

Võlujooks

Reeglid ja illustratsioonid:
Hardi Kõvamees

Kõik võlumetsa elanikud on kogunenud võistkondadesse, võtmaks osa iga nelja aasta tagant toimuvast teatejooksust. Võidab see mängija, kelle meeskond kogub enim punkte!

Ettevalmistus

Lauale moodustatakse jooksurada, mille alguses on kaart „Start“ ja seejärel 29 tegelaskuju kaarti, pildipoolega allpool.

Iga mängija valib endale enim meeldiva nupu, asetab selle kaardile „Start“ ja hingab sügavalt sisse. Iga mängijale jagatakse pakist 2 kaarti, mängija valib neist ühe ning asetab teise maha pandud kaartide hulka.

Mängijad avalikustavad korraka oma kaardid, tutvustavad enda valitud tegelase eriomadust ning tähestikus eespool asuva tegelasega mängija alustab oma käiku.

Mängu käik

Oma käigu ajal veeretab mängija täringut ning liigub seejärel jooksurajal edasi vastava hulga samme, kuid tema liikumist võivad mõjutada nii tema enda tegelase kui ka ülejäänud mängijate tegelaste omadused.

Kui tekib vaidlusi mõjutamiste järjekorra osas, lahendab vaidlused käigujärjekorras eelmisena käinud mängija.

Kui mängija on oma tegelasega liikunud ja kõik mõjutused on toimunud, algab päripäeva järgmise mängija käigukord.



„Start“ ja veel 29 kaarti rajaks
2 tegelast iga mängijale: valib ühe, teine keskele ära

Vahefiniš

Esimesena ringi lõpetanu saab 3 võidupunkti, teise koha omanik saab 2 võidupunkti, kolmanda koha eest antakse 1 võidupunkt. Ülejäänud lõpetajad võidupunktide saamises ei osale, kuid ka nende finišisse saabumise järjekord on oluline.

Kui kõik on lõpetanud, jagatakse kasutamata tegelaste pakist lauale (pildipoolega ülespoole) mängijate arvu jagu uusi tegelasi. Ringi **viimasena lõpetanud mängija valib esimesena** endale uue tegelase.

Seejärel saab valida eelviimasena lõpetanu ning valimine jätkub, kuni esimesena lõpetanu saab endale ainsa lauale jäänud tegelase.

Kui kasutamata tegelaste pakk saab tühjaks, segatakse maha pandud kaardid ning moodustatakse neist uus kasutamata tegelaste pakk.

Seejärel tõstavad kõik oma tegelase nupu uuesti kaardile „Start“ ja **esimesena lõpetanu alustab esimesena** uut jooksu.

Punane lõpetas viimasena ega saa punkte, aga valib uue tegelase kaardi esimesena

Lilla lõpetas eelviimasena, ei saa punkte ja valib teisena

Kollane oli kolmas, saab 1 punkti ja valib pärast lillat

Oranž oli teine, saab 2 punkti ja valib eelviimasena

Sinine lõpetas esimesena, saab 3 punkti ja võtab viimase kaardi



Mängu lõpp

Neljanda ringi lõppedes jagatakse esikolmikule taas punkte, kuid uusi tegelasi enam ei valita. Võitjaks kroonitakse suurima punktiskooriga mängija ning viigi korral võidab see, kes viimase ringi viigis olijatest esimesena lõpetas.

Karbis

51 kaarti
6 mängunuppu
Võidupunktide tähised
Reeglid
Täring