

## A játék lényege

Lucky-nak, a legidősebb lónak ma van a születésnapja, ennek kapcsán partit rendez, amelyre meghívja barátait. A világ minden tájáról érkeznek barátai, hogy együtt ünnepeljék ezt a jeles napot. A születésnap tortát az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül célba érnie és összegyűjtenie 6 különböző versenyszalagot.

## Előkészületek

A játéktáblát és a dobókockát helyezük el az asztal közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Fektessük le a versenyszalag lapkákat a játéktábla mellé. Minden játékos válasszon magának egy lovat és helyezze el azt a start mezőre. A lovas kártyákat keverjük meg jól és egyenlő arányban osszuk el a játékosok között. A megmaradt lapokat tegyük vissza a dobozba, ezek nem vesznek részt a játékban. A lovas kártyákat képpel lefelé fordítva pakli formájában helyezük le magunk elé.

**Fontos! Csak a játék elején kiosztott lovas kártyákat használhatjuk a játék során, kártyákat nem cserélhetünk. A születésnap tortát a lapkákat helyezük el a műanyag lapkatartóba, és tegyük a játéktábla közepére. Minden játékos vegyen maga elé egy versenyszalag gyűjtő táblát. Ezek után indulhatunk Lucky születésnap partijára!**

## A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A sorra kerülő játékos dob a kockával és lelépi a dobott számnak megfelelő mezőt a nyilak irányát követve. A játék menete alatt lépésedet különböző akciómezőkhöz is befejezheted. Az akciómezőkre lépve a következő dolgok történhetnek: Torta akciómező: erre a mezőre érve, a lovas kártyákkal versenyezheted játékosársaiddal. A lovak folyamatosan veszekszenek egymással vajon ki a legfiatalabb és legidősebb közülük. Itt az ideje a megmérettetésnek! Az előttünk lévő kártya pakli legfelső lapját fordítsuk képpel felfelé. Az a játékos, aki a torta mezőre lépett határozza meg, hogy a legfiatalabb vagy legidősebb ló nyeri a versenyt. Minden játékos leteszi maga elé a felfordított kártyáját és az egyik játékos felolvassa a lovak életkorait. Ha valamelyik játékos joker kártyát fordított fel, azonnal megnyeri a versengést, és a jutalma egy versenyszalag lapka. Ha nincs joker kártya kijátszva, a versenyt az a játékos nyeri meg, akinek a legfiatalabb vagy legidősebb ló van a tulajdonában. A nyertes jutalma egy versenyszalag lapka, melyet a táblára helyezhet.

A felhasznált kártyákat gyűjtjük a játéktábla mellett egy kupacban képpel lefelé fordítva. Amint valamelyik játékosnak kevesebb, mint 3 lapja marad, ezt a paklik keverjük össze, és osszuk szét a játékosok között.

**Szívecske mező:** a játéktábla közepén lévő lapkákból válasszunk ki egyet, és adjuk át egy általunk választott játékosársunknak

**Narancssárga virágos mező:** 1 virágot ábrázoló mezőre lépés esetén 1 mezővel hátrább kell léptetned a lovadat. 2 virágot ábrázoló mező esetén 2 mezőt kell, míg 3 virág esetén 3 mezőt kell visszalépned lovaddal. Ha a visszalépések következtében ismét egy akció mezőre lépsz, azt az akciót nem kell végrehajtanod.

**Sárga virág:** a lovad mérgezett virágot legelt, vissza kell lépned a játéktáblán az előző szinten lévő sárga virágra.

**Zöld patkó mező:** utadat lerövidítheted, lovaddal ugrass az előttd lévő lila patkós mezőre

**Joylings- zászló:** lehetőség van egy versenyszalag lapkádat kicserélni a tábla közepén lévő halomból. Ha még nem sikerült gyűjtened lapkát, semmi nem történik, a következő játékos kerül sorra.

Versenyszalag mező: vedd magadhoz a 6 Joylings lapkát, képpel lefelé fordítva keverd meg, majd tetszőlegesen válassz egyet és fordítsd fel. A felfordított lapka színének megfelelő versenyszalag lapkához juthatsz a játéktábla közepén lévő halomból.

Ha olyan mezőn fejezed be a lépésedet, amelyen már egy játékosársad lova áll, a játékosársad lovát hátrább kell helyezned egészen a következő üres mezőig, olyanra, amelyen nincs semmilyen jelölés.

**Fontos! Ha a játék során elértél a belső körbe, onnan már nem léphetsz vissza egyik külső körbe sem.**

**Kivétel ez alól, ha valamelyik játékosársad léptet vissza.**

## A játék vége

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie a 6 különböző versenyszalag lapkát, és elsőnek ér be a célba. Jutalma a születésnap tortája.

Fontos! Ahhoz hogy Lucky születésnapját megünnepelhesd, össze kell gyűjtened a 6 különböző színű versenyszalagot és a megfelelő szám kibobásával be kell érned a játéktábla közepén álló tortához.



## JOYLINGS

Szerző: Aima Rendtorff Jasper  
2-4 játékos részére  
5 éves kortól

A Joylings tökéletes választás a fiatal és az idősebb ló imádó gyerekek számára. Kétféle játékvariáció közül választhatunk; a Cross Country játékot 7 éves kortól, míg a Birthday Party játékot 5 éves kortól ajánljuk.

A doboz tartalma:

- 1 db játéktábla (kétoldalú játéktáblával a két különböző játék használatához)
- 2 db számozott dobókocka
- 4 db különböző lovak ábrázoló lapka
- 1 db trófea lapka
- 1 db születésnap tortája lapka (csak a Birthday Party játékban használható)
- 5 db műanyag lapkatartó (a lovaknak, trófeának és a születésnap tortájának)
- 48 db díjtallér lapka 6 különböző kategóriában (a hátoldalán versenyszalag motívummal)
- 6 db Joylings lapka
- 55 db lovas kártya
- 4 db díjtallér gyűjtő tábla



Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas  
3 éven aluli gyermek részére.  
Fulladásveszély!

<b>Joylings-Cross Country játék</b>
<i>2-4 játékos részére, 7 éves kortól</i>

Nyergeljük fel lovainkat és vágjunk bele az izgalmas Joylings-kalandba! Vágtassunk keresztül a vidéken és fedezzük fel lovunk milyen kihívásban a legjobb! Harmony imád akadályokat ugrani, míg Dakar gallop-ban sokkal jobb. Ismerjük meg lovaink tulajdonságait, és azt is vajon melyik lóval tudunk a legjobb lenni! A játékhoz a játéktábla elejét használjuk, továbbá a lovakat, díjtallérokat, lovas kártyákat, a 2 dobókockát, díjtallér gyűjtő táblákat, a Joylings lapkákat és a trófea lapkát. A születésnapi torta ehhez a játékvariációhoz nem használható, ezért azt helyezzük vissza a dobozba.

#### A játék célja

Légy te az első játékos, akinek sikerül összegyűjtenie a hat különböző díjtallért és haladj át elsőként a célvonalon. Ha ez sikerül, természetesen te nyered a játékot és a trófeát.

#### Előkészületek

Az első játék előtt a játékhoz szükséges összes alkatrészt óvatosan távolítsuk el a perforációk mentén a kartonkeretből. A lovakat és a trófea lapkát helyezzük el a műanyag tartókba. Tegyük a játéktáblát és a dobókockákat az asztal közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Válasszunk egy lovat magunknak és helyezzük el a start mezők egyikére.

Válogassuk szét a díjtallérokat a rajtuk található képek alapján (marmagasság, magasság, ugrási magassága, súly, maximum sebesség, úttartás), majd helyezzük el képpel felfelé fordítva az asztalra. A 6 db Joylings lapkát tegyük a játéktábla mellé. A trófeát helyezzük a játéktábla közepére, erre csak a játék végén lesz szükségünk. A lovas kártyákat keverjük meg jól, és képpel lefelé fordítva osszunk minden játékosnak 7 kártyalapot. A játékosok a játék menete alatt a kártyákat a kezükben tartják, a megmaradt lapokat pakliban helyezve tegyük a játéktábla mellé. Minden játékos maga elé helyez egy díjtallér gyűjtő táblát, és máris készen állunk a lovas versenyre!

#### A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

#### Kiindulási pont

A sorra kerülő játékos dob egy kockával és a lovával annyi mezőt lép, amennyit a kocka mutat neki. Az indulási pontnál választhatod az óramutató járásával megegyező irányt, vagy pont az ellenkezőjét, viszont egy körön belül nem változtathatsz irányt. A kiindulási pontot csak a lila patkót ábrázoló mezőn keresztül hagyhatod el. Miután kiértél, utadat folytathatod a lovaglőúton. Amennyiben a dobás után megtett lépéseket zöld patkós mezőn fejezed be, lovaddal azonnal a lila patkós mezőre ugrathatsz és elhagyhatod az indulási pontot.

#### A lovaglőúton

Amint kiértél a lovaglőútra előrehaladásodhoz már mindkét kockát használhatod.

#### Akciómezők

A játék menete alatt lépésedet különböző akciómezőkön is befejezheted. Az akciómezőkre lépve a következő dolgok történhetnek:

**Zöld patkó mező:** erre a mezőre lépve, utadat lerövidítheted és a következő lila patkót ábrázoló mezőre ugrathatsz, amennyiben a kezedben lévő lovas kártyák között van olyan, amely a két mező között lévő előírásoknak megfelel. Amikor legközelebb sorra kerülsz, már a lila patkós mezőről folytathatod utadat.

#### Előírások, feltételek

A kiindulási pontnál nincs feltétele, ott azonnal választhatod a rövidebb utat. Az alagúthoz érve, nézd meg a kártyáidon, hogy van-e a birtokban olyan ló, amelynek a magassága kevesebb, mint 130. Amennyiben igen, máris lerövidítheted az utadat. Elérted a hidat, keress egy olyan lovat, amelynek a súlya kevesebb, mint 250. Ha van ilyen lovad, rövidíthetsz az útvonaladon.

Kereszteződéshez értél, csak abban az esetben rövidítheted le az utadat, ha van a kezedben olyan ló, amelynek az úttartása több mint 7 pont.

Az útvonalad lerövidítéséhez felhasznált kártyát képpel felfelé fordított paklikba gyűjtsd, és az osztó pakliból húzz egy újat helyette.

#### Hogyan juthatsz díjtallér lapkákhoz?

Marmagasság	Magasság	Ugrási magasság	Súly	Maximum sebesség	Úttartás
-------------	----------	-----------------	------	------------------	----------

Díjtallér megszerzéséhez a játékosoknak a kezükben lévő kártyákkal kell versenyezniük. Abban az esetben, ha valamelyik játékos tulajdonságmezőre lép, a következőképpen folytatódik a játék. Mindenki kiválaszt a kezében lévő kártyák közül egyet, és képpel felfelé fordítva elhelyezi maga elé. Abban az esetben, ha valamelyik játékos joker-t használ a verseny során, ő kapja meg a mezőn található tulajdonságot jelképező díjtallér lapkát. Ha nincs joker kártya felhasználva, akkor a díjtallér lapka azé a játékosé lesz, aki az adott tulajdonságban a legmagasabb számú lovas kártyáját használta fel.

Abban az esetben, ha kettő vagy több játékos is egyforma értékű kártyát helyezett le maga elé, vagy joker kártyát használt, a versengés tovább folytatódik. Vegyük elő a 6 Joylings lapkát, vegyük ki belőle az előző verseny során megnevezett tulajdonságot ábrázoló lapkát, tegyük félre és a többit képpel lefelé fordítva keverjük össze. Majd tetszőlegesen választva egyet, fordítsuk fel az egyiket, képpel felfelé. A lapka színe határozza meg, hogy a lovakat most melyik tulajdonságunk alapján hasonlítljuk össze. Azok a játékosok, akik korábban joker kártyát használtak, új kártyát kell húzniuk, a korábbi kártyájukat pedig félre kell tenniük.

A versengés után a kihelyezett kártyákat félre kell tennie minden játékosnak, és az osztó pakliból húzniuk kell helyettük. Így ismét mindenkinek 7 kártya lesz a kezében.

Versenyszalagot ábrázoló mezőre léptél

Ismét alkalmad nyílik díjtallér lapkához jutni. A 6 Joylings lapkát képpel lefelé fordítva keverd össze, majd fordítsd fel az egyiket tetszőlegesen választva. Ha szerencséd van, olyan tulajdonság színét fordítottad fel, amelyből még nem szereztél korábban díjtallért. A játéktábla közepén lévő halomból elvehetsz egy díjtallér lapkát.

Abban az esetben, ha olyan tulajdonság színét ábrázoló Joylings lapkát fordítottál fel, amilyen díjtallérod már van, további 2 lehetőség van újabb Joylings lapkát felfordítani. Ha a 3 forgatásból nem sikerült megfelelő tulajdonságot fordítanod, a legutoljára felfordított tulajdonságnak megfelelő díjtallér lapkát veheted el.

#### További akciómezők leírásai

**Szivecske:** válassz egy tetszőleges díjtallért a tábla közepén elhelyezettek közül, és ad át egy általad választott játékostársadnak.

**Joylings-zászló:** lehetőség van egy díjtallér lapkádat kicserélni a tábla közepén lévő halomból. Ha még nem sikerült gyűjtened díjtallért, semmi nem történik, a következő játékos kerül sorra.

**Narancssárga virág:** 1 virágot ábrázoló mezőre lépés esetén 1 mezővel hátrább kell léptetned a lovadat. 2 virágot ábrázoló mező esetén 2 mezőt kell, míg 3 virág esetén 3 mezőt kell visszalépned lovaddal.

**Sárga virág:** a lovad mérgezett virágot legelt, 14 mezőt kell visszalépned.

**Kígyó:** a lovak félnek a kígyóktól, 14 mezőt kell hátrálnod miatta.

**Útblokk:** lovad izgatott lett az úton lévő forgalom miatt, 14 mezőt kell visszalépned, hogy megnyugtasd. Ha a visszalépések következtében olyan mezőre érkezel, amelyiken egy másik játékostársad lova áll, a játékostársad lovának 7 mezőt kell visszalépnie. Ha akciómezőről egy másik akciómezőre hátrálsz, nem kell a mezőn lévő szimbólumhoz tartozó utasítást végrehajtanod.

Lovaddal elértél a célhoz, de még nincs meg mind a 6 különböző díjtallérod. Vedd magadhoz a 6 Joylings lapkát, képpel lefelé fordítva keverd össze, majd tetszőlegesen fordítsd fel az egyiket. Ha sikerül annak a tulajdonságnak a színét felfordítanod, amelyhez még nem volt meg a díjtallérod, elveheted a tábla közepén elhelyezett halomból. 3 forgatási lehetőség van. Ha nem sikerült a forgatások során megszerezned a hiányzó díjtallért, lovaddal vissza kell menned a lovaglőút elejére, és folytatnod kell a játékot, egészen addig, míg nem sikerül megszerezned a hiányzó lapkát. Amint ez sikerül, a játék azonnal véget ér, megnyerted a versenyt, hiszen már korábban elsőként értél célba.

#### A játék vége

A versenyt az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül célba érnie, és összegyűjtenie a 6 különböző díjtallér lapkát. A többi játékos gratulálva átadja neki a trófeát.

<b>Joylings- Birthday Party</b>
<i>2-4 játékos részére, 5 éves kortól</i>

Ebben a játékvariációban a játéktábla hátoldalát használjuk, továbbá a díjtallér lapkákat a versenyszalaggal felfelé fordított képeivel, az összes lovas kártyát, a díjtallérokat gyűjtő táblákat, egy dobókockát és a Joylings lapkákat. Szükségünk lesz a játék során még a születésnapi torta lapkára is. A játékban a lovas kártyákon található tulajdon-ságok közül csak a ló éveinek számát kell figyelnünk, melyet a kártya bal alsó sarkán lévő tortába írt szám mutat meg.