



(Cavalerul Rugina)

Greu de cucerit & plin de cucuie
Jocul la film

Cavalerul Rugină trebuie să treacă de trei încercări periculoase. Trebuie să treacă cu succes de turnir, trebuie să învingă balaurul și să o elibereze pe prietena sa, domnița Bo, din mrejele prințului Pompos. Tu trebuie să încerci să-ți echipezi cavalerul Rost în așa fel, încât să poată purcede cât mai repede în aventurile sale. Trebuie să ai grijă ca Bo și Koks să-și sară în ajutor, dacă nu reușește singur. Cine termină primul cele trei aventuri cu cavalerul său Rugină este câștigător.

Materialul de joc

- * 60 de cărți Rugină
- 30 de cărți de echipare: scaunul de joc (calul), lancea, sabia, scutul, șina pentru braț
- 19 cărți de ajutor
- Domnița Bo, Koks
- 11 cărți prințul Pompos

- * plăcuțe pentru aventuri
- 6 x bătălie cu lăncile
- 6 x bătălie cu balaurul
- 8 x atac asupra castelului (eliberarea domniței Bo)
- * 32 de cărți de tinichea
- câte 8 cărți
- în culorile: albastru, violet, ruginiu și verde

Nota:

cărțile prinț Pompos au valoarea + 2

cărțile de tinichea au numere de la 1 la 8 și diferite roțițe



Zarurile arată câte 4 x roțițe, 2 x mâncători de rugină

Pregătirea pentru joc

Înainte de primul joc desprindeți tăblița de joc și scoateți plăcuțele cu aventuri din cutie.

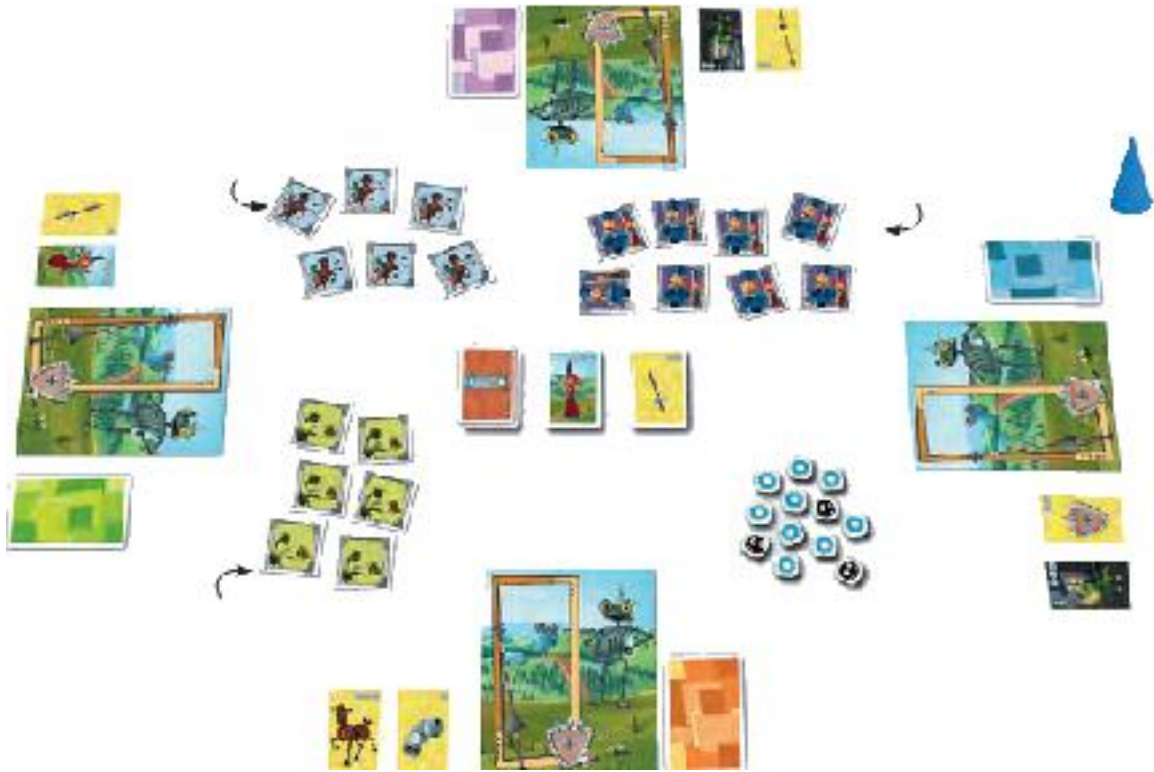
Fiecare jucător primește o tăblița de cavaler Rugină, pe care o pune în față sa.

Fiecare jucător trage două cărți Rugină, bine amestecate, pe care le pune lângă tăblița sa de cavaler Rugină cu față în sus. Dacă trage o carte prinț Pompos, aceasta se introduce înapoi în teanc și trage o nouă carte, până când fiecare jucător are două cărți de ajutor sau de echipare, pe care le ține lângă tăblița sa ca rezervă. Restul de cărți Rugină se pun în mijloc în trei teancuri: două mai mici (de câte aprox. 15 cărți) și unul mai mare (aprox. 30 cărți). Teancul mai mare se acoperă, celelalte două se pun cu față în sus.

Plăcuțele de aventuri se împart după aventuri, se amestecă separat și se împart în trei grupe cu fața cu numerele în jos pe masa.

Fiecare jucător primește un set complet de cărți de tinichea (toate cărțile unei culori), pe care le ia în mână. Cel mai tânăr jucător primește piatra de jucător.

O construcție posibilă a jocului:



Desfășurarea jocului:

Se joacă în cerc. Cel mai tânăr începe. Când ajungi la rând, primești piatra de jucător și alegi una din următoarele acțiuni:

- A. Alegi o carte Rugină și o licitezi sau
- B. Accepți o încercare

După ce ai terminat dai piatra de jucător mai departe vecinului din stânga.

A. Alegi o carte Rugină și o licitezi

Tu spui care din cărțile Rugină din mijloc, care sunt în teancul cu fața în sus, vor fi scoase la licitație. La licitație poți participa și tu. Cartea aleasă nu este gratuită, trebuie să "plătești". Pentru aceasta ai cărțile de tinichea.

Fiecare jucător alege o carte de tinichea și o pune cu fața în jos în fața sa. Apoi se întorc cu fața în sus. Cine are cea mai mare carte de tinichea, primește cartea Rugină și are voie – dacă dorește – să tragă prima carte din teancul cu fața în jos. Dacă o ridică înșă trebuie să o și ia! Cartea Rugină astfel obținută o va pune lângă tablita sa de cavalier Rugină.

Important:

Dacă mai mulți jucători au pus cea mai mare carte, câștigă cel care are cele mai multe rotite pe cartea sa de tinichea. Dacă la licitație se joacă 1 și 8, 1-ul bate 8-ul.



Ex. 1

Sarah joacă un 7 și are cel mai mare număr. Ea câștigă această licitație și primește cartea Rugină licitată. În plus, are voie, dacă vrea, să tragă prima carte din teancul cu fața în jos de cărți Rugină.

Ex. 2

Marco joacă cel mai mare număr, 8-ul. Însă nu câștigă licitația: Anna și Ralf au jucat câte un 1, care bate 8-ul. Anna are înșă mai multe rotite pe 1 decât Ralf, din acest motiv câștigă Anna runda.



Rândul tău s-a dus.

Fiecare își va pune cartea de tinichea, pe care a folosit-o la licitație, sub tablita sa de cavaler Rugină. Rămân acolo până după opt licitații s-au jucat toate cărțile de tinichea. Apoi fiecare jucător își dă setul complet mai departe vecinului din stânga, care de acum – precum descris anterior – joacă mai departe cu aceste cărți.

B. Accepți o încercare

În decursul jocului trebuie să treci peste trei încercări în următoarea ordine:

- Turnirul
- Bătălia cu balaurul
- Atacul asupra cetății

Doar după ce ai avut succes în turnir, poți încerca să învingi balaurul. Dacă reușești și asta, marea finală va fi să ataci cetatea.

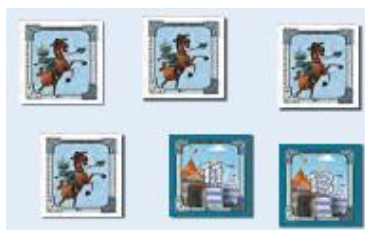
Dacă este rândul tău și dorești să pleci în aventura cu cavalerul Rugină, procedezi după cum urmează

- Pui din cărțile de echipare colectate cât mai multe pe tablita ta de cavaler Rugină. Trebuie însă să ai grijă, nu ai voie să folosești un echipament de două ori. De exemplu nu ai voie să folosești două lănci sau două scuturi în aceeași aventură.
- Simbolurile zarului pe cartea de echipare le aduni și iei corespunzător de multe zaruri. Nu poți lua mai mult de 12 zaruri, simbolurile care depășesc acest număr, se pierd. Înmarmat cu aceste zaruri îți începi aventura.

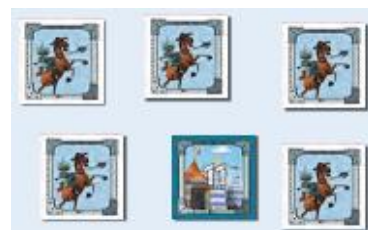


Ex. Ralf este la rând și alege încercarea cu turnir. El își pune cărțile de echipare pe tablita sa de cavaler Rugină. O lance cu două zaruri, un scut cu un zar și un cal cu trei zaruri. Pentru încercarea sa de a trece peste această aventură, are voie să ia șase zaruri.

- Ridică două plăcuțe cu aventuri ale încercării, pe care trebuie să o treci. Fiecare plăcuță are un număr, atâtea roțițe trebuie să dai în total cu zarurile pentru a trece peste această încercare. Una dintre plăcuțe o întorci iar și încerci să treci peste încercarea rămasă.



Ex. Ralf ridică două plăcuțe cu aventuri pentru turnir, un 11 și un 13. El decide să dea cu cele 6 zaruri ale sale, să dea 11 și întoarce 13-le.



Așa treci de încercare:

Dă cu toate zarurile în același timp. Pune toate zarurile cu mâncătorii de rugină deoparte, pe aceste zaruri le-ai pierdut. Ține minte câte roțițe ai dat cu zarurile și mai arunca zarurile o dată. Adună roțițele date cu prima sumă și pune zarurile cu mâncătorii de rugină deoparte.

În acest fel dai atâtea cu zarurile, până ai dat cel puțin atâtea roțițe, câte ai nevoie pentru a trece de încercare. Dacă reușești, iei plăcuța cu aventura și o pui în fața ta.

Mâncătorii de rugină, însă, au mâncat și o parte din echipamentul tău, din acest motiv trebuie să dai o carte cu echipament la alegere de pe tablita ta și o pui în teancul de eliminate. Tura ta s-a terminat.

Teancul de eliminate trebuie să fie în afara domeniului de joc. Toate cărțile Rugină, pe care le pui jos, le pui în acest teanc.



Ex. Ralf trebuie să dea cu zarurile în total 11 roțițe. Pentru prima tură îi stau la dispoziție șase zaruri. Dă patru roțițe și doi mâncători de rugină. Ține minte 4 și pune zarurile cu mâncătorii de rugină deoparte.

Cu celelalte patru zaruri dă Ralf încă o dată: trei roțițe și un mâncător de rugină. El adună cele trei roțițe la cele patru roțițe deja obținute la prima încercare, ține minte 7 și pune zarul cu mâncătorul de rugină deoparte. La următoarea încercare dă doar roțițe și adună 3 la cele 7 roțițe obținute. Ține minte 10 și are voie să dea încă o dată cu toate celelalte trei zaruri. Următoarea încercare îi aduce două roțițe și un mâncător de rugină. Acum are doisprezece roțițe – mai mult decât are nevoie – a trecut de încercare cu succes.

Ralf primește plăcuța cu aventura și pune echipamentul folosit pe teancul de eliminate.

Între rupe încercarea:

Dacă crezi că nu mai poți da numărul necesar de roțițe, poți între rupe încercarea în loc să dai cu zarurile din nou. Cavalerul tău Rugină pierde atunci una din cărțile de echipare utilizate.

Plăcuța de echipare deschisă se acoperă din nou, iar tura ta s-a terminat. Mai târziu trebuie să încerci din nou să treci de aventura. Nu trebuie să folosești aceeași plăcuța de aventura.

Din păcate nu ai reușit:

Dacă dai cu zarurile numai mâncători de rugină, nu ai trecut încercarea. Cavalerul tău pierde două dintre cărțile de echipare. Întorci plăcuța cu aventuri ridicată iar tura ta s-a terminat. Mai târziu trebuie să încerci din nou, să treci de încercare. La aceasta nu trebuie să folosești aceeași plăcuța de aventuri.

Cartile de ajutor: domnița Bo și Koks

Cărțile de ajutor (Bo și Koks) fac parte din cărțile ruginii. Le obții la fel ca și cărțile de echipare și le pui la stocul tău. Dacă ai frică că nu mai poți trece de aventura cu zarurile tale, cavalerul tău Rugină poate solicita ajutor de la prietenii săi Bo și Koks. Acest lucru poți să o faci oricând înainte sau în timpul încercării.

La turnir și bătălia cu balaurul pui câte dorești din ele pe tablita ta cavaler Rugină și pentru acestea primești atâtea zaruri în schimb, câte sunt trecute pe cartea ta de ajutor. Ai voie să pui câte dorești de câte ori dorești din cărțile tale de ajutorare în joc. Toate cărțile de ajutor le pui la finalul turei tale pe teancul de eliminate.

La atacul asupra cetății

La ultima aventura Cavalerul Rugină trebuie să o elibereze pe domnița Bo. Cât timp se afla după gratii, Bo nu poate să-l ajute pe cavaler la aceasta aventura. Dacă este cazul arată părțile cu număr ale plăcuțelor de aventuri corespunzătoare. Dacă o vezi pe Bo aici, poți chema doar pe micul balaur Koks în ajutor.



Ex.

Ralf a avut ghinion și deja la început dă cu zarurile sale patru mâncători de rugină, îi rămân două zaruri. Din acest motiv aduce două cărți de ajutor în joc: 1 x pe Bo cu trei zaruri și 2 x Koks cu câte un zar. El are voie să ia cinci zaruri suplimentare pentru celelalte încercări. La atacul asupra cetății pe partea cu numărul anumitor plăcuțe cu aventura, domnița Bo se afla în spatele gratiilor, ca aici la 22. Dacă joci pentru aceasta plăcuța, nu poți folosi nici o carte de ajutor cu Bo.



Cărțile prințul Pompos

Și cărțile prințul Pompos sunt cărți de rugină, însă prințul îi face viața grea cavalerului tău: fiecare carte prinț Pompos ridică gradul de dificultate ale încercării cu 2 puncte.

Important: dacă ridici din teancul de cărți ruginii o carte prinț Pompos, trebuie să o păstrezi. Dacă însă licitezi o carte prinț Pompos, din una dintre cele două teancuri cu fața în sus, ai voie să o dai unui co-jucător la alegere, care trebuie să o accepte.

La începutul aventurii decizi, dacă folosești una sau mai multe cărți prinț Pompos, dacă ai așa ceva. Cărțile prinț Pompos folosite le pui sub plăcuta de aventura aleasă și adaugi câte 2 puncte la valoarea fiecărei plăcuțe. Treci de încercare, doar dacă dai cu zarul acel puțin această sumă. Dacă reușești, ai voie să pui cartea prinț Pompos pe teancul de eliminate. Dacă nu treci de încercare, trebuie și o iei iar asupra ta.

Cel târziu la ultima aventura, atacul asupra cetății, trebuie să folosești toate cărțile prinț Pompos, pe care le deții.



Ex.

Anna vrea să plece cu cavalerul ei Rugină în ultima aventura. Ea are încă două cărți prinț Pompos, pe care trebuie să le folosească amândouă. Împreună cu valoarea plăcuței reiese 29 ($25+2+2$). Atâtea roțițe trebuie să dea Anna cu zarurile, pentru a trece de încercare.

www.happycolor.ro

Jucătorii și câștigători

Jocul se termina, când unul dintre jucători a trecut cu succes de toate cele trei încercări. Acest jucător a câștigat jocul.

Jocul se termină anticipat, dacă ambele teancuri de cărți ruginii cu fața în sus au fost folosite. Câștigător este în acest caz jucătorul, care are cele mai multe plăcuțe de aventuri. În caz de egalitate câștigă cel a cărui plăcuțe de aventuri au valoarea totală cea mai mică.

Autor: Klaus Zoch
Ilustrația: Terzio/Caligari

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara © Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München

www.happycolor.ro

www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5025

