó szabályok.

Elrepülő bagoly

Ezt a lapkát azelőtt használhatjátok, mielőtt egy új futáslapkát húztok a zsákból. Visszatehettek egy baglyot a bagolylerakó-mezőről a zsákba.

10. példa: Matyi egy farönköt húzott. Bead egy „barlang” lupos lapkát. A kis fehér farkast a tóról belépteti egy barlangba, és a barlangjáraton keresztül halad, majd kilép egy másik barlangból, ahonnan továbblép a jobbszélső farönkös mezőre.

Farkasüvöltés

Egy farkasüvöltés lapkát azelőtt használhattok, mielőtt egy új futáslapkát húztok a zsákból. A lapka hatására az egyik helymezőn álló farkas farkasüvöltéssel magához hív egy másik farkast. Válasszatok ki egy farkast, és helyezzétek azt át a farkasüvöltést hallató farkas mellé a helymezőre.

Tipp: Támogatásul ti is megereszthettek egy közös farkasüvöltést, hiszen egy falkához tartoztok!

11. példa: Viki úgy dönt, hogy a kis fekete farkas farkasüvöltéssel hívja maga mellé a torony mezőre a nagy farkast.

Egy játékkör vége

Egy játékkör kétféleképpen érhet véget. A játékkör azonnal véget ér, …

vagy

- … amint a **harmadik baglyot húzzátok ki** a zsákból,
- … miután az adott körben **mindhárom helylapka feladatát teljesítettétek** és így három mágikus farkast összegyűjtöttetek.

Fekszenek még helylapkák a játéktáblán?

Akkor ezeket tegyétek ki a játékból. A játékkörök jelölésére dugjátok be az egyik **baglyot** a farkas-szikla egyik üres nyílásába (balról jobbra a napfelkelte irányában).

Megjegyzés: Már túl késő, hogy egy „elrepülő bagoly" lupos lapkát használjatok – a körnek vége.

Új játékkör

Vegyétek le a **nagy tisztásról az ÖSSZES futáslapkát** (→kéket és sárgát) és tegyétek a futáslapkák zsákjába. Vegyétek le az összes **bagolylapkát** a bagolylerakó-mezőről, és dobjátok vissza a zsákba.

Húzzatok ki **három új helylapkát**, és fektessétek őket azokra a helyekre, amiket a helylapkák megadnak.

Megjegyzések:

- Mindig három új helylapkát tesztek ki a játékfelületre, akkor is, ha már csak egy vagy két mágikus farkast kell megtalálnotok.
- Amikor olyan helylapkát húztok, amelyiknek a teljesítéséhez szükséges farkasok már azon a helyen állnak, akkor annak a helynek a feladatát már teljesítettétek. Nagyszerű! Hatalmas szerencsétek van! A teljesített helylapka helyett nem kell másikat kihúznotok a zsákból.

Most kezdődhet a következő játékkör!

A játék vége

✔ Amint a hetedik mágikus farkast találjátok meg és dugjátok a farkas-szikla hasítékába, a farkas falkátok **megnyeri a játékot**. A játékfelületen még kint fekvő helylapkákat már nem kell teljesítenetek. A mágikus farkasok felébresztik a legendás falkavezért Lupost: őt szintén bedughatjátok a farkas-sziklába. Köszöntsétek egy hangos farkasüvöltéssel Lupost. Ez szép játék volt, gratulálunk! Kipróbáljátok magatokat egy kicsit nehezebb játékban?

✘ A falkátok veszített a játékban, ha **négy játékkör után mind a négy bagoly a farkas-sziklán ül**, és nem találtatok meg hét mágikus farkast. Ezúttal nem jelenik meg a falkavezér. Ne csüggedjetek, hanem próbáljátok meg újra. Most biztosan sikerülni fog!

A következő kaland – a nehézségi szint megváltoztatása

Az első játék során már megismertétek a játékszabályokat. Most emelhetitek a játék nehézségi szintjét. A játék kezdete előtt beszéljétek meg, hogy milyen nehéz játékszinten szeretnétek játszani. Minél több farkas fej van a helylapkákon egy pakliban, annál nehezebb a játék. Bármelyik paklit kombinálhatjátok kedvetekre:

Fiatal kölykök farkasok:	**Tehetséges fiatal farkasok:**	**Tapasztalt nagy farkasok:**
ezek a paklik: 🐺 + 🐺🐺	ezek a paklik: 🐺 + 🐺🐺🐺	ezek a paklik: 🐺🐺 + 🐺🐺🐺

Az abszolút tapasztalt játékosokra még nagyobb kihívások várnak: ők a játék kezdete előtt tegyenek ki egy kék futáslapkát (farönk, gomba vagy szikla) a játékból. **Még mindig túl könnyű a játék?** Akkor tegyenek ki egy második kék futáslapkát a játékból. Figyelem! Ezen a szinten a játék tényleg nehéz!

Tipp: A még több változatosságért a játék kezdetekor az összes lupos lapkát lefordítva tegyétek a játéktábla mellé. Utána húzzatok három lapkát véletlenszerűen, és ezeket tegyétek a kis tisztásra.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100., www.piatnik.hu

© Copyright 2020 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.