

# Up The Rock

Friedemann Friese játéka

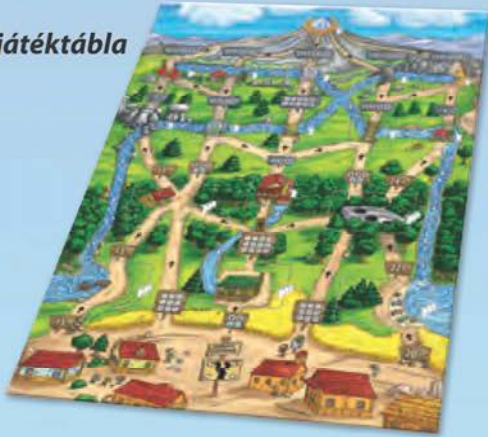


Játékosok: 2-4

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

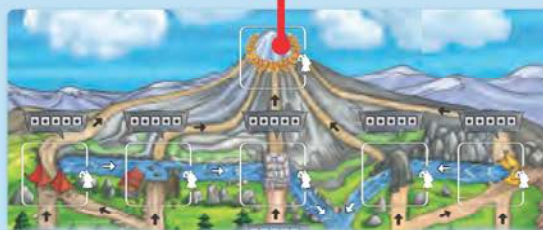
**András**



**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.



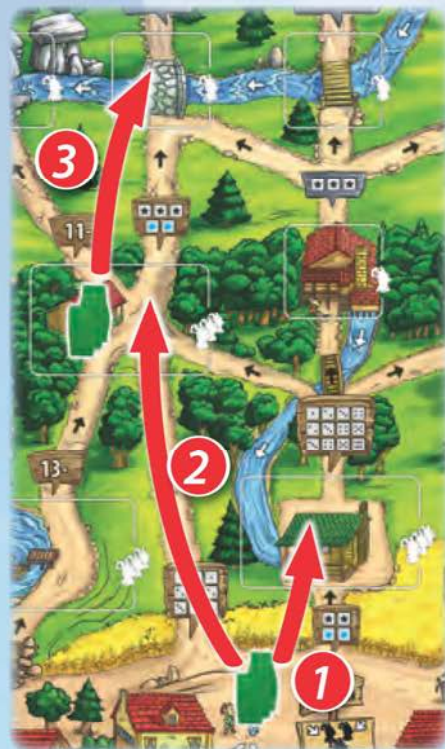
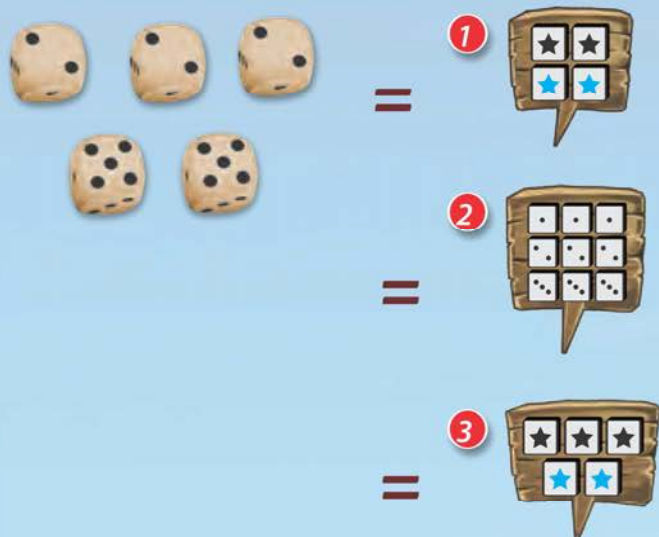
A kockáid dobáseredményében „**full**” (= **3 azonos szám és 1 pár**) van.



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.

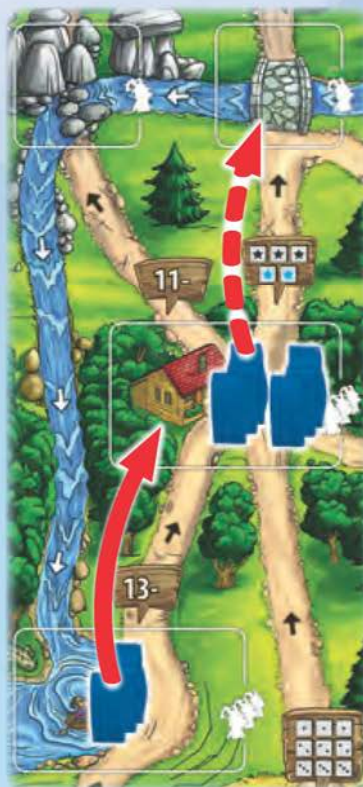


### Told fel egy kecskédet!

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 kecskét. András a jobboldali utat választja, és azon lép felfelé a következő kisállomásra.



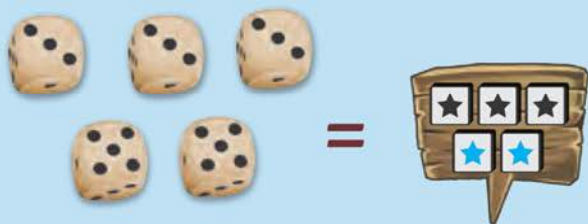
A lépés előtt



A lépés után

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

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 kecskét 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



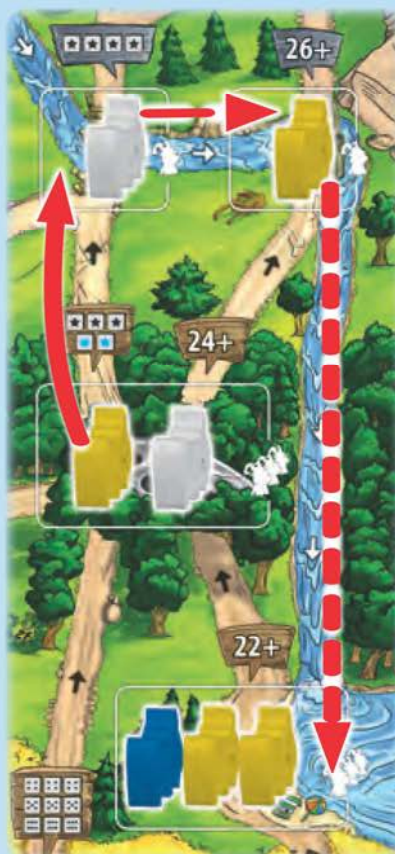
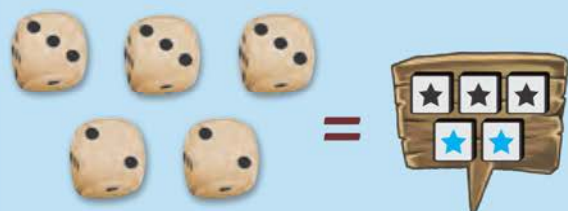
A lépés után

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

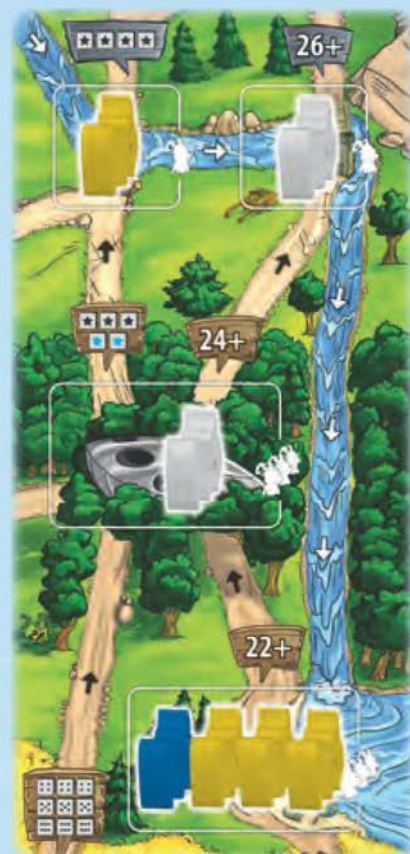
**Figyelem:** Ha ez a láncreakció egy saját kecskédet is érinti, akkor azt is lefelé kell tolnod és nem felfelé!

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 kecskéjét a következő kisállomásra, ahol Béla másik sárga kecskéje áll. Dani fehér kecskéje letolja a folyón Béla sárga kecskéjét az alsó nagyállomásra.

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



A lépés előtt

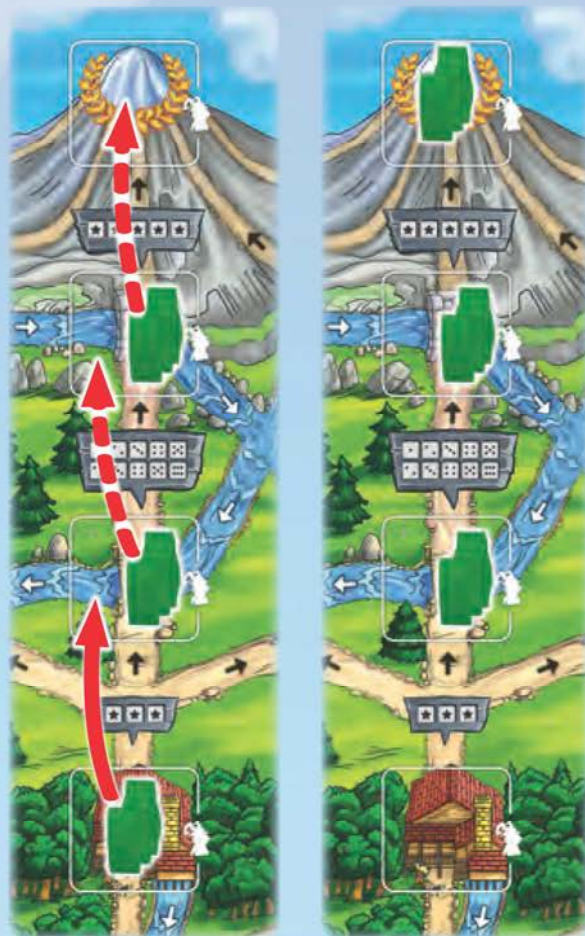
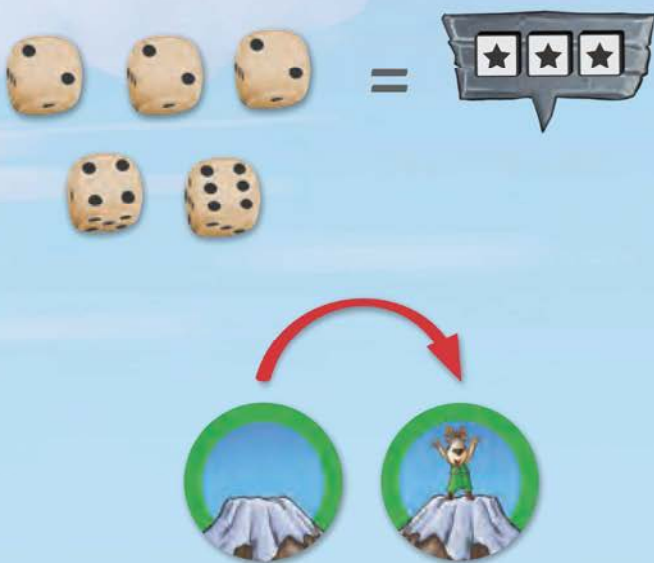


A lépés után

### 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

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

Version 1.0