

# AMÍG UTAZUNK

## SZABÁLYFÜZET



# A DOBOZ TARTALMA

1 játéktábla

5. NORMAFA,  
GYERMEKVASÚT

Széchenyi-hegy

3. PÁLVÖLGYI-  
CSEPPKÓBARLANG

Városmajor

AMIG UTAZUNK

2 db helyszínjelző fabábu

1 db csapatjelző talpas bábu



- 60 db utazókártya
- 12 db busz
  - 12 db metró
  - 12 db villamos
  - 8 db kerékpár
  - 8 db gyalogos
  - 4 db trolis
  - 4 db hajó



- 26 db helyszínekártya
- 6 db sárga
  - 6 db lila
  - 5 db zöld
  - 5 db kék
  - 4 db rózsaszín

1 szabályfüzet



Kedves Játékos!

A szabály elején egy rövid összefoglalót találsz a játék működéséről, ami után rá is térhetsz a szabályok megismerésére. De ha a gyerekekkel együtt, a játék felfedezésébe őket is bevonva, lépésről lépésre szeretnéd elolvasni a játékszabályt, akkor azt megteheted velük a „**Mesés tájékoztató a gyerekeknek**” szakaszban, a 4. oldalon.

Az Amíg utazunk társasjátékban a játékosok célja az, hogy az utazókártyák segítségével, a csapatjelző bábut mozgatva minél több helyszínre eljussanak a táblán.

**A csapatjelző bábu minden játék elején a Gellért fürdő starthelyszínéről indul.**

## A helyszínekártyák

A játékban helyszínekártyák határozzák meg, hová kell eljutnia a játékosnak a csapatjelző bábuval. A helyszínekártyák ábrája és száma megegyezik a játéktáblán látható ábrákkal és számokkal, a lapok ötféle keretszíne pedig segít könnyebben megtalálni a térképen a helyszíneket.

**Azt a helyszínt, ahová éppen el kell jutnia a játékosnak, a helyszínelző bábuval jelezzük a táblán.**

## Az utazókártyák

Hétféle utazókártya van, és mindegyik a saját színének megfelelő útvonalon használható. Busz (kék), villamos (sárga), metró (rózsaszín), trolis (piros), hajó (kék szaggatott a vízen), és kétféle különleges utazókártya: kerékpár és gyalogos.

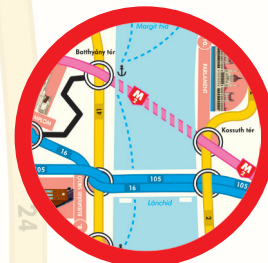
Egy utazókártyával tetszőleges távolságot tehetünk meg egy adott járaton. Vagyis egy villamos kártyával egy villamosjárat vonalán tetszőleges távolságba eljuthatunk. Ha más járatra szállunk át (ami lehet akár szintén villamos, csak másik járatszámmal), akkor ahhoz egy másik utazókártyát kell felhasználni.

A **gyalogos kártyával** egyet lehet lépni tetszőleges irányban és tetszőleges vonalon. **A fekete vonal a táblán gyalogút**, ott járművekkel nem lehet haladni, csak gyalogosan vagy kerékpárral.

**Kerékpárral** akár kettőt is lehet lépni, és ugyanúgy tetszőleges vonalon és irányban mozoghatunk, mint gyalogosan.

## Hidak

Átkelni a Dunán gyalogosan, kerékpárral vagy valamilyen szárazföldi járművel csak a hidakon lehetséges. Az M2-es metrójárat Kossuth tér és Batthyány tér közötti rövid, Dunán keresztülhaladó szakasza szaggatott jelzéssel van ellátva. Ez a rész csak metróval járható.



Az Amíg utazunk társasjátéknak három különböző játékmódja van.

**Utazzunk együtt! – csapatjáték 5–7 éveseknek** (játékszabály a 8. oldalon)

Az óvodások örömmel és izgatottan fedezik fel a közlekedési hálózatot.

Együttműködve kell haladni, és az utazókétyákat jól be kell osztani. A közös célunk az, hogy Budapest minél több látványosságához eljussunk.

**Kalandozás Budapesten – versengő játékmód 7–10 éveseknek** (játékszabály a 11. oldalon)

Minden játékosnak saját busz, villamos, trolis, metró, hajó, kerékpár és gyalogos kártyái vannak. Ki találja meg a legrövidebb útvonalakat? Ki utazgat a legváltozatosabban? Az győz, aki a legtöbb helyszínre elér, és így a legtöbb helyszínkártyát gyűjti.

**Ügyes utazó – családi játékmód 9 éves kortól, akár felnőtteknek is!** (játékszabály a 14. oldalon)

A család apraja-nagyja összemérheti az ügyességét. A játékosok optimális útvonalak tervezésével igyekeznek minél több célt teljesíteni. A győzelemhez okosan kell kombinálni és taktikázni!

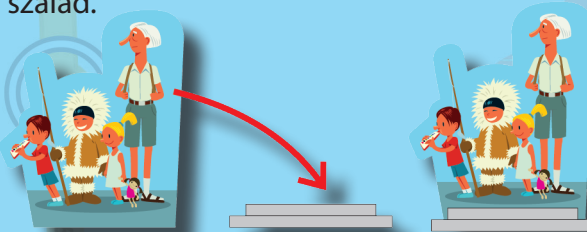
## MESÉS TÁJÉKOZTATÓ A GYEREKEKNEK

### Lássuk csak, mi van a dobozban!

**Egy nagy, kinyitható tábla**, ami tele van szép rajzokkal és színes vonalakkal.

Ezek a vonalak Budapest közlekedési hálózatát jelentik, vagyis azt, hogy melyik járművel merre utazhatsz, ha felszállsz rá. A vonalak színe azt jelzi, milyen jármű megy rajta. Például a kék vonalon busszal közlekedhettek, míg a villamos a sárga vonalon szalad.

Keressétek meg azt a figurát, ami így néz ki:

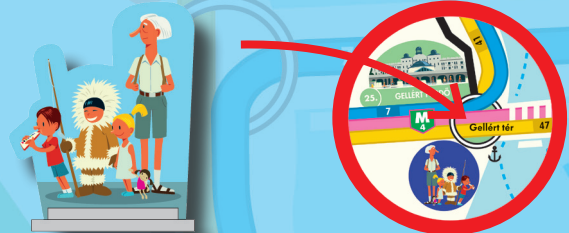


...és állítsátok bele a műanyag talpba, így!

A képen Doma, Panni és Nanuk, az eskimó fiúcska látható, akik nagyon szeretnek utazgatni. A gyerekek Bali bácsi vezetésével járják be a várost, így alkotnak egy csapatot, ezért ezt a figurát **csapatjelző bábusnak** hívjuk.

**Ti is szerettek utazni?**

Tegyétek a csapatjelző bábut a Gellért fürdő starthelyszínre, amely mellett a várost beutazó kis csapat képe látható.





A játék dobozában a szép táblán és a csapatjelző bábun kívül különféle kártyalapokat is láthattok.

## Helyszínekártyák

Vannak olyan kártyák, amelyeken mindenféle érdekes hely képe látható, mint például a Vajdahunyad vára, az Állatkert vagy a Közlekedési Múzeum. Sőt, az egyikén még a libegő is ott van! Ezek a kártyák mutatják meg nektek, hogy hová kell eljutnotok majd a játék során, ezért ezeket a kártyákat **helyszínekártyáknak** hívjuk.

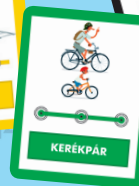
Ilyen a helyszínekártyák hátoldala.  
Látod? Én is rajta vagyok!



## Utazókártyák

Vannak olyan kártyák, amelyeken különböző járművek rajza van. Nézzétek csak meg! Találtok buszt, villamost, de még hajót vagy kerékpárt is! Ezekkel a járművekkel tudtok utazgatni a játékban, ezért **utazókártyáknak** hívjuk őket.

Az utazókártyák hátulja így néz ki.  
És mi is rajta vagyunk!



## Lássuk, mire jók az utazókártyák!

### Az utazókártyák használata

Egy utazókártya tetszőleges távolság megtételére felhasználható egy adott járaton. Vagyis egy villamos kártyával egy villamosjárat vonalán tetszőleges távolságba eljuthatunk. Ha más járatra szállunk át (ami lehet akár szintén villamos, csak másik járatszámmal), akkor ahhoz egy másik utazókártyát kell felhasználni.

Nézzétek meg, hogy a csapatjelző bábú milyen színű vonalon és merre indulhat el a startról!



### Villamossal

Ha jobb kéz felé indultok el a sárga vonalon (kövessétek az ujjatokkal), akkor a **47-es villamossal** utazhattok, és eljuthattok vele a karikákon átbújva **egészen a Földalatti Vasúti Múzeumhoz!** Hányat is kellett lépni, hogy oda jussatok? Igen, a start helytől 4 lépésnyire van a Földalatti Vasúti Múzeum. Ott, a sárga vonal végén egy fekete csíkot láttok. A színes vonalak végén a fekete csík azt jelenti, hogy ott van annak a járműnek a **végállomása**.



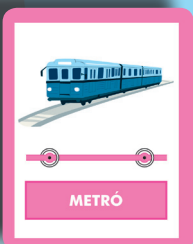
### Busszal

Ha felfelé indultok el a kék vonalon, akkor a **7-es busszal** utazhattok (kövessétek az ujjatokkal), amivel eljuthattok egészen **Zugló vasútállomásra**, pedig az jó messze van a Gellért tértől! A kék vonalon igazából a 7-es busz még ennél is tovább megy, mert az nem a végállomása a busznak, csak a folytatás már nem fért rá a táblára. **Ezért a tábla szélén egy nyíl** jelzi, hogy merre halad tovább az a járat. Hány lépésre is van a Zugló vasútállomás a Gellért tértől? Így van, 7 lépésre!



### Hajóval

Budapestet és a táblát fentről lefelé egy széles, kék sáv szeli át, ez a Duna nevű folyó. **A Dunán a szaggatott vonal mentén hajóval közlekedhetünk, amire a horgonnyal jelzett kikötőkben szállhatunk fel.** Ha a Gellért térnél felszállunk a kikötőben a hajóra, egészen a **Margit-szigetre** felhajózhatunk (kövessétek az ujjatokkal), ahol a Kisállatkert van. Sőt, még annál is tovább! A hajóknak kevesebb megállójuk van, mint a szárazföldi járműveknek, amik az utakon haladnak, ezért mindössze 3 lépésből felhajókázhattok a Margit-szigetre. **Ki szeret hajózni?**



### Metróval

Budapesten összesen négyféle metróvonal van, amit a táblán rózsaszínű vonalak jeleznek, és mindegyik egy nagy **M** betűvel meg egy számmal van jelölve. Keressétek meg mind a négyféle M betűt! Találhattok piros, sárga, kék és zöld színű metrójeleket.



A Gellért térről, ahonnan indultok, a rózsaszínű vonalon **az M4-es metróval** utazhattok (kövessétek az ujjatokkal), amivel eljuthattok a Kálvin térre, a **Magyar Nemzeti Múzeumhoz**. És ez hány lépésnyire van a starttól? Bizony, csak 2 lépésre!



Ha innen tovább szeretnétek utazni, akkor eljuthattok egészen a Keleti pályaudvarig, ahol az M4-es metró végállomása van. Ha a csapatjelző bábu a Kálvin téren áll, akkor onnan több másik járatra is át tudtok szállni, mert arra sok jármű zötyög. Nézzétek csak meg jobban!



**A Kálvin téri karikánál fel tudtok szállni a kék 9-es buszra, a sárga 47-es villamosra, az M3-as és M4-es rózsaszínű metróvonalra és a piros 83-as trolibuszra. Igen, a trolibusz útvonalának a színe piros. Mutassátok meg, hol van még piros útvonal a táblán. Ki utazott már trolibuszal?**

Van még két különleges utazókártya, a **gyalogos** és a **kerékpár**.



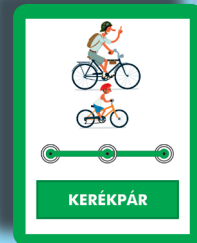
### Gyalogos

**A gyalogos kártyával bármilyen irányba léphettek a szárazföldön, de csak egy lépésnyit. A fekete szín a táblán a gyalogút, ott járművekkel nem lehet haladni, csak gyalogosan vagy kerékpárral.**

Keressetek fekete útvonalakat, amelyeken nincs semmilyen szám! Azok a gyalogutak. Jól látjátok, a Gellért térről is vezet fekete útvonal, méghozzá **a Szabadság-szoborhoz, ami a Gellért-hegy tetején van.**

Emlékezték, hogy a 47-es villamossal a Gellért tértől hány megálló volt a Földalatti Vasúti Múzeum?

Így van, 4 megálló volt, azaz 4 lépés. A gyalogos kártyával csak egyet tudtok lépni, egyik karikától a másikig. De az a jó, hogy **gyalog bármilyen színű útvonalon mehetnek, nem csak a feketén, mert sétálni bármerre lehet.** Ha úgy tartja kedvetek, lesétálhattok egy busz- vagy villamosmegállónyit, aztán felszállhattok valamilyen járműre. **Ki szeret nagyokat sétálni?**

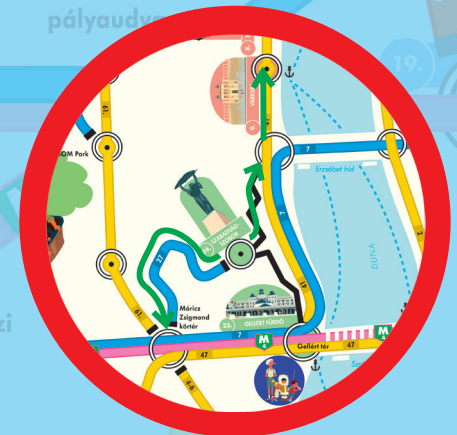


### Kerékpár

Kerékpárral gyorsabban haladhattok, mint gyalogosan, ezért a **kerékpár kártyával 1 vagy 2 lépésnyit is léphettek bármilyen irányban, és bármilyen színű útvonalon a szárazföldön.** Amikor kerékpárral haladtok, eldönthetitek, hogy lassabban kerekettek, és csak egyet léptek, vagy jól megtekeritek a bringát, és kettőt léptek a táblán. **Ki tud biciklizni?**

Elindulhattok akár egy villamos mellett, aztán rákanyarodhattok egy busz útvonalára.

A Szabadság-szobortól elkerekeshettek a táblán akár felfelé a Várkertig, mert az pont 2 lépésnyire van tőle, vagy inkább csak egyet léptek balra lefelé, a Móricz Zsigmond körtérre.



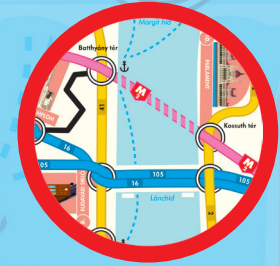
## Hidak

Átkelni a Dunán gyalogosan, kerékpárral vagy valamilyen szárazföldi járművel csak a hidakon lehetséges. Meg tudjátok mutatni a táblán a Dunán átvezető hidakat?

### Fontos!

**Az M2-es metrójárat Kossuth tér és Batthyány tér közötti rövid, Dunán keresztül haladó szakasza szaggatott jelzéssel van ellátva. Ez a rész csak metróval járható.**

Most, hogy már tudjuk, mi mire való a játékban, utazzunk, játszunk!



Kedves Játékos! Ha nem vagy még gyakorlott játékmester, akkor segítünk neked, hogy egyszerűbb legyen a játék levezetése a kicsiknek. Megmutatjuk, mikor és hogyan érdemes a nekik szükséges információt átadni. **Kék színnel jelöltük azokat a mondatokat, amelyeket Neked kell elmondanod a gyerekeknek.**

## UTAZZUNK EGYÜTT! (CSAPATJÁTÉK 5 ÉVESEKNEK)

### Előkészületek

Válogasd ki az utazókétyákat típus szerint **(ebben segíthetnek a többiek is)**:

12 busz, 12 villamos, 12 metró, 8 kerékpár, 8 gyalogos, 4 troli és 4 hajó legyen típusonként szétválogatva. Helyezd őket a tábla mellé úgy, hogy minden játékos minél könnyebben elérje. Ha valaki játék közben mégsem érné el, akkor figyelj rá, hogy a többiek segítsenek neki.

Tedd a csapatjelző bábút a Gellért fürdő start helyszínre, ami mellett a várost beutazó kis csapat képe látható.

Keverd meg a helyszínkártyákat, majd csapd fel a legfelsőt. Keresd meg az annak megfelelő helyszínt, és tegyél rá egy helyszínjelző fabábút. Ide kell az utazó csapatjelző bábút eljuttatni.

Amennyiben pont a Gellért fürdő helyszínkártyája lenne az első lap, akkor tedd azt a pakli aljára, és helyette csapj fel egy újat.

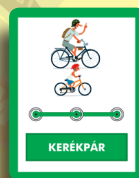
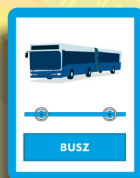
A játék elején még jobb, ha ezt Te csinálod, hogy minél hamarabb kezdhessetek, de később vond be ebbe a gyerekeket is, hogy segítsenek megtalálni az aktuális helyszínt.



## A játék célja

Jussunk el a lehető legtöbb helyre! A helyszínkártya megmutatja, hogy hová megyünk a közös csapatjelző figurával. A színes vonalakon utazhatunk. Amerre járunk, olyan utazókártyát veszünk el. Szeretnénk sok helyet megnézni a városban, tehát jól be kell osztanunk a kártyákat. Vajon nekünk hány helyre sikerül eljutnunk?

Képzeljétek, a Planetáriumban egy nagy kupolás terem tetejére vetítik ki az égbolt csillagait és a bolygókat. Varázslatos hely!  
Ide kell eljutni a Gellért térről a csapatjelző bábuval.



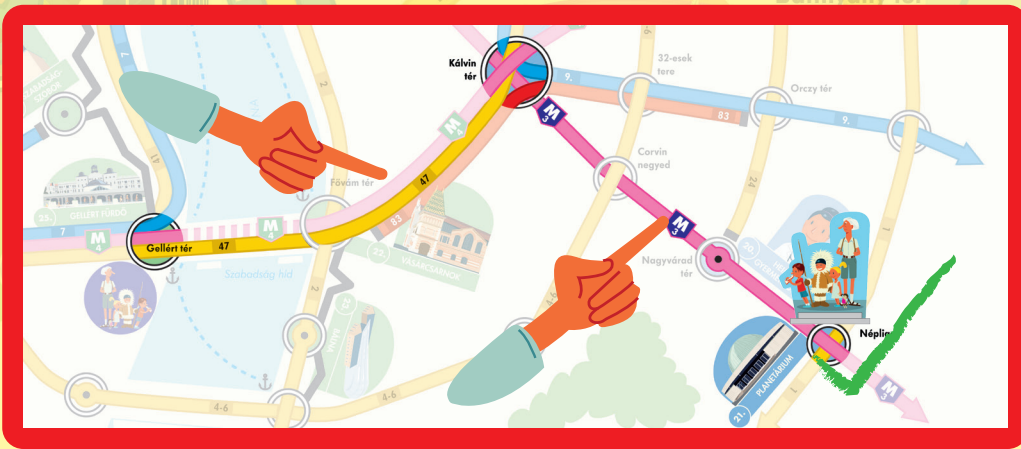
A pakli legfelső helyszínkártyája a Planetárium.

## A játék menete

Én kezdek, és megmutatom, mi a teendő. Utánam, sorban mindenki léphet. Megkeresem, hogy milyen úton juthatunk el a csapatjelző bábutól a oda, ahol a fabábu van. **(Mutass a helyszínrre!)**

Az ujjammal mutatom, merre akarok menni, és elveszek minden olyan utazókártyából egyet, amivel ezen az útvonalon utaztam.

Lássuk csak, hogyan juthatunk el a Planetáriumba! Az biztos, hogy először el kell jutnunk a **Kálvin térre**, mert ott tudunk átszállni arra a metróra, amelyik a Planetáriumhoz visz a **Népligetbe**. Látjátok? Mutatom! A startról két vonal is szalad a Kálvin térre. Az egyik a metró és rózsaszínű, a másik a sárga villamos. Menjünk villamossal! Ehhez elveszek a készletből egy villamos kártyát. A Kálvin tértől a 3-as metróval juthatunk el a Népligetbe a Planetáriumhoz, ezért elveszek a készletből egy metró kártyát is. Célba is értünk. Átteszem a helyszínjelző bábu helyére a csapatjelzőnket, és ezzel ezt a helyszínkártyát megnyertük.



 VILLAMOS	 METRÓ	 BUSZ	 KERÉKPÁR	 GYALOGOS	 HAJÓ	 TROLI
 VILLAMOS	 METRÓ					

Tedd a tábla másik oldalára a megszerzett helyszínkártyát, és ott gyűjtsd. Csapd fel a következő helyszínkártyát és jelöld meg a fabábuval ezt a következő helyszínt.

Jöhet a következő játékos! Ide kell eljutni. (Mutass a tőled balra ülőre, majd az új helyszínre!)

**Megjegyzés: legfeljebb öt utazókártyát használhatsz fel tetszőleges kombinációban!**

A gyerekeknek ezt a játék legelején még nem érdemes megemlíteni, csak akkor, ha valaki több mint 5 kártyát szeretne felhasználni.

Próbáld meg minél kevesebb utazókártyával eljutni az adott helyszínre, és a különböző utazókártyákat minél egyenletesebben felhasználva haladni!



A kártyák minél okosabb beosztásáról csak akkor kezdeményezz beszélgetést, ha már a játékmenettel teljesen tisztában vannak a játékosok.

**Például:** Ha a csapat mindig csak busszal utazik, pedig mehetne olyan útvonalon is, ahol metró vagy villamos is közlekedik, akkor hamar elfogynak a buszkártyák, és az olyan helyszíneket, ahová busszal a legkönnyebb eljutni, buszkártyák nélkül sokkal nehezebben fogjátok elérni.

## A játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget.

1. Akkor, ha a soron lévő játékos és sorban **a többi játékos sem tudja megoldani** azt, hogy a rendelkezésre álló utazókártyákkal elérje az aktuális helyszínt.

2. Vagy akkor, amikor **kétféle utazókártya-típusból is elfogy az összes lap.**

Amikor elfogy a második típusú utazókártya is, akkor a soron lévő játékos még befejezheti a körét, így elhasználhat akár több utolsó darab utazókártyát is.

Ezt követően megnézzük, hány helyszíntre sikerült eljutnunk, és annál ügyesebbek vagyunk, minél több helyszínkártyát szereztünk együtt. (A **20 helyszín már jó eredmény**, és ha ennél is többet tudtok, az szuper!)

3. A játéknak akkor is vége van, **ha a helyszínkártyák elfogytak:** ekkor mindenki nagyon ügyes volt.

## KALANDOZÁS BUDAPESTEN (VERSENGŐ JÁTÉKMÓD 7 ÉVESEKNEK)

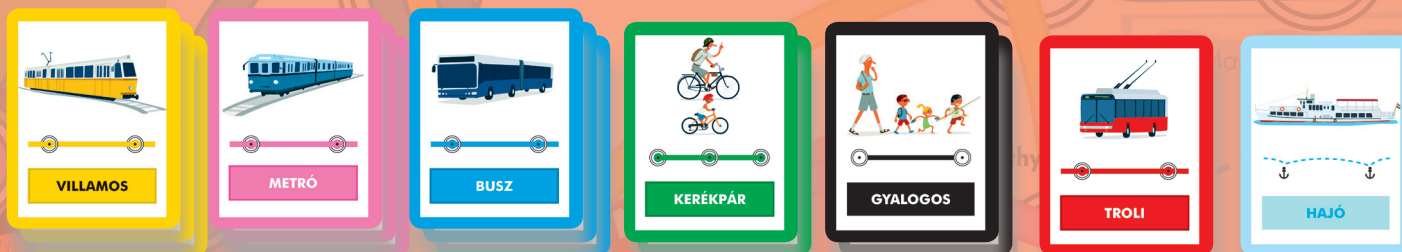
### Előkészületek

Mint tapasztalt játékos, a következő tennivalóid vannak. A kézzel jelölt mondatokat mondd el a többieknek, ahogy olvasod! A többi neked szól, és csak annyit magyarázz el a többi játékosnak, amennyit szükségesnek tartasz ahhoz, hogy mindenki megértse a játékot.

Mindenki vegye el magának ezeket az utazókártyákat:

**3 villamos, 3 metró, 3 busz, 2 kerékpár, 2 gyalogos, 1 trolis, 1 hajó. (Tehát mindenki 15 lapot kap.)**

Tegyétek magatok elé a kártyáitokat típusok szerint, képpel felfelé, hogy jól láthatóak legyenek. Mindannyian ugyanolyan utazókártya-készlettel játszunk. Ezt kell beosztania mindenkinek a játék végéig.



Tedd a csapatjelző bábút a Gellért fürdő starthelyszínre, ami mellett a várost beutazó kis csapat képe látható. Keverd meg a helyszínkártyákat, majd kettőt tegyél félre véletlenszerűen, anélkül, hogy megnéznéd.

5.

Két titkos helyszín nem szerepel ebben a játékban. Így összesen 24 helyszínrre lehet majd ellátogatni.

A megmaradt helyszínkártyákból csapj fel egyet, keresd meg az annak megfelelő helyszínt, és tedd rá a helyszínelző fabábút.

Ide kell a csapatjelző bábút eljuttatni.

Amennyiben pont a Gellért fürdő helyszínkártyája lenne az első lap, akkor ezt keverd bele a pakliba, és helyette fordítsd fel a következőt.

## A játék menete

Én kezdek, és megmutatom, mi a teendő. Utánam, sorban mindenki léphet.

Megkeresem, hogy milyen úton juthatunk el a csapatjelző bábútól a megjelölt helyszínelig.

**(Mutass a helyszínelre!)**

Meg kell néznetek, hogyan lehet a helyszínelre eljutni a saját utazókártyáitok legjobb beosztásával. Érdemes egyenesen felhasználni a különböző járműveket, hogy minél több helyszínelérésére maradjon belőlük. A soron következő játékos a körében a következőket teheti:

### 1. Eljut helyszínelre

A saját utazókártyáiból tetszőleges számút és fajtájút felhasználva eljut a kijelölt helyszínelre, és így megszerzi a helyszínel kártyáját. **Ezután visszavehet egy utazókártyát azok közül, amit ehhez elhasznált.**

**Fontos: Csak akkor indulhat el, ha a kártyáival el is tud jutni az adott helyszínelre.**



**Például:** Ha egy villamos, egy busz és egy gyalogos lappal utazott a helyszínre, akkor ebből a három lapból egyet visszatehet az előtte lévő készletbe. A másik két elhasznált utazókártyát félreteszi képpel lefelé, így azt már senki nem tudja ebben a játékban használni.

## 2. Új helyszínkártya kérése

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar eljutni a kijelölt helyszínre, akkor a körében egyszer kérheti egy másik helyszínkártya felcspását is. Ilyenkor a másik helyszínjelző fabábuval megjelöljük az új helyszínt. A korábbi helyszín is elérhető marad, így két helyszín közül is lehet választani, hogy hová szeretne eljutni.

**Például:** Ha a játékos a második helyszínkártyát sem tudja teljesíteni, passzolni kényszerül. Ebben az esetben a következő játékos a 2 felcspott helyszínkártya közül választhat, de nem kérhet harmadikat.

Ha a játékos a helyszínek közül az egyiket eléri, köre azonnal véget ér, és a következő játékos köre kezdődik. Neki már nem kell felcspálni helyszínt, hiszen az előző játékos által ott hagyott helyszínt teljesítheti.

**Fontos:** Az a játékos, aki másik helyszínkártyát kért, a köre végén nem vehet vissza utazókártyát a készletébe.

## 3. Passzolás

Ha egy játékos már nem akar, vagy nem tud több helyszínt elérni, akkor passzolhat is, de ez esetben számára a játék azonnal véget ér. **Ha minden játékos passzolt, akkor a játéknak vége.**

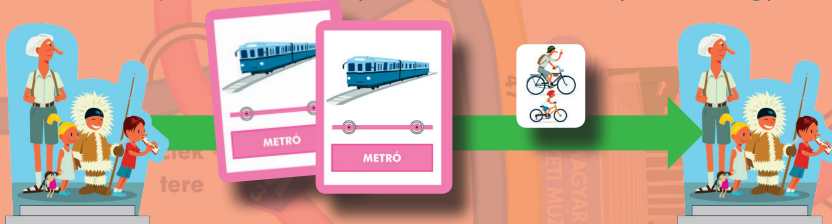
**Egy játékos automatikusan passzol, ha nincs már előtte utazókártya.**

Passzolás esetén az aktuális helyszínkártya elérhető marad, így oda eljuthat a következő játékos.

**Miután egy játékos elért egy helyszínt,** befejezi a körét, és a következő játékos következik. Ekkor felcspunk egy új helyszínkártyát és a helyszínjelzőt az ennek megfelelő helyre tesszük le a táblán. A csapatjelző bábu ilyenkor a teljesített úticéltól indulhat az újabb helyszínhez.

## Duplázás

Két azonos típusú utazókártya felhasználása helyettesíti egy bármilyen másik utazókártya képességét.



*Például két metró kártya eldobásával léphetünk úgy, mintha egy kerékpár lapot használtunk volna el. De a kerékpár lapot nem kell elvenni a készletből, mert azt csak helyettesítettük a 2 metró kártya eldobásával.*

**Ha egy játékos csupán egy utazókártyával érte el a helyszínt, akkor azt az utazókártyát mindenképpen el kell dobnia.**

## Játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor valaki az utolsó helyszínkártyát is felveszi, vagy minden játékos passzol.

Az győz, aki a legtöbb helyszínkártyát megszerezte. Ha többen is nagyon ügyesek voltak, és ugyanannyi helyszínkártyát szereztek, akkor az győz, akinek több utazókártyája maradt a készletében.

Ha ez is egyenlő, akkor az eredmény döntetlen.

## ÜGYES UTAZÓ – CSALÁDI JÁTÉKMÓD

### Előkészületek

Válasszatok kezdőjátékost, aki a tennivalókra figyel a játék során.

Ha nem tudtok dönteni, akkor a játékot az kezdi, aki legutóbb utazott hajóval.

### Utazókártyák

A játék elején minden játékos kap 1-1 darabot mind a hétfajta utazókártyából; ez lesz a saját induló készlete. Az 1 villamos, 1 metró, 1 busz, 1 kerékpár, 1 gyalogos, 1 trolis és 1 hajó utazókártyát a játékosoknak **képpel felfelé kell maguk elé tenniük**, hogy a játék folyamán lássák, mi van a saját készletükben.

A maradék utazókártyát keverd meg, majd minden játékosnak ossz belőlük hármat. Ezeket a játékosok tartsák a kezükben úgy, hogy más ne lássa. A megmaradt utazókártyákat tedd a tábla mellé, húzópaklit képezve belőlük.

A játék folyamán a játékosok az előttük lévő készletükből és a kezükben tartott utazókártyákból egyaránt felhasználhatnak lapokat az utazáshoz.

Mivel a játék során **csak a játékos kezébe kerülhetnek új lapok**, érdemes úgy taktikázni, hogy az előttük lévő készletből minél kevesebb lapot használjanak fel, mert **a játék végén a megmaradt utazókártyák pontot érnek**.

Tedd a csapatjelző bábút a Gellért fürdő starthelyszínre, ami mellett a várost beutazó kis csapat képe látható.



## Helyszínekártyák

Tedd félre a Gellért fürdő helyszínekártyát.

Válogasd külön paklikra a helyszínekártyákat színük szerint, majd minden szín pakliját keverd meg képpel lefordítva, és mindegyikből ossz egyet minden játékosnak. Kezdetben ebből az ötféle helyszínekártyából választhatnak úti célt maguknak a játékosok, de később szerezhhetnek még belőlük. A helyszínekártyákat mindenki titkosan kezeli, hogy a többiek ne lássák.

Ezt követően keverd össze a megmaradt helyszínekártyákat (a Gellért fürdő lapját is tedd közéjük), és képpel lefelé fordítva tedd őket a játéktábla mellé. Ez lesz a helyszínekártya-húzópakli, ami 4 fő esetén 6 kártyalap lesz.

**Javaslat:** Első játék esetén javasoljuk, hogy a játékosok kezeljék nyíltan a helyszínekártyákat, hogy egymást segítve könnyebben megtalálják a helyszíneiket. A második játéktól már érdemes lesz titkosan kezelni a helyszínekártyákat, és tegyenek így a tapasztaltabb játékosok is.

A játék folyamán **egy játékos kezében nem lehet 5-nél több utazókártya és 5-nél több helyszínekártya sem.** A játékosok előtt, képpel felfordítva lévő utazókártya-készlet nem számít bele ebbe a lapkorlátozásba, mert az nem a kezükben van.

A kezdőjátékos tegye maga elé az egyik fabábut, ami ezúttal a kezdőjátékos jelölője lesz.

A játék vége felé hozzá viszonyítjuk majd, hogy elkezdődhet-e egy újabb forduló vagy sem.

A kezdőjátékos kezdi a játékot, majd a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább sorban.

## Játék menete

A soron lévő játékos felméri, hogyan tud eljutni a nála lévő helyszínek egyikéhez a kezében és az előtte lévő utazókártyák felhasználásával, majd **végrehajt 4 akciót.**

A játékos háromféle lehetőség közül választhat, és ezeket tetszőlegesen kombinálhatja a 4 akciója során.

1. Lap húzása
2. Mozgás egy utazókártya felhasználásával
3. Mozgás utazókártya-duplázással

### 1. Lap húzása

1 akcióba kerül egy lap húzása. Ez azt jelenti, hogy a játékos 1 akcióért választása szerint 1 lapot húz a helyszínekártya- vagy az utazókártya-pakliból.

**A játékos kezében sosem lehet ötnél több utazókártya.**

## Helyszínkártya húzása

A játékos addig nem húzhat új helyszínkártyát, amíg a kezdeti 5 helyszínkártyájából legalább hármát nem teljesített. A játékos a körében legfeljebb kétszer húzhat fel helyszínkártyát, a többi akciópontját már csak utazókártya húzására vagy utazókártya kijátszására fordíthatja.

**Az utolsó helyszínkártyát csak olyan játékos veheti fel, aki előtt nincs teljesítetlen helyszínkártya.**

## 2. Mozgás egy utazókártya felhasználásával

1 akcióba kerül egy utazókártya kijátszása (mindegy, hogy a kezünkből vagy a készletünkből használjuk fel). A csapatjelző bábút a kijátszott utazókártyának megfelelő jármű vonalán kell mozgatni a kívánt irányba és távolságba. Kerékpárral vagy gyalogosan tetszőleges vonalon haladhatunk, de a nekik meghatározott lépésszámmal.

5.

Az utazáshoz felhasznált utazókártyákat gyűjtsétek egy helyen, a tábla szélén. Amikor elfogynak a felhúzható utazókártyák, keverjétek újra az elhasznált lapokat, és belőlük lesz az új húzópakli.

## 3. Mozgás utazókártya-duplázással

Két azonos utazókártya eldobásával használható egy bármilyen másik utazókártya képessége. Így például két metró kártya eldobása jelentheti egy kerékpár használatát. Az utazókártya duplázásával történő lépés 1 akciónak számít.

A játékos a körében tetszőlegesen dönthet arról, hogy a rendelkezésére álló 4 akcióból hány lapot húz, és mennyit használ fel a csapatjelző bábú mozgatására utazókártya felhasználásával.

**Például** dönthet úgy, hogy csak lapokat húz, vagy csak lép az utazókártyáinak felhasználásával, de leginkább ezek vegyes kombinációja a célravezető.

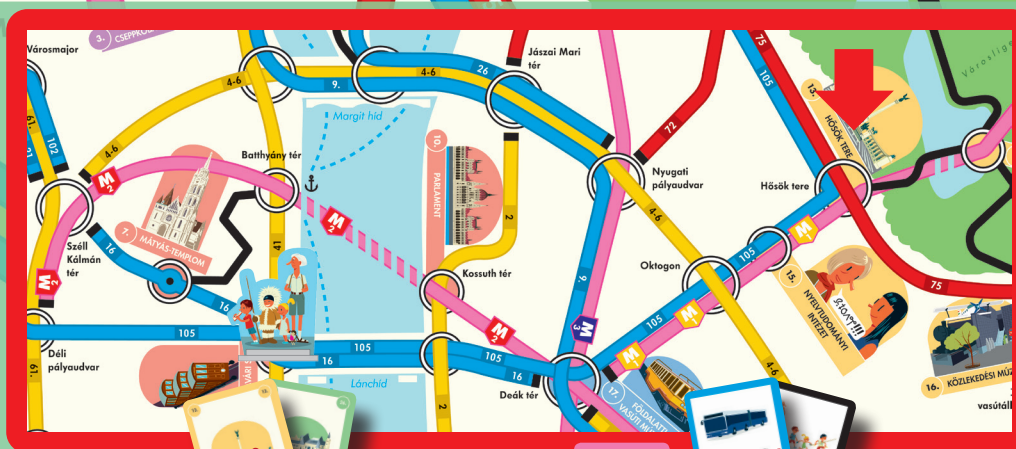
Akár dönthet úgy is, hogy 1 akcióért húz egy helyszínkártyát, 1 akcióért húz egy utazókártyát, 1 akcióért felhasznál egy utazókártyát és annak megfelelően lép a táblán a csapatjelző bábúval, majd az utolsó akciójából még egyet lép 1 utazókártya felhasználásával, hogy ezzel elérje a tervezett úticélt, és teljesítse azt a helyszínkártyát.

A soron lévő játékosnak el kell használnia mind a 4 akciólehetőségét!

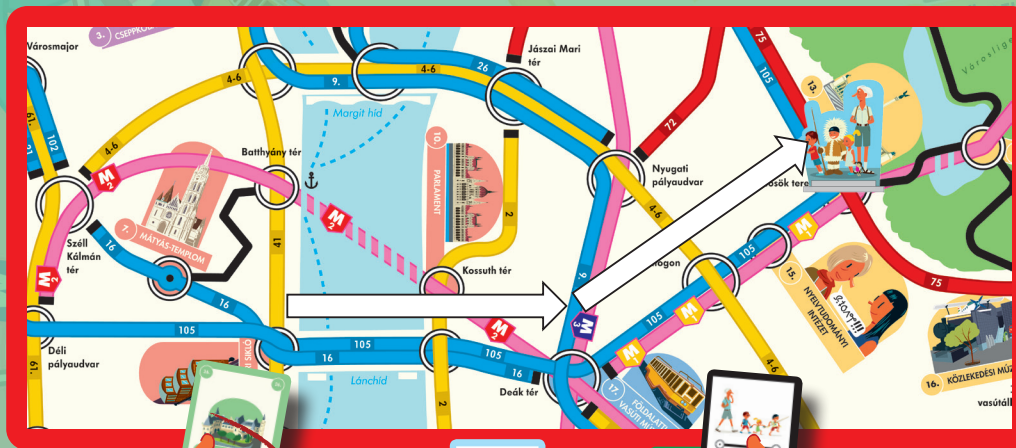
## Játsszunk le egy példakört!

Jani következik, akinek 2 utazókártya van a kezében, és 5 utazókártya előtte az asztalon, valamint 2 helyszínkártya a kezében (vagy nyíltan az asztalon).





Jani a Budavári siklótól indul a Hősök terére. A kezéből kiválaszt 1 busz kártyát és az előtte lévő készletből 1 metró kártyát, majd lelépi az útvonalat a csapatjelző bábuval. Mivel Jani eljutott a nála lévő Hősök tere kártya helyszínére, ezt az útcélt teljesítette. Ezt a lapot leteheti maga elé, az utazókártya-készlete mellé. Ezután Jani még húz 1 utazókártyát és 1 helyszínekártyát. Ez összesen 2 utazókártya kijátszása és 2 lap húzása, vagyis 4 akció volt.



Jani úgy is utazhatott volna, hogy a készletéből a kerékpár kártyát használja fel ahhoz, hogy a Budavári siklótól két lépésre lévő Deák térre mozgassa a csapatjelző bábút, onnan pedig vagy a kezében lévő busz kártyával jut el a Hősök terére, vagy a készletében lévő metró kártyával.

Bármelyik változatot választja, Jani eljut a céljához, hogy teljesítse, és ezzel megszerezze a Hősök tere lapot. Azonban nem mindegy, hogy ehhez honnan és milyen utazókártyákat használ fel, mert a készletében lévő utazókártyákat nem tudja pótolni, viszont **a játék végén minden megmaradt, ügyesen beosztott utazókártya pontot ér.**

Sőt, Jani azt is választhatta volna, hogy a Budavári siklótól a Hősök tere helyett inkább a Sugárbiológiai Intézethez utazik, mert a nála lévő utazókártyákból oda is eljuthat. Kitaláljátok, hogyan tudja ezt megoldani?

### A helyszínkártya megszerzése

Amikor egy játékos az utazókártyái felhasználásával eljut egy helyszínre, akkor azt a helyszínt ezzel teljesítette. Előfordulhat, hogy egy kör alatt két helyszínre is eljuthatunk. A játékos a teljesített helyszínkártyát tegye az asztalon előtte lévő utazókártyái mellé. A játék végén minden teljesített helyszínkártya pontot ér, míg a teljesítetlen helyszínkártyákért pontlevonás jár.

### Az új helyszínre mindig onnan kell eljutni, ahol az utazókártyákkal mozgatott csapatjelző bábu áll.

Miután egy játékos befejezi a körét, a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább.

## Játék vége

A kezdőjátékos nem kezdhet el új kört abban az esetben, ha már elfogyott a helyszínkártya-pakli, amiből a játékosok új helyszíneket húzhatnak, és van olyan játékos, akinél már nincs teljesítetlen helyszínkártya.

Vagyis **csak akkor kezdődhet el egy újabb forduló a kezdőjátékostól kezdve**, ha még minden játékosnál van legalább egy teljesítendő helyszínkártya, vagy legalább egy felhúzható helyszínkártya van még a pakliban.

Ha már nem indulhat újabb forduló, a játék véget ér, és az értékelés következik.

## Értékelés

Minden teljesített helyszínkártya 4 pont.

A játékosnál maradt, nem teljesített helyszínkártyák mindegyike -4 pont.

Minden megmaradt utazókártya 1 pontot ér, függetlenül attól, hogy az a játékos kezében vagy a játékos előtt maradt meg.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek többféle utazókártyája maradt.

Ha ez is egyenlő, akkor az eredmény döntetlen.



## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Köszönjük a tesztelőknek, hogy játékkal, véleményükkel segítették az Amíg utazunk társasjáték fejlesztését. Kiemelten köszönjük a legaktívabbaknak: Dervadelin Zoltán, Medgyesi Péter, Sass Szabina, Somodi Ádám, Tóth Balázs, Püspök Balázs, Zsemle Ferenc és fia, Hegedűs Csaba.

Külön köszönet a Diósdai Dió óvoda óvónőinek, hogy segítettek, és az óvodásoknak, akik lelkesen utaztak velünk játékról játékra.

Utazd be Budapestet Domával, Pannival és Nanukkal, az eszkimó fiúval!  
Bali bácsi mindent elmesél közben a buszról, a metróról és egyéb járművekről, valamint Budapest nevezetességeiről!

Utazz, zötyögj, repülj velünk!

[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

[www.pagony.hu/budapest-nevezetessegei](http://www.pagony.hu/budapest-nevezetessegei)



# AMÍG UTAZUNK



© Gévai Csilla – Baranyai (b) András – Pozsonyi Pagony Kft., 2015

Illusztráció:

A játék szerzője:

Játékfejlesztő:

Baranyai (b) András

Aczél Zoltán és Tuska Miklós

Kiss Norbert és Tuska Miklós

A játék kiadója:

Gyártó és forgalmazó:

Gém Klub Kft. és Pozsonyi Pagony Kft.

Pozsonyi Pagony Kft.

1137 Budapest, Pozsonyi út 26.

[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

