

MONUMENT MAL!?: Kassel'in müzelerinde bir yolculuk

OYUN KURALLARI

7 yaş ve üzeri 2 - 4 oyuncu için bir zar oyunu
Oyun süresi yaklaşık 25 dakika

Moment Mal! (Bekle bir dakika!) Bir şey mi eksik? Kassel'in simgesi olan Herkül, artık Bergpark'taki yerinde değil! Şimdi acilen bu eksikliğin giderilmesi gerekiyor, çünkü şehrin acilen yeni bir anıta ihtiyacı var. Ünlü heykelin yerini almak isteyenler Kassel'in müzelerinde bir yolculuğa çıkmalı ve orada edindikleri bilgileri test etmeli!

1. HAZIRLIK

Tüm oyuncular bir oyun figürü seçer ve oyun figürü koyma kısımlarının birinin üzerine yerleştirir. Kartlar karıştırılır ve oyun tahtasının yanına kapalı olarak dizilir. Yanınızda kalemler ve bir kağıt da buldurmalsınız.

2. OYUNUN AMACI

Oyunun amacı Bergpark'taki Herkül heykeline ilk önce ulaşmaktır.

3. OYUN PARKURU

Oyun figürleri BAŞLANGIÇ noktasına yerleştirilir. Oyuna en genç kişi başlayabilir, daha sonra oyun saat yönünde devam edilir. Sırası gelen oyuncu zarları atar ve kendi figürünü tahtadaki zar sayısına göre ileri doğru hareket ettirir. Diğer oyuncuların taşları atlanabilir. Bir oyun alanına birden fazla taş yerleştirilebilir.



4. EYLEM ALANLARI

Açık yeşil bir !?: alana çekerseniz, desteden en üstteki kartı alabilirsiniz. Kartların farklı renkleri vardır: bilgi soruları için açık yeşil ve sunum görevleri için açık kırmızı.

DİKKAT: Renk, desteden kimin kart alabileceğini gösteriyor!

Bilgi sorusu (açık yeşil)



Sadece başka bir oyuncu tarafından alınabilir ve okunabilir! Doğru cevap kartın üzerinde koyu renkle gösterilir.

Sırası gelen oyuncu soruyu doğru yanıtlarsa, kart onda kalır. Kartlar oyunda bilet olarak kullanılabilir (bunun nasıl çalıştığı 5. HAREKET ALANLARI bölümünde daha ayrıntılı olarak açıklanıyor).

Sunum sırası (açık kırmızı)



Sadece sırası gelen kişi tarafından alınabilir! Pantomim görevi (açık sarı) veya çizim görevi (açık kırmızı) olup olmadığına göre, karttaki terimi pantomim yapmanız (el hareketiyle) veya çizmeniz gerekir. Eğer turdaki biri terimi tahmin ederse, zarı tekrar atabilirsiniz. Terim tahmin edilemezse, kart yığının altına geri konur ve sıra bir sonraki kişiye geçer.

MONUMENT MAL!?: Kassel'in müzelerinde bir yolculuk

OYUN KURALLARI

5. HAREKET ALANLARI



Bir oyuncu turuncu bir kareye geçtiğinde, o turdaki tüm oyuncular oyunda kazandıkları kartları bilet olarak kullanabilirler.

Bunu yapmanın iki yolu var:

Kendin için bir bilet kullanma

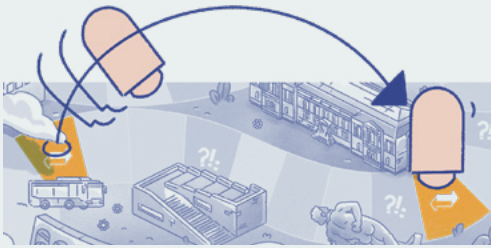
Bir hareket karesine hareket eden oyuncu, sahip olduğu ve kullanmak istediği bilet sayısına bağlı olarak biletini bir veya daha fazla hareket karesi ilerlemek için kullanabilir. Biletler daha sonra teslim edilmelidir.

Bileti başkalarına karşı kullanma

Bir oyuncu bir hareket alanına hareket ettiğinde, diğer oyuncular biletlerini kullanarak hareket alanındaki kişiyi o turda bir veya daha fazla hareket alanı geriye taşıyabilirler.

Diğer oyuncuların sahip olduğu kadar bilet kullanabilirsiniz. Kullanılan kartlar, kullanılmış kartlar olarak yüzü yukarı bakacak şekilde oyun tahtasının yanına yerleştirilir.

ÖRNEK 1: Oyun böyle oynanır!



Hareket alanına hareket eden kişi bir bilet kullanır ve bunu bir hareket alanı ilerlemek için kullanabilir.

ÖRNEK 2: Oyun böyle oynanır!



Hareket alanına hareket eden kişinin bileti bulunmuyor. Diğer iki oyuncunun da birer bileti bulunuyor ve her ikisi de bu turda bileti hareket alanındaki kişiye karşı kullanmaya karar veriyor. Bu nedenle, bu kişi oyun figürünü iki hareket alanı geriye taşımak zorunda.

ÖRNEK 3: Oyun böyle oynanır!

Hareket alanına hareket eden kişinin bir bileti var. Turdaki başka bir oyuncunun da bir bileti var. Sırası gelen kişi bir sonraki hareket alanına ilerlemek için biletini kullanır. Başka bir kişi biletini ona karşı kullanır. Bu şekilde, sırası gelen kişi asıl hareket alanında kalır ve daha fazla ilerleyemez.

Taktiksel ipucu

Biletlerinizi kullanabilirsiniz, ancak kullanmak zorunda değilsiniz. Örneğin, bazen başka bir oyuncuyu göndermek yerine bileti saklamak ve daha sonra bir hareket alanına geldiğinizde kendiniz için kullanmak daha iyi olabilir.

