

LUXANTIS

Kooperatív memóriajáték 2-4 játékosnak
6-99 éves korig.

Játékidő: kb. 20-30 perc

Egy kockázatos este Luxantis Királyságában!

Árnyteremtmények egész hordája indult el, hogy elfoglalja Nachtula király kastélyát. Egy ősi legenda szerint a teremtmények csak a Fényerdő labirintusában található tárgyak segítségével verhetők vissza.

Vesd bele magad az erdőbe, hogy megtaláld eme varázslatos tárgyakat! Kék szentjánosbogarak kísérnek és segítenek utadon. De légy óvatos! Aki túl sokat kockáztat, azt a piros szellemfények könnyen félrevezethetik.

Figyeljete és vezessétek egymást a biztonságos utakon... Csak együtt nyerhettek!

A játék célja: Győzzétek le együtt az összes árnyteremtményt, mielőtt bármelyikük is elérné Luxantis kastélyát. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, találjátok meg a Fényerdő varázstárgyait.

A játék tartalma:

- 1 Fényerdő labirintus tábla LED fényekkel
- 4 átlátszó játékosbábu
- 1 Út Luxantis kastélyához játéktábla
- 36 árnyteremtmény kártya
- 24 fakorong
- 1 dobókocka



Az első játék előtt

Távolítsátok el óvatosan az összes játéktartozékot a keretekből. A keretek megmaradt részei eldobhatók.

Az elemek behelyezéséről, valamint egyéb felhasználói és biztonsági információkról a 6. oldalon tájékozódhat.

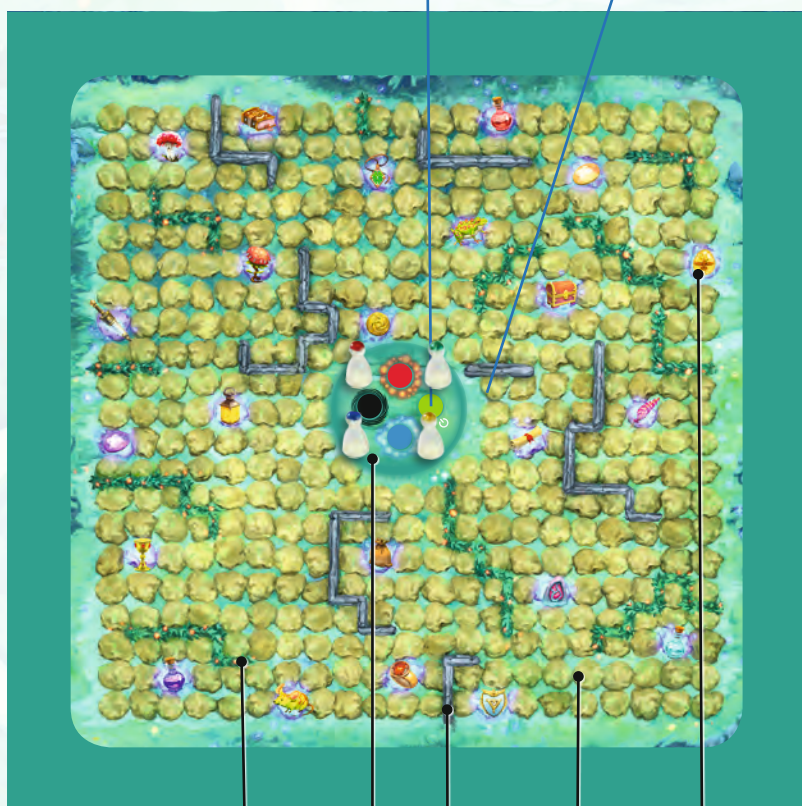
A játék összeállítása:

1. Helyezzétek a Fényerdő táblát az asztal közepére, majd nyomjátok meg a **zöld gombot** a bekapcsoláshoz. Ekkor az összes fény halványan villogni kezd.

2. Minden játékos válasszon egy **játékosbábút**. A bábukat állítsátok a tisztásra a **labirintus közepére**. A játékosok innen indulnak a bábuikkal az erdőben.

Tipp: A játék dobozának minden oldalán láthatsz egy-egy illusztrációt Luxantis hőseiről. Ha azt a színt választod, amelyik megegyezik a feléd néző hős színével, segít megjegyezni, melyik a te bábud.

3. Fektesseitek a kastélytáblát a Fényerdő tábla mellé.



sövény tisztás fal ösvény ösvény tárggyakkal



árnyteremtő kártya
1-4 varázstárggyal



4. Keverjétek meg a 36 **árnyteremtő kártyát**, majd húzzatok ki közülük 8-at és lefelé fordítva tegyétek egy pakliba. Ezt a 8 teremtményt kell legyőznötök a győzelemhez. A többire nem lesz szükség, tegyétek vissza a doboz fedelébe.

Fontos: Ha könnyebb játékot szeretnétek, csak az 1-2 tárggyal legyőzhető árnyteremtőket használjátok, nehezebb játékért pedig a 3-4 tárggyal legyőzhetőket.

5. Húzzátok fel a **legfelső négy kártyát** a pakliból és **felfelé fordítva** helyezzétek a kastélytábla **legalsó sorára**. Készítsétek elő a dobókockát és a fakorongokat.



A játék menete:

Alaposan vegyétek szemügyre a varázstárgyakat (1-4), melyek a négy felfelé fordított árnyteremtmény kártyán láthatók. Keressétek meg ezeket a labirintusban, és jegyezzétek meg a helyüket.

Beszélgétek meg egymás között, hogy melyik játékos melyik tárgyért felelős, milyen sorrendben és mely utakon jut oda. A cél az, hogy megtaláljátok mindegyik varázstárgyat, és lefedjétek őket a fakorongokkal. Ha egy árnyteremtmény összes tárgya lefedésre került, azt a teremtmény sikerült legyőznötök! Ő már nem juthat be a kastélyba, és kiesik a játékból.



Nyomd meg a fekete gombot a kör kezdetekor!

A Fekete örvény véletlenszerűen megkeveri a Fényerdőt, szóval mindenképp nyomjátok meg a játék kezdete előtt. Ha ez megtörténik, úgy megmutatja nektek, hogy az erdő melyik részére lesz kockázatos belépni a játék során (piros fénnel jelzett részek), és mely részek lesznek biztonságosak (kék fénnel jelzett részek).

Amint a fények kialszanak az erdőben, kezdetét veszi a játék.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. A legbátrabb játékos kezdhet.

Egy kör mindig két lépésből áll: A - Lépni a bábuval és B - Dobni a kockával

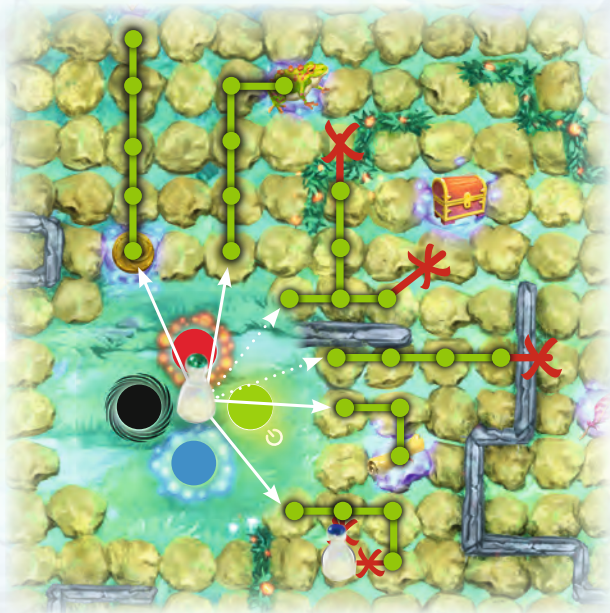
A lépés: Lépni a bábuval



- Eldöntheted, hogy melyik oldalon hagyod el a tisztást.
- Egy körben legfeljebb 5-öt léphetsz a bábuddal.
- Függőlegesen és vízszintesen léphetsz mezőről mezőre.
- Nem léphetsz a bábuddal átlós irányban.
- Nem léphetsz sövényeken és falakon át.
- Csak üres mezőre léphetsz. Nem léphetsz egy mezőre más játékosokkal és nem ugorhatsz át másokat.

Zöld = engedélyezett lépés

Piros = tiltott lépés



Varázstárgyak

Ahhoz, hogy varázstárgyakat tudj használni az árnyteremtmények elleni harcban, a kör végén a varázstárggyal jelzett mezőn kell állnod.

Ettől függetlenül el is hagyhatsz egy varázstárgyat, és továbbléphetsz rajta.

Ha a bábud egy varázstárggyal jelzett mezőn áll, semmi nem történhet vele, biztonságban van attól függetlenül, hogy a körülötte lévő mezők milyen színnel villannak fel, és függetlenül attól, hogy szükség van-e a varázstárgyra, vagy sem.



B lépés: Dobni a kockával

Miután léptél a bábuddal, mindig dobnod kell a kockával.
Mit mutat a kocka?



Piros szellemfények:

A helyzet kezd kockázatosabbá válni. Valaki félrevezetett téged?

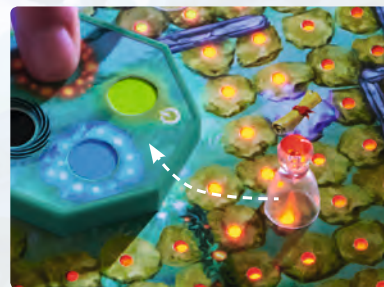
- **Nyomd meg a piros gombot:** A piros fények jelzik a veszélyes területeket az erdőben.
- Minden játékosnak, aki olyan mezőn áll, ahol piros fény világít, vissza kell helyezze a bábuját a kezdő tisztásra, és onnan kell újrateknie a következő kört. A többi játékos a helyén maradhat.



Kék szentjánosbogarak:

Szerencsés vagy! A kék szentjánosbogarak megmutatják a biztonságos utat az erdőn keresztül.

- **Nyomd meg a kék gombot:** Minden biztonságos terület halvány kék fénnel fog világítani a táblán. Jegyezd meg őket, hogy tudd, melyik utak vezetnek biztonságban a varázstárgyakhoz.
- Minden játékos, aki kék fénnel világító mezőn áll, lehetőséget kap, hogy egy mezőt lépjen valamelyik irányba.
- Ha az extra lépéssel a játékos elér egy varázstárgyat, azt felhasználhatja az árnyteremtmények elleni harcban.



Fekete örvény:

Figyelem! Az összes szentjánosbogar és piros szellemfény helyet változtat!

- **Nyomd meg a fekete gombot:** Ezzel megváltozik az összes piros és kék fény helyzete. Próbáld emlékezni ezekre a helyekre is.
- Ha az új elrendezésben a játékos olyan mezőn áll, amely pirosan világít, nincs szerencséje - vissza kell térnie a tisztásra.
- Amikor a piros fények felvillannak, csak pár másodperced van megjegyezni őket - utána újra kialszanak.

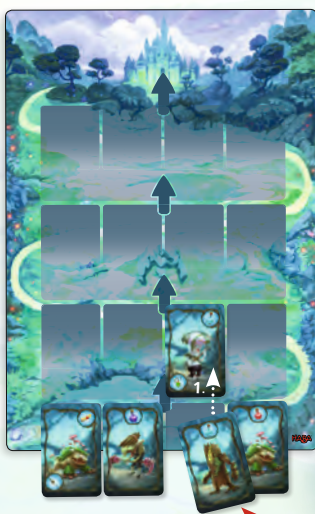


Árnyteremtmények:

Jaj ne! Egy árnyteremtmény a kastély felé tart.

- Gondoljátok át és beszéljétek meg, hogy melyik teremtmény lépjen előre a táblán. Toljátok ezt a kártyát egy mezővel feljebb a következő üres mezőre a nyíl irányában a kastélytáblán. Ne feledjétek: Ha bármelyik árnyteremtmény eléri a kastélyt, a játéknak vége, és mindannyian veszítettetek.

Fontos: Ha előre mozgattok egy kártyát, az üresen hagyott helyet azonnal fel kell tölteni egy új kártyával, amíg a pakli el nem fogy.



A játék előrehaladtával nem lehet üres hely a kártyák között, az alsók mindig a felsőkkel együtt mozognak, helyükre pedig újak kerülnek a pakliból.



Ezután a következő játékos jön.

Hogyan harcolj az árnyteremtményekkel?

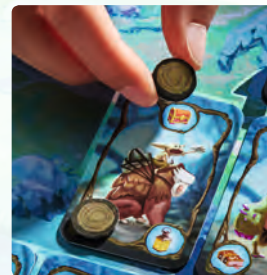
Ha az egyik játékos egy varázstárgyon állva fejezi be a kört, ellenőrizzétek, hogy az a tárgy szerepel-e bármelyik árnyteremtmény kártyáján.

Nem?

- Sajnos ez a tárgy nem segít nektek a harcban, így semmi sem történik.

Igen?

- Csodálatos! Ezt a tárgyat felhasználhatod a harcban. Takard le az árnyteremtmény kártyáján a tárgy szimbólumát egy fakoronggal.



Amint az összes tárgy lefedésre kerül egy kártyán, az árnyteremtmény legyőzésre kerül és eltűnik. Vegyétek le róla a fakorongokat, és rakjátok vissza őket a helyükre, a kártyát pedig tegyétek félre.

A kártyák közti hely szabály itt is érvényes. Ha egy árnyteremtményt legyőztök, a helyére az alatta lévő kártyát kell feltölteni, annak a helyére pedig újat kell húzni a pakliból. Nem maradhat üres hely két kártya között.

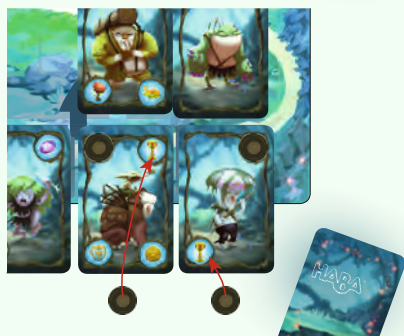
Ha olyan kártya kerül fel a táblára, melyen olyan varázstárgy szerepel, melyen épp áll egy játékos, az a tárgy rögtön letakarható egy fakoronggal a kártyán.

Példa:



Ahhoz, hogy legyőzzék a gombmanót (jobb alsó) szükségetek van a varázskehelyre.

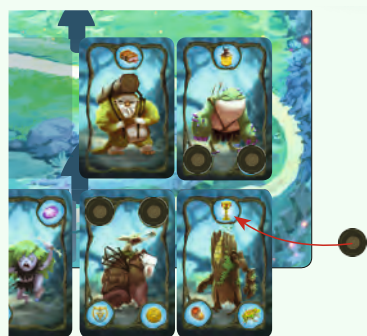
Péter következik, és az első lépésével 4-et lép a bábujával (kihagyja az 5. lépés lehetőségét), és így eléri azt a mezőt, melyen a varázskehely van.



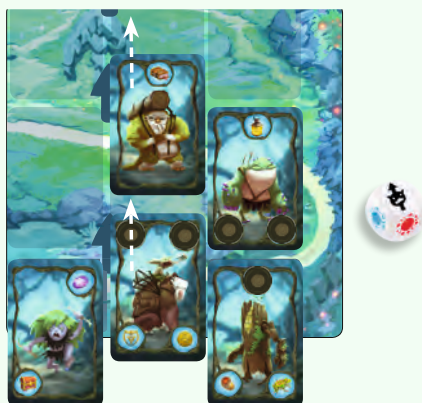
Lefedi a varázskehely szimbólumot a gombmanó kártyán egy fakoronggal. A varázskehely egy másik kártyáján is szerepel, így az ott is lefedhető.



A gombmanó így sikeresen legyőzésre került, mivel minden tárgy a kártyáján le lett fedve.
A fakorongok visszakerülnek a készletbe, és a kártya kikerül a játékból.
Mivel így egy lyuk keletkezett a legalsó sorban, a pakliból egy lapot az üres helyre kell helyezni.



A varázskehely egy másik kártyán is látható.
Péter azonnal letakarhatja a kelyhet, mert a kehely mezőn áll.



Péter ezután dob a kockával.

Sajnos az árnyteremtő szimbólumot dobja, és úgy dönt, a rönkszörnyet rakja előrébb. Az alatta lévő kártya így feljebb kerül eggyel, mert nem lehet szabad hely a két kártya között. Mivel nincs több lap a pakliban, Péternek nem kell kitöltenie a legalsó üres helyet.

Ezután Kata következik és lép a bábujával...

A játék vége:



Ha sikerül mind a 8 árnyteremtményt legyőznötök, mielőtt bármelyikük is elérné a kastélyt, nyertetek. Gratulálunk! Ti vagytok Luxantis új hősei!

Ha bármelyik árnyteremtmény eléri a kastélyt, akkor sajnos mindannyian veszítettetek. Ez akkor történik, ha a kockával árnyteremtmény szimbólumot dobasz, és a 4. legfelső sorból feljebb kell mozgatni egy kártyát. Miért nem próbáljátok meg újra? Sok sikert legközelebb!

Fontos! A játék után nyomjátok meg a zöld gombot a táblán, így kapcsolva ki azt, spórolva az elemekkel.



Játéktipppek:

- Egyeztetek meg, ki melyik varázstárgyat gyűjti be.
- Jól nézzétek meg, melyik varázstárgy megszerzése a legsürgetőbb.
- Mindig együtt gondoljátok át, melyik árnyteremtményt toljátok előre.
- Mindig próbáljátok a gyengébb lényeket előre tolni (keves tárgygal rendelkezők), melyeket könnyen le tudtok győzni és eltüntetni a kastélyhoz vezető útról.
- Mielőtt megnyomnád a gombokat a tisztáson, győződj meg róla, hogy egy lámpa sem világít a táblán.
- A nehézségi fok személyre szabható a játéokban. Ha könnyebb játékmódot szeretnél, azokat az árnyteremtmény kártyákat keverd csak a pakliba, melyek legyőzéséhez kevés tárgy kell (1-2). Ha a játékot nehezebb variációban szeretnétek játszani, válasszatok olyan kártyákat, melyek legyőzéséhez 3-4 varázstárgy szükséges. Ha szeretnétek, egy sorral feljebből is indulhatnak az árnyteremtmények.

Rövid játékszabályok:

- Miután összeállítottátok a játéktáblát, kapcsoljátok be a zöld gombot.

Lépés:

- Egy körben maximum 5-öt léphetsz a bábuddal,
- majd dobj a kockával és cselekedj a dobás szerint:
 - Piros: Nyomd meg a piros gombot a táblán. Minden bábu, ami pirosan villogó mezőn áll, visszakerül a kezdő tisztásra.
 - Kék: Nyomd meg a kék gombot a táblán. Minden bábu, ami kéken villogó mezőn áll, léphet +1 mezőt.
 - Fekete: Nyomd meg a fekete gombot a táblán. Jegyezd meg a kék és piros mezők új elosztását a táblán. Minden bábu, ami pirosan villogó mezőn áll, visszakerül a kezdő tisztásra.
 - Árnyteremtmények: Egy kártyát előrébb kell tolni a kastélytáblán.

Varázstárgyat ábrázoló mezőn állsz?

- Szerepel ez a tárgy bármelyik árnyteremtmény kártyáján? → Ha igen, takard le egy fakoronggal.
- Egy kártyán az összes tárgy le van fedve fakorongokkal? → Az árnyteremtmény legyőzésre került → Rakd félre a kártyát, és a helyére húzz másikat a pakliból (míg az el nem fogy).

A játék vége:

- Mind a 8 árnyteremtmény legyőzésre került? → Mindannyian győztetek.
- Egy árnyteremtmény elérte a kastélyt? → Sajnos mindannyian veszítettetek.



Elemcsere - általános információk

Használati utasítás

Ez a játék 3 éves kortól használható száraz környezetben történő játékhoz. A LED-játéktábla be- és kikapcsolható a játéktábla felső részén található zöld gomb használatával. Ne tegye ki az elemet túlzott hőnek. Csak felnőttek helyezhetik be és cserélhetik az elemeket. Kapcsolja ki a játékot az elemek cseréje közben.

Az elemek behelyezése: Nyissa fel az elemrekesz fedelét egy megfelelő csavarhúzóval. Csak AA elemeket használjon. Az elemek behelyezésekor vegye figyelembe a polaritást. Húzza meg az elemrekesz fedelét a csavarhúzóval.

Fontos figyelmeztetés az elemekkel kapcsolatban: A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelet mellett lehet feltölteni. Az újratölthető elemek még a játék előtt feltöltendők. A nem megfelelő elemeket vagy az új és használt elemeket nem szabad együtt használni. A lemerült elemeket el kell távolítani a játékból. Ha hosszabb ideig nem használja az elemet, akkor távolítsa el az elemeket az elemrekeszből, és tárolja azokat olyan helyen, ahol a gyermekek nem férhetnek hozzá. A kapcsokat nem szabad rövidre zární. Tartsa ezeket az utasításokat biztonságos helyen.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft. HABA
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu