



Itt vagyunk november 2-án, és ez a *la Fiesta de los Muertos*, vagyis a mexikóiak halottak napi ünnepe. Ezen a rémisztő ünnepen a halottak visszatérnek az élők közé – és csak egyetlen félelmük van: hogy elfelejtik őket. Amíg emlékezünk rájuk, a halottak nem igazán halnak meg, de ha elfelejtjük őket, vándorolni fognak örökké...

Képesek lesztek emlékezni az összes jelenlévő elhunyra ezen az estén?
Sok szerencsét, vagy inkább: Buena suerte!

A JÁTÉK CÉLJA

A *Fiesta de los Muertos* **kooperatív** játék, amelyben a játékosoknak ki kell találniuk a játékban használt összes elhunyt karaktert.

ELŐKÉSZÜLETEK

Osszatok minden játékosnak egy **koponyatáblát**, egy **választáblát** és egy **letörölhető filctollat**. Keverjétek meg a **karakterkártyákat** (kivéve az üres kártyákat), és tegyétek azokat képpel lefelé egy pakliba.

Vegyétek elő a játékoszámnak megfelelő **számkártyákat**, és tegyétek azokat félre.
Például: Ha öten játszatok, vegyétek elő az 1–5 **számkártyákat**.



koponyatábla



választábla



letörölhető filctoll



karakterkártyák



számkártyák

Vegyétek elő **emlékjelölőket** az alábbiaknak megfelelően:

4 JÁTÉKOS



nincs jelölő

5 JÁTÉKOS



1 jelölő

6 JÁTÉKOS



2 jelölő

7 JÁTÉKOS



3 jelölő

8 JÁTÉKOS



4 jelölő



„A halál valaminek a kezdete.”

Edith Piaf



1. LÉPÉS: HÚZZATOK EGY KARAKTERT



Minden játékos húz egy **karakterkártyát**, amit titokban elolvas. Ezután a játékosok **képpel lefelé** maguk elé helyezik a kártyájukat.

Majd minden játékos kinyitja a **koponyatábláját**, titokban beleírja a **karaktere nevét**, és becsukja a **koponyát**.

Figyelmeztetés: Ettől a pillanattól a „A halottak megnyugtatósa” lépésig ne nyissátok ki újra a **koponyatáblát!**

Megjegyzés: Amennyiben a játékos nem ismeri a **karaktert**, akit húzott, eldobhatja a kártyáját, és húzhat helyette egy másikat.



2. LÉPÉS: TALÁLJÁTKI A KARAKTERT

ÍRJÁTKI EGY SZÓT, SZÍNEZZETEK EGY FOGAT, ÉS ADJÁTKI ÁT A TÁBLÁT A SZOMSZÉDOTOKNAK



A **koponya** állkapcsának üres részére minden játékos titkosan felír egy szót (és csak egyet), ami a **karakterükre** emlékezteti őket.

Például: Dani a „Héraklész” **karakterkártyát** húzza, így az „ERŐ” szót írja a táblájára.

Amint egy játékos felírta a szót, beszínezz egyet a **koponyája** alján található **fogak** közül. Ezután továbbadja a **koponyáját** a tőle balra ülő játékosnak.

Figyelmeztetés: Miközben átadjátok a **koponyát** a szomszédotoknak, tartsátok képpel lefelé, hogy a többi játékos ne lássa a szót, amit a tábla másik oldalára írtatok.



„A halál nem halál, kedves barátaim, hanem átalakulás.”

Platón

KAPTOK EGY SZÓT, TÖRÖLJÉTEK LE, ÉS KEZDJÉTEK ÚJRA



Minden játékos vegye magához a szomszédjától kapott **koponyát**, olvassa el a rajta szereplő szót, törölje le, majd helyettesítse egy másik szóval. Ez az új szó arra a szóra kell emlékeztesse, amit letörölt.

Például: Panka elolvassa az „ERŐ” szót. Letörli, és helyette az „ENERGIA” szót írja.

Ismét, amikor minden játékos leírja az új szót, beszínezik a **koponya** alján található **fogat**, és továbbadják a táblát a tőlük balra ülő szomszédjuknak.

Fontos: Ez nem arról szól, hogy kitaláljátok, melyik **karaktert** írta le a játékos, hanem egyszerűen egy olyan szót írtatok, ami emlékeztet titeket arra a szóra, amit kaptatok.

ÖSSZESEN NÉGYSZER

Ha kaptok egy új **koponyát**, mindig ugyanazt kell csinálnotok: letörölni a szót, írni egy másik szót, beszíneznii egy **fogat**, és továbbadni a **koponyát** a szomszédotoknak. Ismételjétek meg ezt a folyamatot addig, amíg a negyedik **fogat** be nem színezték a **koponyán** – vagyis amint minden játékos felírta a negyedik szót.

Miután beszíneztétek a negyedik **fogat** a **koponyán**, helyezték a **koponyát** képpel lefelé az asztal közepére, tehát az utolsó szó, amit leírtatok, nem látszik.

Miután minden játékos az asztal közepére helyezte a **koponyát**, következhet a **3. lépés**, vagyis a „**Következtetés**”.

SZABÁLY AZ „EGY SZÓ” ÍRÁSÁHOZ

Tilos nevek felírása (sem keresztnév, sem vezetéknev), legyen az valóságos vagy kitalált.

Például: A játék alatt a játékosok nem írhatják le, hogy „Hófehérke” vagy „Michael”.

Megjegyzés: Szintén tilos leírni olyan szót, ami szerepel a **karakterkártyán** vagy egy szót, aminek ugyanaz a szótöve, mint a kapott szónak.

Megjegyzés: Nem írhattok többet egy szónál, de az összetett szavak megengedettek.

3. LÉPÉS: KÖVETKEZTETÉS

RENDEZZÉTEK EL A KOPONYÁKAT ÉS A KARAKTERKÁRTYÁKAT

- 1 Helyezzétek a **számkártyákat** egymás mellé egy sorban az asztalra. Gyűjtsétek össze a **koponyákat képpel lefelé**.
- 2 **Képpel lefelé** tartva keverjétek meg a **koponyákat**, ezután helyezzék mindegyik **koponyát képpel felfelé** egy **számkártya** alá.
- 3 Anélkül, hogy megnéznének azokat, gyűjtsétek össze a **karakterkártyákat** minden játékostól. A **karakterkártyák** paklijából adjatok kártyákat **képpel lefelé** az összegyűjtött kártyához, amíg összesen 8 kártya nem lesz. Keverjétek meg a **8 karakterkártyát**, ezután helyezzék azokat **képpel felfelé** a **koponyák** alá.

Megjegyzés: 8 fős játékban ne használjatok extra karakterkártyákat.



Példa 6 játékosal.



„A halottak mind jófiúk.”

Georges Brassens

TALÁLJÁTOK KI, MELYIK KARAKTEREK ILLENEK A KOPONYÁKHOZ

1 Bambi anyukája

2 Koppány

3 Julius Ceasar

4 Hézaklész

5 Jeanne d'Arc

6 Hook kapitány

7

8

Minden játékosnak önállóan meg kell próbálnia összepárosítani minden **koponyát** az utolsóként leírt szó alapján egy-egy **karakterrel**, úgy, hogy titkosan leírja a választáblájára a megfelelő szám mellé a megfelelő karaktert.

Tipp: Ahhoz, hogy helyesen összepárosítsátok mind-egyik karaktert, próbáljátok meg összekötni hasonló fogalmakkal vagy gondoljatok vissza a szavakra, amiket letöröltetek a fordulók alatt.

Figyelmeztetés: A „Következtetés” lépés alatt tilos kommunikálni a többi játékosal.

Amikor minden játékos leírta a választát, lépjete tovább a **4. lépésre**, ez „A halottak megnyugtatósa”.



„A halottak a láthatatlanok, de nem a távollevők.”

Victor Hugo

4. LÉPÉS: A HALOTTAK MEGNYUGTATÁSA

ELLENŐRIZZÉTEK A VÁLASZOKAT

Nyissátok ki az első **koponyát**, és hasonlítsátok össze a beleírt **karakter** nevét a játékosok válaszaival.

Minden helyes válaszáért pipáljátok ki a **koponyán** belül található sávon egy négyzetet. Kezdjétek a játékoszámmal megegyező négyzettel, majd folytassátok jobbra.



*Például: 6 fős játék esetén kezdjétek a 6-os szám alatt található négyzettel. Tehát a **karakter** megnyugtatóához elég 5 helyes válasz.*

NYUGTALAN KARAKTER

Ha nem pipáltátok ki az összes **fehér négyzetet** a kezdő négyzettől kezdve jobbra, hagyjátok nyitva a koponyát. Várnotok kell egy kicsit, mielőtt megtudjátok, hogy a halott megnyugodott-e...

MEGNYUGODOTT KARAKTER

Ha sikeresen kipipáltátok az összes **fehér négyzetet** a kezdő négyzettől kezdve jobbra, csukjátok be a koponyatáblát. A halott megnyugodott.

AZ EMLÉKJELŐK HASZNÁLATA

Ha sikeresen kipipáltátok az extra sárga négyzetet a **koponyában**, az azt jelenti, hogy minden játékos helyesen válaszolt: kaptok egy **emlékjelölőt**. Tegyétek ezeket a korábban kaptok mellé.



Miután az összes **koponyát** ellenőriztétek, használhatjátok az emlékjelölőket. Minden emlékjelölő után, amit elhasználtok, pipáljátok ki egy fehér négyzetet a **nyugtalan koponyákon**, ezzel megpróbálva becsukni azokat.

Megjegyzés: Használhattok több emlékjelölőt egy koponyához.

Például: 6 fős játék esetén, ahol az első koponyához csak három helyes válasz tartozik, maradt kettő fehér négyzet, amit ki kell pipálni a halott megnyugtatóához. Tehát használhattok két emlékjelölőt, hogy becsukjátok és megnyugtassátok ezt a koponyát.



FIESTA DE LOS MUERTOS

Ezzel befejeztétek a játékot. Minél több karaktert sikerült megnyugtani, annál jobb buli vár rátok. A csukott **koponyák** száma határozza meg a sikereket. Képesek lesztek megnyugtani minden halottat? Buena suerte, és főleg, éljen a Fiesta de los Muertos!

KÖVETKEZŐ SZINTEK

KORLÁTOZÁS MINDEGYIK SZÓHOZ

A **Fiesta de los Muertos**t többfajta nehézségi szinten játszhatjátok. Ha úgy érzitek, a játék túl egyszerű, lépjete a következő szintre. Látni fogjátok, hogy a halottak tartogatnak néhány meglepetést.

Előkészületek: Kezdjétek a játék előkészületeivel, mint a normál játékban. Ezután vegyétek elő a **korlátozáskártyákat**, keverjétek meg azokat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.



Megjegyzés: Ha új játékot kezdtek, dobjátok el az emlékjelölőket, amiket az előző játékban szereztek. Csak a játékosok számának megfelelő mennyiségű emlékjelölőt készítsetek elő (lásd az 1. oldalon).

1. szint: Fedjétek fel 1 **korlátozáskártyát** a játék kezdetén.

A játékosoknak be kell tartaniuk az első **korlátozást**, amikor az első szót írják. Az ezt követő szavakra nem vonatkozik korlátozás.

2. szint: Fedjétek fel 2 **korlátozáskártyát** a játék kezdetén.

A játékosoknak be kell tartaniuk az első **korlátozást**, amikor az első szót írják, a második **korlátozást** pedig amikor leírják a második szót. Az ezt követő szavakra nem vonatkozik korlátozás.

3. szint: Fedjétek fel 3 **korlátozáskártyát** a játék kezdetén.

A játékosoknak be kell tartaniuk az első **korlátozást**, amikor az első szót írják, a második **korlátozást**, amikor leírják a második szót, a harmadik **korlátozást** pedig a harmadik szóra vonatkozik. Az utolsó szóra nem vonatkozik korlátozás.

KORLÁTOZÁSOK LISTÁJA

TÉMA: A szó, amit a játékosok leírnak, össze kell kapcsolódjon a választott témával.

Ha a korlátozás **Tárgy**, a játékosok csak tárgyat írhatnak, például: kard, pohár, kalap stb.

Ha a korlátozás **Hely**, a játékosok csak helyet írhatnak, például: Párizs, erdő, fürdőszoba stb.

Ha a korlátozás **Természet**, a játékosok csak a természettel kapcsolatos szót írhatnak, például: szikla, kutya, vér stb.

FORMA: A szó, amit a játékosok leírnak, össze kell kapcsolódjon a választott formával.

Ha a korlátozás **Nem több, mint 5 betű**, a játékosok csak 2-3-4-5 betűs szavakat írhatnak, például: virág, autó, tea stb.

Ha a korlátozás **Tilos az E betű**, a játékosok csak e nélküli szavakat írhatnak, például: bicikli, folyó, harang stb.

Ha a korlátozás **Rímellen A-ra**, a játékosok csak a-ra rímelő szavakat írhatnak, például: kocka, porta, macska stb.

ELSŐ BETŰ: A játékosok által leírt szónak ezzel a betűvel kell kezdődnie.

M, E, A, R, S vagy **K**.



„Meghámozom a halált, mint a banánt.”

King Kong

JÁTÉK FIATALABB JÁTÉKOSOKKAL

Ha fiatalabb játékosokkal játszotok, használjátok azokat a **karakterkártyákat**, amik **csillaggal** vannak jelölve.

*
Drakula

JÁTÉK GYAKORLOTT ÉS KEZDŐ JÁTÉKOSOKKAL

Ha **korlátozásokkal** szeretnétek játszani a játékot, miközben új játékosoknak tanítjátok a szabályokat, a **korlátozáskártyákat** csak a gyakorlott játékosok használják, a kezdők játsszanak azok nélkül.

A SZERZŐ MEGJEGYZÉSE

Az üres **karakterkártyák** azért vannak, hogy kiválaszthassátok a saját karaktereiteket, megőrizve az emléküket azzal, hogy játszotok velük. Élveztétek!



„No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero...”

„Ne sírj értem, ne, ne sírj értem, ne
Mert sírásod halálba kerget.
Ehelyett gyere, játssz velem még,
így élek örökké, és halott nem leszek...”

A „La Martiniana” tradicionális mexikói dal átdolgozása

KÉSZÍTŐK

Szerző: Antonin Boccara

Illusztrációk: Margo Renard, Michel Verdu

Művészeti vezetés és grafikai tervezés: Jules Messaud

Az OldChap csapata: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Fordító: Soós Anna **Lektor:** Nagy Levente, Vágó I. Dániel

A szerző köszönetet mond a családjának a játék tesztelésében nyújtott segítségükért.

© Fiesta de los Muertos – 2019-2023 – OldChap Editions