

HAUNT THE HOUSE



ELŐZETES MÁSOLAT.
A VÉGSŐ ILLUSZTRÁCIÓ
VÁLTOZHAT.



8+



2-4



30 PERC

KI A LEGKÍSÉRTETIESEBB?

Egy padlódeszka nyikorog... egy könyv hirtelen leesik a polcról... egy halk nyögés lebeg végig a folyosón; ez vajon csak a szellő? Nem, ez TE vagy! Bosszantó szellemvadászok osonnak végig a rejtélyes kastélyod kísértetjárta folyosóin. Mutasd meg a többi kísértetnek, hogy te vagy a legfélelmetesebb rém és ijessd meg őket! Vedd fel a menekülésük közben elejtett holmikat (lámpások, feszítővasak, térképek, és még sok más), és alkosd meg a trófeák legelképesztőbb gyűjteményét, hogy bebizonyítsd, te vagy a kísértet bajnok!

ÁTTEKINTÉS

Szellemek vagyunk és azért versengünk, hogy elijesszük a Szellemvadászokat a kísértetjárta házunk szobáiból. Minden játékosnak van egy saját Ijesztő paklija (Csattanások, Borzongások, Nyikorgások, és Nyögések), és minden Szellemvadászt csak egy jellegzetes Ijesztő kombinációval lehet elijeszteni a házból.

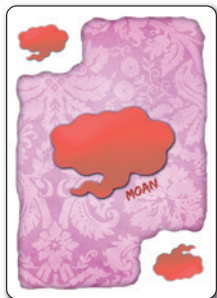
A köröd alatt vagy Ijesztő kártyákat játszol ki a Szellemvadászokra (láthatatlanul, hogy eltitkold a terveidet, vagy láthatóan, hogy elképesztő szoba erőket aktiválj) vagy pedig kiáltod BOO és próbálj meg elküldeni egy Szellemvadászt csomagolni! Amint egy játékos elijeszti a negyedik Szellemvadászt, a játék véget ér és a legmagasabb pontszám nyer!



A JÁTÉK ELEMEI

64 IJESZTŐ KÁRTYA

Négy 16 kártyából álló pakli. Mind a négy paklinak egyforma a **hátoldala**, de az egyes paklik az **előlapon** lévő tapéta mindtája és színe alapján felismerhetők. Az egyes paklik 4 Csattanásból, 4 Borzongásból, 4 Nyikorgásból, és 4 Nyögésből állnak.



Rózsaszín Nyögés



Lila Borzongás



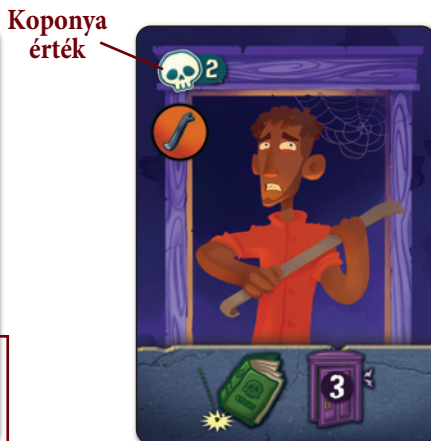
Zöld Nyikorgás



Sárga Csattanás

24 SZELLEMLADÁSZ KÁRTYA

Az egyes kártyák a holmit mutatják, amit a Szellemladász magával hord, néha egy Koponya értéket (a Koponyák pontokat érnek a játékban), és az egyes kártyák a jellegzetes Ijesztő kombinációt is ábrázolják, ami majd elijeszti ezt a Szellemladást a kísértetjárta házból.



38 KOPONYA ZSETON

Mindegyik Koponya zseton 1 pontot ér. Közülük nyolc 5x zseton, ezek 5 pontot érnek.



9 SZOBA TÁBLA

Minden szobának van egy bejárata, ahol a Szellemladászok megérkeznek, valamint egy magyarázat a Szobának a különleges erejéről.



Dobj el akármennyi Ijesztést, majd húzz ugyanannyit + 1-et.

Különleges Erő

Bejárat

30 FANTOM KÁRTYA

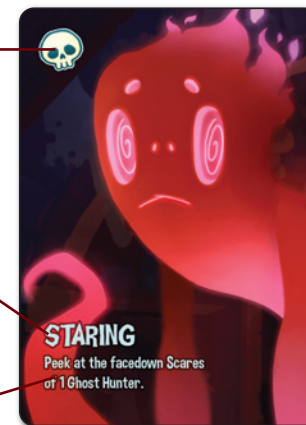
A Fantomok kísérteties barátok, akiket a játék Teljes változatában kaphatsz meg. (A Kezdő változatban nem használjuk őket.)

Minden Fantom kártyának van egy Különleges ereje, és néha egy Koponya értéke.

Koponya érték

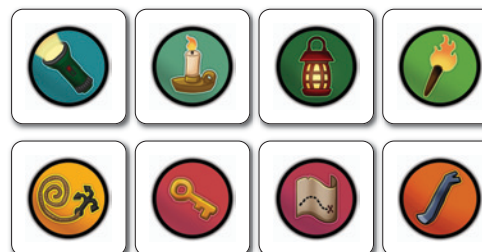
Fantom típus

Különleges erő



8 TRÓFEA LAPKA

Minden játékos 2 titkos Trófea lapkát kap; ezek már a gyűjteményben lévő holminak számítanak a pontozáshoz.



4 SZELLEMLADÁSZ JELÖLŐ

A Szellemladász jelölők a játékoszínre emlékeztetnek, valamint a játék Normál változatában elért jutalmak ábrázolására szolgálnak.



ELŐKÉSZÍTÉS

Ezek az Előkészítési utasítások (és valójában a szabálykönyv legtöbb része) a játék Kezdő változatát mutatják be, mely kiválóan alkalmas a fiatalabb gyerekeknek, vagy az első játékosodhoz. A Teljes változat majdnem teljesen megegyezik, de hozzáadja a játékváltoztató Fantomokat az élményhez!

- 1 Keverd meg a **Szoba táblákat** arccal lefelé, alkoss egy húzópaklit egy félreeső helyen, majd rakj le 4 Szobát arccal felfelé (hármát egy kétszemélyes játékban).

Győződj meg arról, hogy elég helyet hagysz minden Szoba alatt és fölött a kijátszandó Ijesztő kártyák számára, hogy ne lehessen összekeverni, melyik Szobához kerültek kijátszásra.

- 2 Keverd meg a **Szellemvadász** paklit arccal lefelé, alkoss egy húzópaklit egy félreeső helyen, majd húzz 1 Szellemvadászt minden egyes szoba után és helyezd el őket arccal felfelé az egyes Szobáknak a bejáratához.

- 3 Készíts egy általános készletet a **Koponya zsetonokból** a közelben.

- 4 Minden játékos kiválaszt egy játékoszint, majd elveszi az **Ijesztő paklit** és a **Szellem jelölőt** abban a színben. Minden játékosnak meg kell kevernie az Ijesztő pakliját, majd húznia kell 3 Ijesztést a kezébe. Takard el a kezekben lévő kártyákat a többi játékostól.

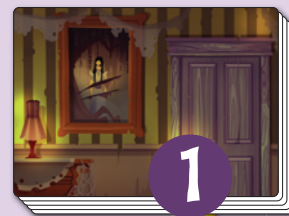
- 5 Keverd meg a **Trófea lapkákat** arccal lefelé. Minden játékos elvesz 1 piros és 1 kék Trófea lapkát úgy, hogy a többi játékos ne lássa őket. A Játékosok a saját lapkáikat bármikor megleshetik.

- 6 Válasszátok ki a kezdő játékos; az a játékos, aki a legrémisztőbb szellemhangot tudja kiadni lesz az első! (Ha nem tudjátok eldönteni, valaki vegye a kezébe az összes Szellem jelölőt és véletlenszerűen húzzon ki egyet, ezzel eldöntve a kezdő játékos, majd mindenki vegye vissza a jelölőjét! Most már készen álltok a kezdéshez!



Mi a helyzet a Fantom paklival? Hagyd őket a dobozban ha a Kezdő változattal akartok játszani. Amint készen álltok a Teljes változatra, minden szabály a Fantomokra vonatkozóan megtalálható a **Fantomok** bekezdésnél.

A tapasztaltabb játékosok valószínűleg rögtön a Fantomokkal fognak játszani; amint használtad őket, soha többé nem fogsz visszanézni!



A JÁTÉK MENETE

A Haunt the House játékot *körökre* bontva kell játszani. Amikor a köröd véget ér a játék az óramutató járásával egyező irányban folytatódik a következő játékkal. Folytassátok így egészen addig, míg valaki ki nem váltja a játék végét azzal, hogy elijeszti a **negyedik** Szellemvadászt a házból (*ötödiket egy kétszemélyes játékban*).

A KÖRÖDBEN

A saját körödben:

HAJTS VÉGRE 2 AKCIÓT vagy KIÁLTSD BOO!

HAJTS VÉGRE 2 AKCIÓT

Háromféle akció van, melyeket a körödben végrehajthatsz. Bármilyen sorrendben végrehajthatod őket, kivéve ha erre külön utasítást mást nem mond, és ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod, ha akarod.

A) HÚZZ 3 IJESZTÉSIG

Ha a köröd kezdetén 1 vagy 0 Ijesztésed van a kezdedben, akkor az **első** akciód arra használható, hogy Ijesztéseket húzz a pakliból, míg 3 kártya nem lesz a kezdedben.

B) JÁTSZ KI EGY LÁTHATATLAN (ARCCAL LEFELE) IJESZTÉST

Játszd ki 1 **akármelyik** Ijesztésedet a kezedből **arccal lefelé** egy Szobához (*alá, ahogy az ábra mutatja*), hozzáadva akármelyik másik arccal lefelé lévő Ijesztéshez, amit már korábban kijátszhattak.

A Ijesztésednek **nem kell** megfelelnie az abban a szobában tartózkodó Szellemvadászon látható Ijesztéseknek.

Példa: Blöffként kijátszol egy Nyikorgás kártyát láthatatlanul, hozzáadva egy ismeretlen Ijesztéshez, amit más korábban kijátszott.

Kijátszhatsz egy láthatatlan Ijesztést blöffként, ami **nem** riasztja el a Szellemvadászt abban a szobában, hogy becsapd a többi játékost... vagy kijátszhatsz egy olyat, ami **igenis** megijeszti azt a Szellemvadászt, hogy közelebb juttasd a rémülethez és hogy **jutalomhoz** juss a későbbiekben (lásd **Kiáltsd BOO!, Első lépés**).

C) JÁTSZ KI EGY LÁTHATÓ (ARCCAL FELELÉ) IJESZTÉST

Játsz ki 1 akármilyen Ijesztést a kezedből **arccal felfelé** egy Szobához (*fölé, ahogy azt az ábra mutatja*), hozzáadva bármelyik másik látható Ijesztéshez, amit korábban már kijátszhattak.

Az Ijesztésnek olyannak **kell** lennie, ami **ténylegesen szükséges** ahhoz, hogy elriaszd a Szobának a Szellemvadászt. Ez azt jelenti, hogy egy olyan típusúnak **kell** lennie, mint ami a Szellemvadász kártyán fel van tüntetve és **még nincs teljesítve** arccal felfelé lévő Ijesztésekkel.

*Például, ha egy Szellemvadászt 2 Nyikorgással és 2 Nyögéssel lehet megijeszteni, illetve már 2 látható Nyikorgás van a Szobájában, akkor **nem** játszhat ki egyáltalán arccal felfelé Borzongásokat vagy Csattanásokat (mivel az a típus nincs feltüntetve) és **nem** játszhat ki több látható Nyikorgást (mivel a Nyikorgásokat már teljesítették).*

Amikor látható Ijesztést játszol ki, azonnal **aktiválhatod** annak a Szobának az erejét.



Például: Mivel Rózsaszín egy Csattanást játszott ki korábban (teljesítve ennek a Szellemvadásznak a Csattanás korlátját), az egyetlen lehetőséged arra, hogy láthatóan játszd ki ide kártyát, ha Borzongást teszel le. Szerencsére van egy a kezdedben és a kijátszása megengedi, hogy aktiváld a Szoba erejét; ennek a Szobának az ereje egy Koponya zsetont ad.

Egy látható Ijesztés kijátszása az ellenfeleidnek **információt** fog adni arról, hogy mennyire van közel egy Szellemvadász ahhoz, hogy megijedjen, de megkapod az elképesztő Szoba erőt!



KIÁLTSD BOO!

A körödben (akciók végrehajtása **helyett**) ha gondolod, a Szobában lévő **látható** Ijesztések, abban a szobában lévő **láthatatlan** Ijesztések és a **kezedben** lévő Ijesztések közül...

...melyek mind olyan Ijesztések, melyek annak a Szobának a Szellemvadászának az elijesztéséhez szükségesek, rájuk mutathatsz és azt kiállthatod, hogy "BOO!" Hajtsd végre a BOO-t lépésről lépésre

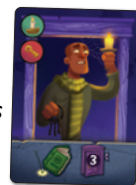
- Ha van bármennyi **láthatatlan** Ijesztés, fordítsd meg őket a helyükön és fedd fel őket. Bármennyi felfedett Ijesztés, ami **blöff** volt (tehát a Szellemvadász **nem** ijedt meg attól az Ijesztés **típusától**), azonnal a tulajdonosa eldobott paklijába kerül.

Ha a felfedett Ijesztések közül bármennyi is **helyes** volt (tehát a Szellemvadász megijedt attól az Ijesztés típusától, **akkor is** ha azt az Ijesztés típust már teljesítette egy arccal felfelé lévő Ijesztés), minden játékos, aki **legalább egy** helyes Ijesztést játszott ki, azonnal **kap: 1 Koponyát** a készletből.



Minden játékos legfeljebb 1 Koponya zsetont kaphat itt, akkor is, ha több mint egy helyes kártyát játszott ki láthatatlanul.

- A kijátszott látható Ijesztések és a felfedett láthatatlan Ijesztések között van-e elég Ijesztés, hogy elijessze a Szellemvadászt? Ha igen, ugorj a 4. Lépéshez. Ha nem, folytasd a 3. Lépéssel.
- Rendelkezel-e a szükséges Ijesztésekkel a kezedben, hogy "befejezd" a BOO-t és elijeszd a Szellemvadászt? Ha **igen**, játszd ki most az Ijesztéseket és folytasd a 4. Lépéssel. Ha **nem**, akkor egy **rossz BOO-t** csináltál; bármely **felfedett láthatatlan Ijesztés a tulajdonosának az eldobott paklijába kerül** (azok az Ijesztések, melyek **láthatóan kerültek kijátszásra**, a helyükön maradnak), és a köröd véget ér.
- Gratulálok, elijesztetted a Szellemvadászt! Vedd el a Szellemvadász kártyát és tartsd arccal felfelé az asztalon magad előtt. Minden Ijesztés a tulajdonosának az eldobott paklijába kerül. Dobd el a Szobát egy eldobott Szoba pakliba, majd tegyél egy új Szobát az elkészített halomból a helyére. (Keverd meg az eldobott Szobákat és készíts egy új paklit, ha az kimerül.) Ezután tegyél egy friss Szellemvadászt a pakliból az új Szobának a bejáratához.



Teljes BOO Példa:

Lila vagy. BOO-t kiáltasz és rámutatsz erre a Szellemvadászra. Itt felfedjük a két láthatatlan (arccal lefelé lévő) Ijesztést. A felfedett Sárga Nyikorgás egy blöff és el kell dobni. A felfedett Zöld Nyögés helyes, tehát a Zöld játékos 1 Koponyát kap a készletből!

Most 2 Nyögés van ezen a Szellemvadászon (az egyiket láthatóan játszotta ki Sárga, a másikat láthatatlanul játszotta ki Zöld és most felfedték). Ez még nem elég, hogy megijedjen, ezért le kell ellenőrizned a kezed a 2 Csattanás miatt, amire még szükség van...

Tényleg van a kezedben a 2 szükséges Csattanás! Kijátszod őket most és befejezed a BOO-t!

(Ha nem lennének a kezedben, akkor ez egy Rossz Boo lenne és a köröd véget érne.)

Elveszed a Szellemvadász kártyát; ennek a Szellemvadásznak a Zseblámpája és Feszítővása most már a gyűjteményedben van pontozásra!

Minden résztvevő Ijesztés (A két Nyögés és két Csattanás) a tulajdonosa eldobott paklijába kerül. A szobát el kell dobni, majd egy új Szobát kell a helyére tenni egy új Szellemvadászsal együtt a pakliból.



A KÖRÖD VÉGE

Ha Akciókat hajtottál végre, vagy egy Rossz Boo-t csináltál:

- Akárannyi Ijesztést eldobhatsz a kezedből amelyek nem kellenek (és megtarthatasz bármennyit, amit **igenis** meg szeretnél tartani).
- Majd, ha kevesebb mint 3 Ijesztés van a kezedben, **húzz Ijesztéseket a pakliból, míg 3 kártyád nem lesz.**
(Ha az Ijesztés pakliból elfogynak a kártyák bármilyen okból kifolyólag, keverd meg az eldobott paklid és alkoss egy új paklit.)

Néhány Szoba -és Fantomerő miatt lehetséges és szabályos, hogy a kezeden több mint 3 Ijesztéssel fejezd be a köröd.

Ha sikeresen elijesztetted egy Szellemvadászt, akkor **nem** dobhatsz el vagy húzhatsz most kártyákat. Bárhogy is legyen, a köröd véget ér.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér a végéhez, amikor egy játékos elijeszti a **negyedik** Szellemvadásztát (**ötödiket** egy kétszemélyes játékban). Az óramutató járása szerint folytatva ettől a játéktól, az összes többi játékos kap egy utolsó lehetőséget BOO-t kiáltani (és *végrehajthatja mint eddig*) vagy passzol. Majd a játék véget ér.

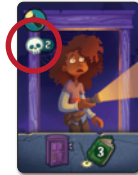
PONTOZÁS

Minden játékos pontot szerez:

Koponya zseton után. Mindegyik 1 pontot ér.



Szellemvadászokon lévő Koponyák után. Ezeknek az értéke a kártyán fel van tüntetve.



Holmi Gyűjtemények után. A gyűjteményedben lévő minden egyes holmi (számolva a Szellemvadász kártyáidon lévő szimbólumokat illetve a Trófea lapkáidon lévő szimbólumokat) annyi pontot ér, mint amennyit abból az adott típusból gyűjtöttél. Tehát, például:



- Ha van egy Zseblámpád, az 1 pontot ér.
- Ha van 2 Gyertyád, **minden egyes** Gyertya 2 pontot ér. (Összesen 4 pont)
- Ha van 3 Térképed, **minden egyes** Térkép 3 pontot ér. (Összesen 9 pont)
- ...és így tovább.



Példa: A játék végén van 4 Zseblámpád (16 pont), 2 Köteled (4 pont), 1 Fáklyád (1 pont), 1 Kulcsod (1 pont), és 1 Térképed (1 pont). Ezen kívül van még 2 Koponyád a Szellemvadászodra nyomtatva (2 pont), és további 3 Koponya zsetonod (3 pont).
A végső pontszámod
 $16+4+1+1+1+2+3=28$ pont!

A legmagasabb pontszám nyeri a játékot! Döntetlen esetén az a döntetlen feloldója, aki körsorrend alapján a leghamarabb következne, kezdve azzal a játékkal, aki a játék végét aktiválta.

FANTOMOK

Amint megismerkedtél a játékmenettel, add hozzá a játékhoz a Fantom kártyákat és játszd a Teljes változatot, hogy még kísértetesebbé tedd a játékot és még több kihívást nyújtson. Csak néhány apró változás történik a játékban:



ELŐKÉSZÍTÉS VÁLTOZÁSOK

Keverd meg a Fantom paklit arccal lefelé és tedd őket a Koponya készlet mellé.

JUTALOMSZERZÉS VÁLTOZÁSOK (HOGYAN SZEREZZ FANTOMOKAT)

Amikor helyes láthatatlan kártyákat fednek fel egy BOO alatt - ahelyett, hogy egyszerűen csak Koponya zsetonokat vennél el - minden játékos, aki **legalább egy** helyes kártyát játszott ki arccal lefelé, leteszi a Szellemjelölőjét a Fantom paklira.



Miután a BOO-t teljesen végrehajtották, minden játékos a Szellemjelölőjével a Fantom paklin (körsorrend szerint kezdve az aktív játékkal) visszaveszi a Szellemjelölőjét és **vagy**:

A) Elvesz 1 Koponya zsetont mint a Kezdő játékban, **vagy**

B) Húz **2 Fantomot** a pakliból, meglesi mindkettőt, **megtart egyet**, és visszateszi a másikát a pakli aljára.



HOGYAN MŰKÖDNEK A FANTOMOK

A Fantomok képesség kártyák, melyek erőteljes hasznot garantálnak. Minden Fantom kártya megmondja, hogy mit fog tenni, amikor kijátszod.

- Ha a kártya nem mond mást, egy Fantomot **csak** Akció körben lehet kijátszani (az Akcióid előtt, között vagy után), **nem** egy BOO kör alatt; **legfeljebb 1 Fantom körönként**.
- Egy Fantom **semmilyen Akcióba nem kerül**, hogy kijátszd (kivéve, ha a kártya maga mást állít).
- A Fantom kártyák **nem számítanak bele a kéz korlátodba**. Bármennyi Fantomot tarthatsz a kezvedben a megszokott Ijesztéseken felül.

Amikor Fantomot játszol ki fedd fel, tedd arccal felfelé az asztalra magad elé és teljesen hajtsd végre a szövegének az utasításait.

PONTOZÁS VÁLTOZÁSOK

Néhány Fantomnak Koponya értéke van (*vagy negatív Koponya értéke*). Ha a kártya nem mondja másképp, csak a játék végén kapod meg (*vagy veszíted el*) ezeket a pontokat a **kijátszott** Fantomjaid után; a ki nem játszott Fantomok **nem** érnek pontot.

Koponya
érték



Negatív
Koponya
érték



A TÁMADÁS SZIMBÓLUM

Néhány Fantom (és Szoba) sajátja a **Támadás** szimbólum. Ezek közvetlen összeütközés hatásúak, melyeket talán el akarsz távolítani a játékból, ha nem szereted az ilyesmit.

Jegyezd meg, hogy az **Eltűnő** Fantom bármilyen Támadástól megvéd, tehát van valamiféle védelmed ezek ellen, ha mégis úgy döntesz, hogy játszol velük.



JÁTÉKTERVEZŐ: Josh & Helaina Cappel RAJZOLTA: Josh Cappel
ILLUSZTRÁCIÓ: Apolline Etienne

KIDS TABLE MEG SZERETNÉ KÖSZÖNNI

Aubrey & Jory, Orly, Adi, Rowan, Talia, és Avery. Dana Cappel, Ruth Cappel, Jodi Levstein, Ryan Gertzbein, Jeremiah Acevedo, Nicole Hoye, David Weiss, Adam Marostica, Daniel Rocchi, Dennis Ku, Marc Specter, Derek Funkhouser, Tim Brown, Sara and Will Meadows, és minden további játékesztelőnek, aki az út során segített bennünket.



Szeretettel Kiadta:
Kids Table Board Gaming
www.kidstablebg.com
©2018 Minden jog fenntartva