

ZSÁKUTCA 13.

Rejtelmek, gyanakvás, megtévesztés !



A megboldogult Agatha néni

Agatha néni, az egykori Brighton Beach szépe és a híres macskaalom-kereskedő végrehalására örökre eltávozott az élők sorából. Bár rossz szemmel nézték kétes fiatakorát és a furcsán "illatozó" örökséget, a milliók sok ember rajongó szeretetét vonzották. Temetésén összegyűltek a legkedvesebb barátok (és ellenségek) mohón áhítozva arra, hogy megkaparintsanak egy maréknyit Agatha néni kincséből.

Agatha néni végrendelete

A történet

Az az igazság, hogy Agatha néni úgy költözött el a másvilágra, hogy egyetlen élő rokon sem maradt utána, így az örökség-vadászat megkezdődött. 12 barátja és 1 alkalmazottja várja izgatottan a végrendelet felolvasását. Abban azonban az áll, hogy közülük csak egyvalaki kaphatja meg a mesés vagyont. Az örökséget arra a legjobban szeretett emberre (vagy talán éppen a macskára ?) hagyja, akinek a képe a falon lóg. Vajon ki lesz a szerencsés ?

A feladat

Nehéz életben maradni a Zsákutca 13. szám alatti házban. Az ódon kastély tele van csapdákkal – a billegő szobor, a himbálódzó csillár és a többi veszély mind-mind a játékosokat fenyegeti. A csapdák egy részét viszont használhatják is a játékosok, hogy tőrbe csalják és eltegyék láb alól az ellenfeleket.

Ki kicsoda ?

Agatha néni 12 kedvencének megismeréséhez a játékosok számára a doboz élein rövid ismertető található.

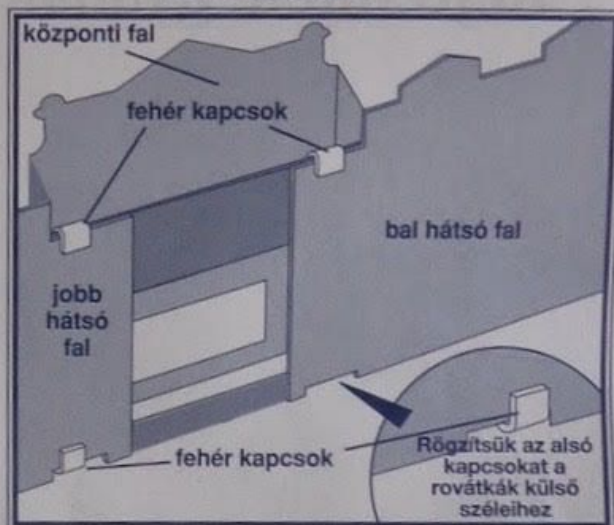
2 - 4 játékos részére

Tartozékok



Azután helyezzük a jobb hátsó falat és a bal hátsó falat a központi fal dobozhoz és rögzítsük őket 4 fehér kapoccsal, ahogy az 1A ábrán látjuk.

1A. ábra: Kapocselhelyezés hátulnézetben



1 db 3 dimenziós játéktábla 5 csapdával: lépcső, kandalló, csillár, könyvespolc és szobor.

1 db műanyag arcképkeret

13 db karton játékfigura

13 db műanyag tartó

54 db kártya

2 db dobókocka

13 db műanyag kapocs: 7db fehér, 2 db piros

1 db gumiszalag

3 ív karton

1 ív öntapadásos címke

Összeállítás

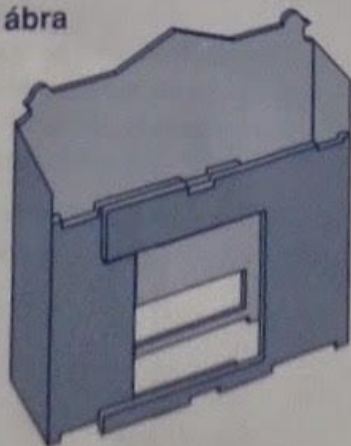
Minden műanyag alkatrész betűjelzésselvan ellátva (A-V), amely megkönnyíti az összeállítást. Válasszuk le őket a tartókról, szükség esetén használjunk ollót.

A 7. oldalon található 8. ábra és a doboz alján levő színes fénykép segít az épület összeállításában.

1. lépés : Falak

Óvatosan válasszuk le a központi falat a kartonról és hajtogassuk doboz formájúra a bejelölt élek mentén. Az összehajtogatott központi fal rögzítéséhez 2 db fehér kapcsot használunk a doboz hátsó részénél az 1. ábrán látható módon.

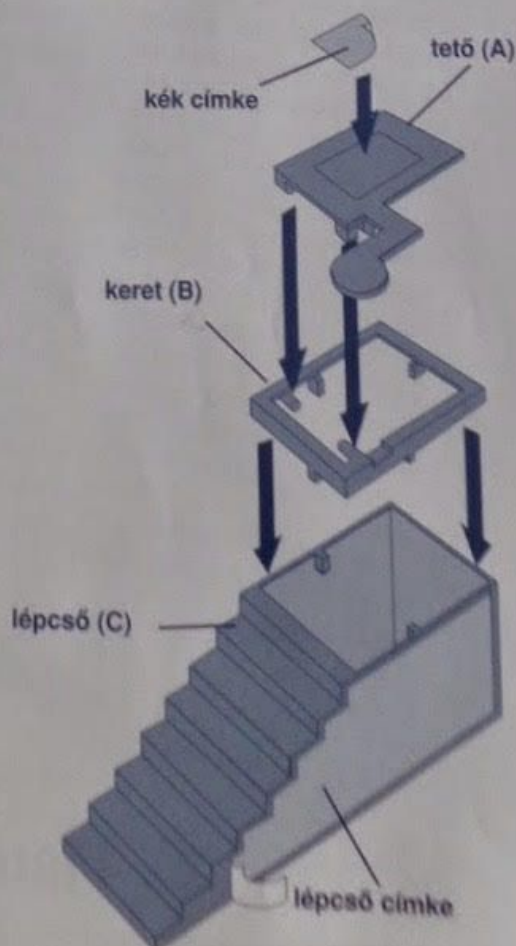
1. ábra



2. lépés: Lépcső(k) és falak

A lépcső összeállítása: Rögzítsük a lépcső címkét a lépcsőhöz. Helyezzük a tetőt (A) a keretre (B), azután rögzítsük a lépcső tetejéhez (C). Illesszük rá a kék címkét a tetőre. Lásd a 2. ábrát.

2. ábra: Lépcső előlnézetben





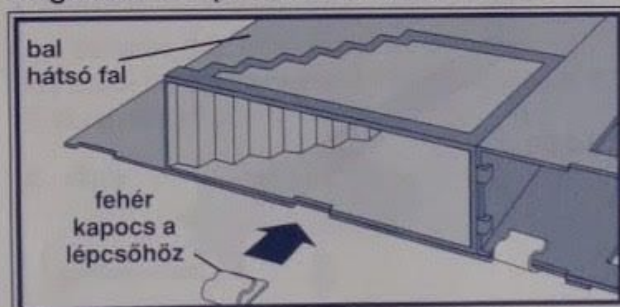
Rögzítsük a lépcsőt a falakhoz:

Először rögzítsük a lépcsőkampókat a központi fal aljához, ahogy a 2A ábrán láthatjuk. Fekessük le a falakat. Azután egy fehér kapoccsal rögzítsük a bal hátsó falat a lépcsőhöz, ahogy a 2B ábrán láthatjuk.

2A. ábra: Lépcsőkampók a központi falra



2B. ábra: Rögzítsük a lépcsőt a bal hátsó falhoz



Rögzítsük a falat a játéktáblához:

Csúsztassunk két piros kapcsot a játéktábla szélén a két középső sárga háromszögon keresztül. Azután csúsztassuk a két fekete kapcsot a két külső sárga háromszögon át. Állítsuk fel a falat és illesszük bele a piros és fekete kapcsokba, ahogy a 2C ábrán láthatjuk.

2C. ábra: Kapocselhelyezés hátulnézetben



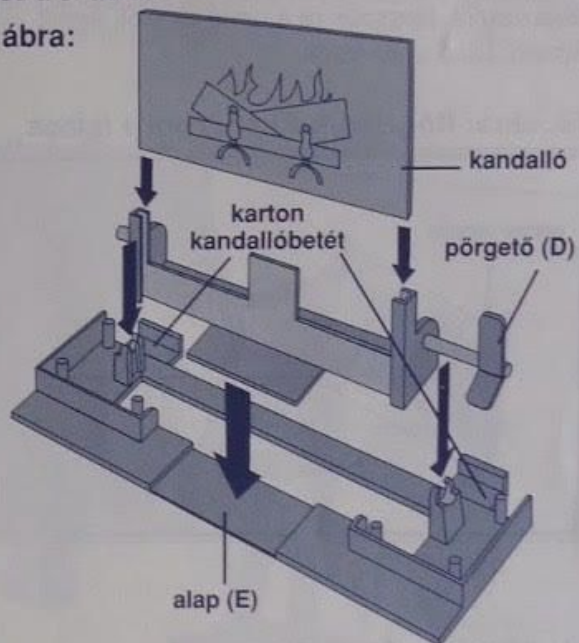
3. lépés: Kandalló

A kandalló összeállítása:

Csúsztassuk a karton kandallóbetétet a pörgető nyílásaiba (D).

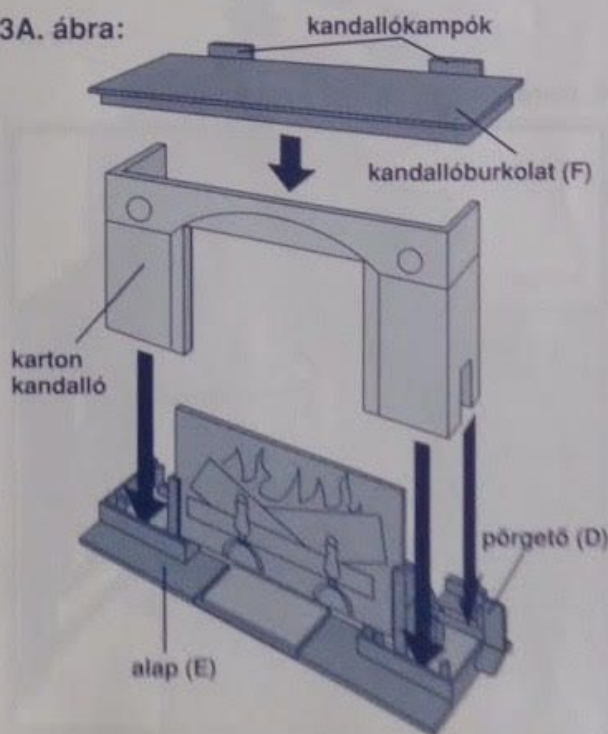
Azután helyezzük a pörgetőt az alapra (E). Lásd a 3. ábrát.

3. ábra:



Óvatosan hajtsuk be a karton kandallót a bejelölt élek mentén. Helyezzük az alap szegecselt területére úgy, hogy a pörgető emelőkarján nyugodjon. Azután illesszük a kandallóburkolatot a karton kandalló tetejére. Lásd a 3A ábrát.

3A. ábra:





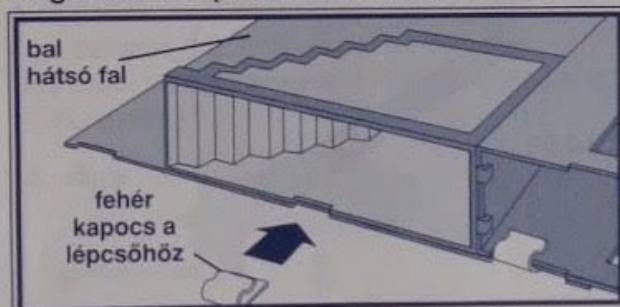
Rögzítsük a lépcsőt a falakhoz:

Először rögzítsük a lépcsőkampókat a központi fal aljához, ahogy a 2A ábrán láthatjuk. Fekessük le a falakat. Azután egy fehér kapoccsal rögzítsük a bal hátsó falat a lépcsőhöz, ahogy a 2B ábrán láthatjuk.

2A. ábra: Lépcsőkampók a központi falra



2B. ábra: Rögzítsük a lépcsőt a bal hátsó falhoz



Rögzítsük a falat a játéktáblához:

Csúsztassunk két piros kapcsot a játéktábla szélén a két középső sárga háromszögon keresztül. Azután csúsztassuk a két fekete kapcsot a két külső sárga háromszögon át. Állítsuk fel a falat és illesszük bele a piros és fekete kapcsokba, ahogy a 2C ábrán láthatjuk.

2C. ábra: Kapocselhelyezés hátulnézetben



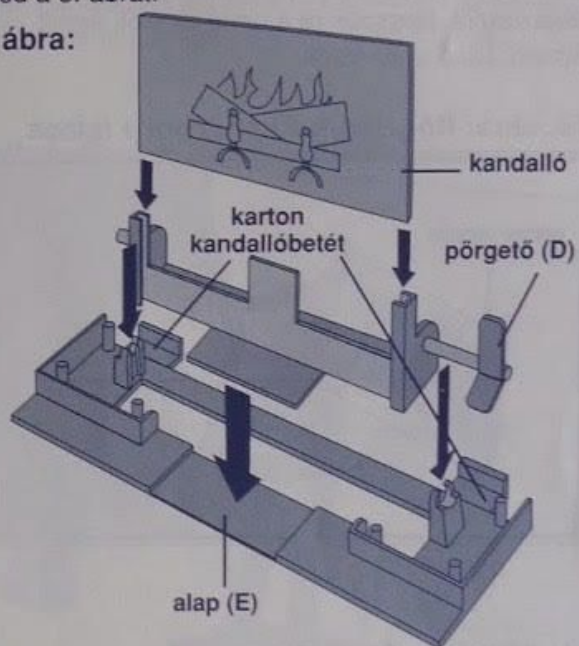
3. lépés: Kandalló

A kandalló összeállítása:

Csúsztassuk a karton kandallóbetétet a pörgető nyílásaiba (D).

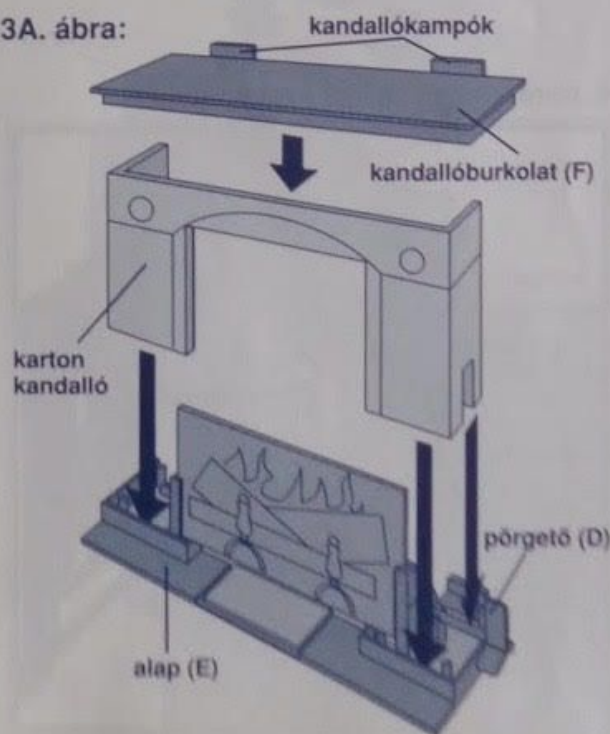
Azután helyezzük a pörgetőt az alapra (E). Lásd a 3. ábrát.

3. ábra:



Óvatosan hajtsuk be a karton kandallót a bejelölt élek mentén. Helyezzük az alap szegecselt területére úgy, hogy a pörgető emelőkarján nyugodjon. Azután illesszük a kandallóburkolatot a karton kandalló tetejére. Lásd a 3A ábrát.

3A. ábra:



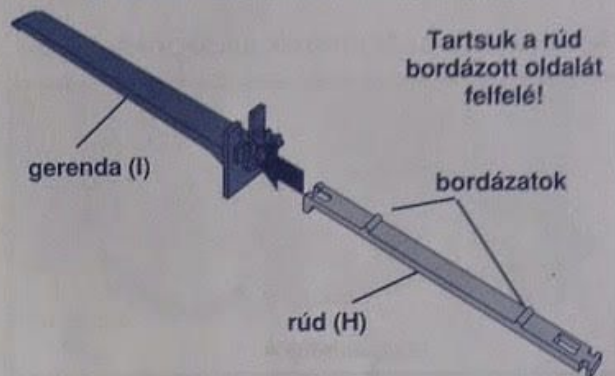


5. lépés: Csillár

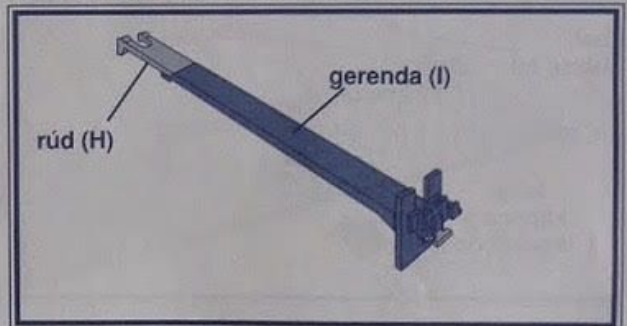
A gerenda összeállítása:

Csúszassuk a rudat (H) bordázott oldalával felfelé a gerenda csatornájába (I). Lásd az 5. ábrát. A helyesen behelyezett rúd látható az 5A ábrán.

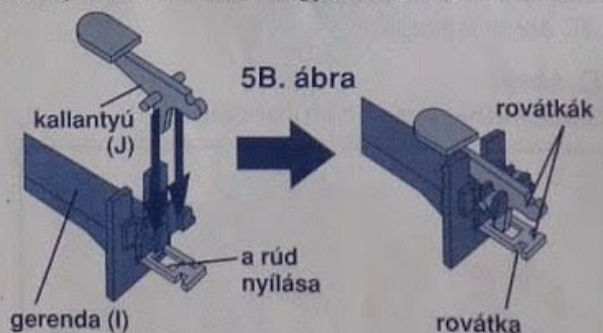
5. ábra: Gerenda összeállítása:



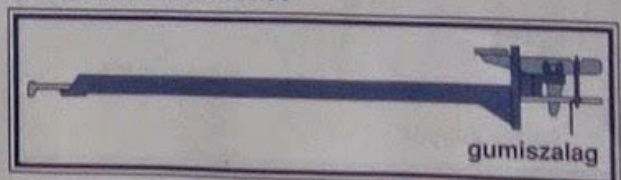
5A. ábra: Helyesen behelyezett rúd



Azután illesszük a kallantyút (J) a gerendába úgy, hogy közben annak V alakú fülét helyezzük a rúd nyílásába. Lásd az 5B ábrát. Akasszuk át a kis gumiszalagot a kallantyún és a rovátkákban elhelyezkedő rúdon, ahogy az 5C ábrán látható.

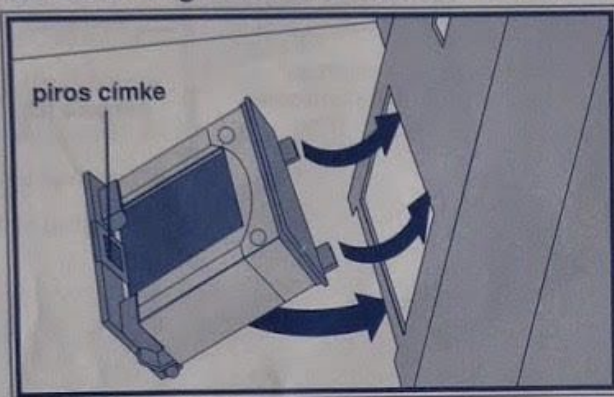


5C. ábra: Oldalnézet



Rögzítsük a kandallót a falhoz: Enyhén hátrabillentve a központi falat, először helyezzük be a kandalló felső kampóit a nyitott területre és utána rögzítsük a kandalló alsó kampóit alulra, az ábra szerint. Illesszük rá a piros címkét, amint látható. Lásd a 3D ábrát.

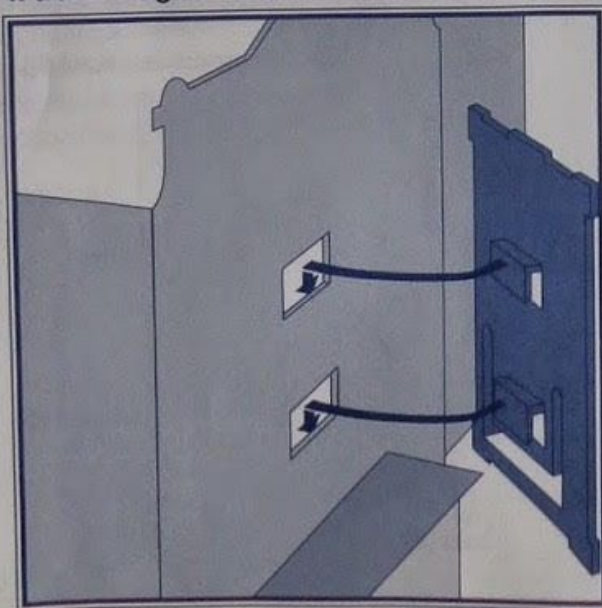
3B. ábra: Rögzítsük a kandallót a falhoz



4. lépés: Arcképkeret

Rögzítsük az arcképkeretet a falhoz: Helyezzük be a keret két kampóját lefelé a központi falba, ahogy a 4. ábrán látható.

4. ábra: Rögzítsük az arcképkeretet



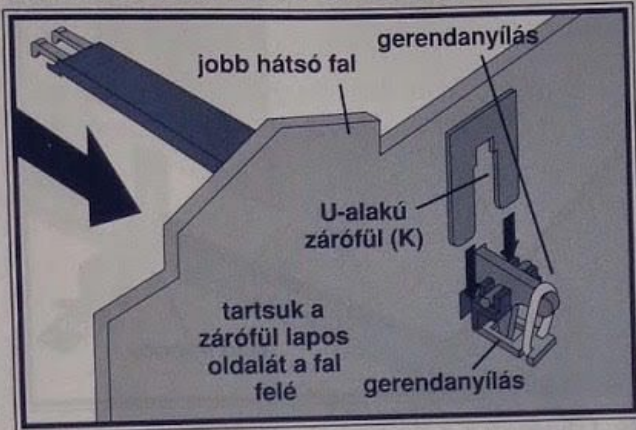


6. lépés: Szobor

Rögzítsük a gerendát a falhoz:

Előlről óvatosan helyezzük be az összeállított gerendát a jobb hátsó fal nyílásába. Azután csúsztassuk le az U-alakú zárófület (K) a gerenda nyílásaiba, az 5D ábra szerint.

5D. ábra: Jobb hátsó fal hátulnézetben



A csillár összeállítása: Helyezzük a tartóoszlopot (L) a csillárba (M), amíg rögzül a helyén. Helyezzük be a kartonlemez a csillárba, ahogy az 5E ábrán láthatjuk.

5E. ábra



Akasszuk fel a csillárt: Helyezzük fel a csillárcímkéket és akasszuk fel a csillárt az összeállított gerendára, az 5F ábra szerint.

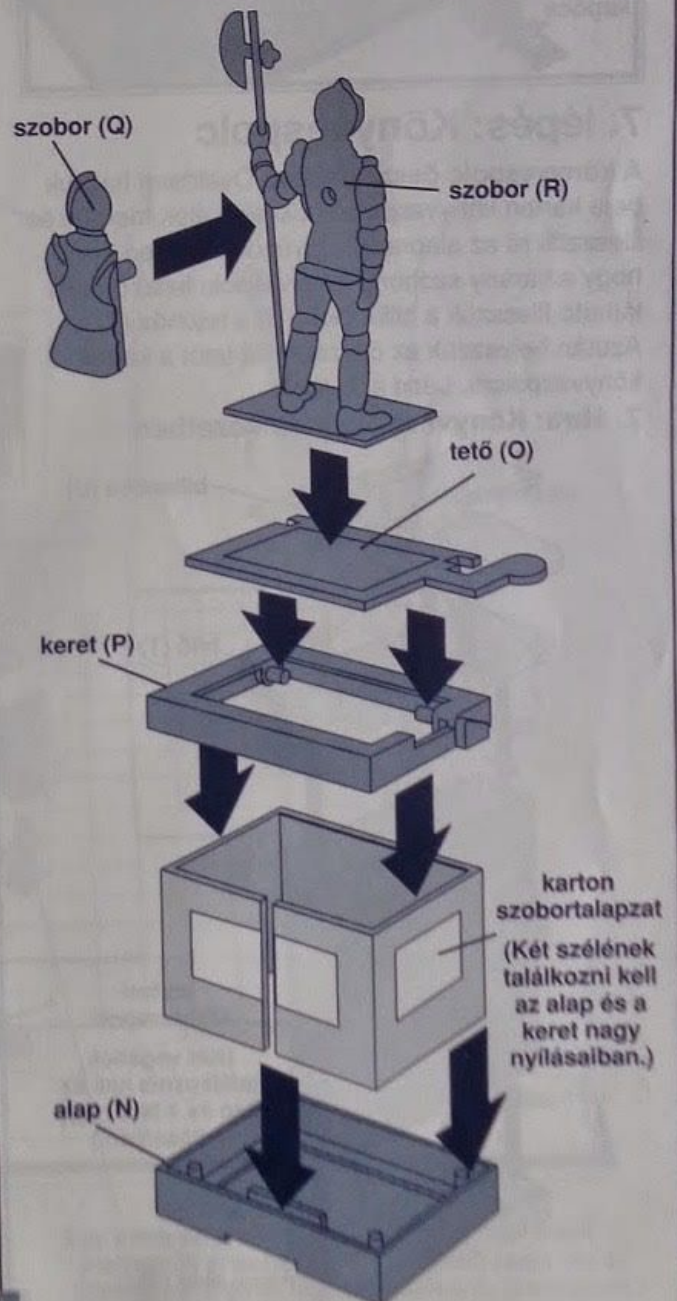
5F. ábra



A szobor összeállítása:

Finoman hajtsuk be a karton szobortalapzatot a kijelölt élek mentén, és helyezzük rá az alapra (N). Azután illesszük rá a tetőt (O) a keretre (P). Helyezzük az összeállított tetőt a karton talapzatra, ahogy látható. Nyomjuk össze a két darabból a szobrot (Q+R). Helyezzük el a szobrot a tetőn. Lásd 6. ábra.

6. ábra: Szobor hátulnézetben

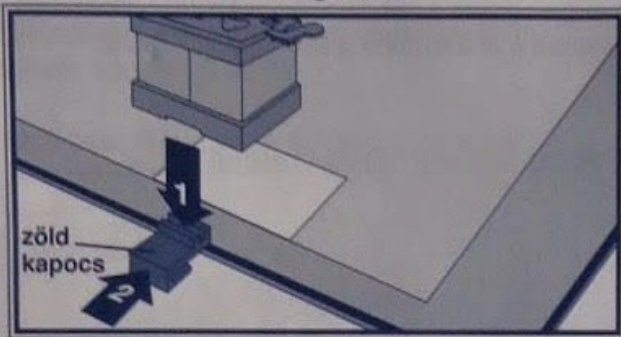




Rögzítsük a szobrot a

játéktáblához: Először helyezzük az összeállított szobrot a zöld kapocsra. Azután csúsztassuk a kapcsot a játéktáblára. Lásd a 6A ábrát.

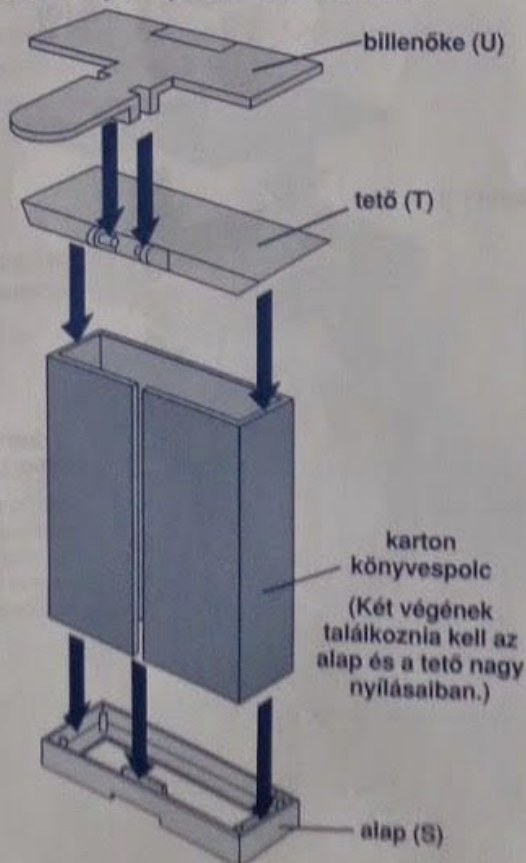
6A. ábra: A szobor rögzítése



7. lépés: Könyvespolc

A könyvespolc összeállítása: Óvatosan hajtsuk be a karton könyvespolcot a kijelölt élek mentén és illesszük rá az alapra (S). Győződjünk meg arról, hogy az arany szobor a könyvespolc felső polcán látható. Illesszük a billenőkét (U) a tetőhöz (T). Azután helyezzük az összeállított tetőt a karton könyvespolcra. Lásd a 7. ábrát.

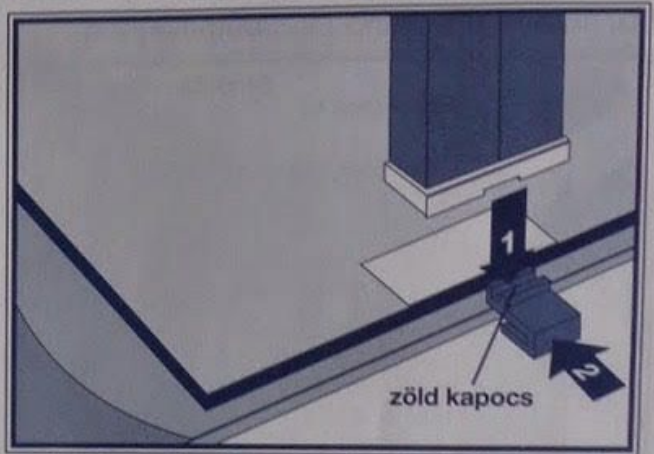
7. ábra: Könyvespolc hátulnézetben



Rögzítsük a könyvespolcot a

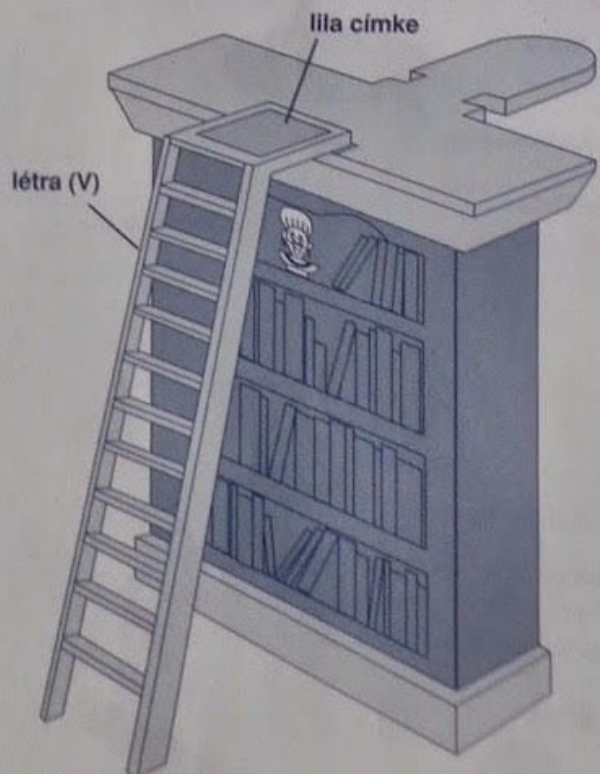
játéktáblához: Először helyezzük az összeállított könyvespolcot a zöld kapocsba. Azután csúsztassuk a kapcsot a játéktáblára. Lásd a 7A ábrát.

7A. ábra: Könyvespolc rögzítése



Most ragasszuk a lila címkét a létra (V) tetejére és döntjük neki a létrát a könyvespolcnak, ahogy a 7B ábrán láthatjuk.

7B. ábra: Könyvespolc előlnézetben



Végül távolítsuk el a 12 játékgurát és a Detektív játékgurát a kartonról. Helyezzük mindegyik játékgurát egy játékmezőre. A képek egy irányba nézzenek.

A játék tárgya



A játék felállítása

3 módon lehet megnyerni a játékot:

1. Ha akkor jut ki a játékos a játéktáblával a kastélyból, amikor a falon éppen az a kép függ, ami vele megegyezik. Vagy...
2. Ha a játékos játéktáblája az utolsó, aki életben marad. Vagy...
3. Ha a játékos játéktáblájának arcképe függ a falon, amikor a Detektív a bejárat ajtóhoz ér.

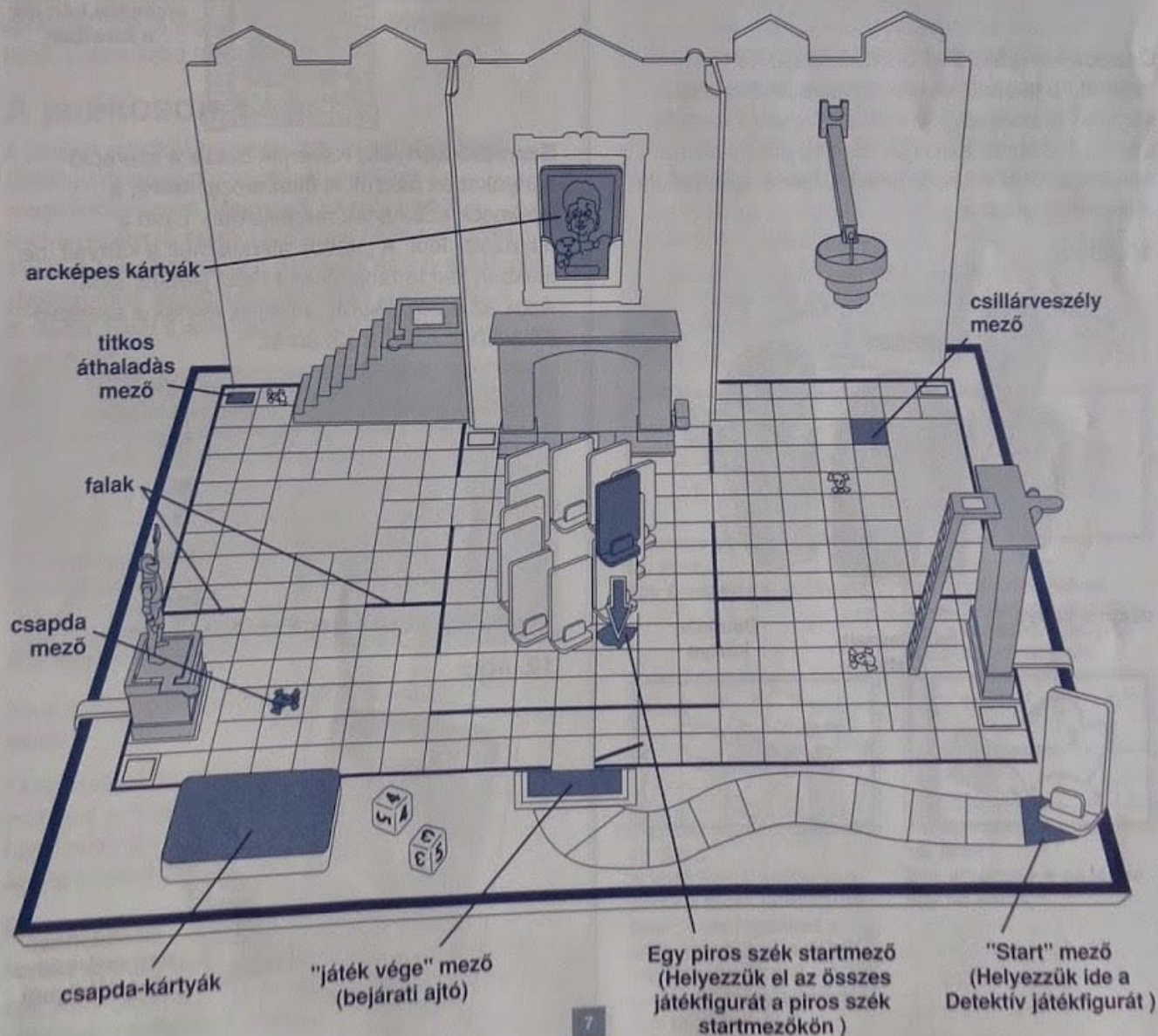
1. A játéktábla

Vessünk egy pillantást a játéktáblára, amely már teljesen készen áll a játékra, a 8. ábrán. Minden játéktáblának a teljesen összeállított kastély bejárata felé kell néznie.

2. A játéktáblák

Helyezzük a Detektív játéktáblát a "Start" mezőre, a játéktáblán (lásd 8. ábra). Tegyük a többi játéktáblát egy-egy piros szék startmezőre a játéktábla közepén, bármilyen sorrendben.

8. ábra





3. A kártyák

Válasszuk szét a kártyacsomagot 3 csoportba (29 csapda-kártya, 13 arcképes kártya és 12 szereplő-kártya). Lásd a 9. ábrát.

9. ábra



csapda-kártya

arcképes-kártya

szereplő-kártya

Csapda-kártyák: 3 különböző típusú kártya található a csapda kártyacsomagban. Csapda-kártyák, eszeveszett-kártyák és Detektív kártyák. Lásd a 10. ábrát. Keverjük őket együtt össze és helyezzük őket a képes felükkel lefelé a játéktábla elején lévő gyepre.

10. ábra



csapda-kártya

eszeveszett-kártya

Detektív kártya

Arcképes kártyák: Távolítsuk el

Agatha néni arcképét és tegyük félre. (Bizonyosodjunk meg, hogy a többi arcképes kártya a megfelelő irányba néz-e). Keverjük meg a kártyákat és helyezzük le őket egy csomagba arcképpel lefelé. Csúsztaskuk az Agatha néni-kártyát arccal lefelé a csomag alá és emeljük fel a csomagot úgy, hogy csak Agatha néni látszódjon. Ne nézzük meg a többi kártya sorrendjét! Helyezzük be mind a 13 arcképes kártyát az arcképkeretbe, ahogy a 11. ábrán látható.

11. ábra



arcképes kártyák a keretben

Szereplő-kártyák: Keverjük össze a szereplő-kártyákat és osszuk ki őket arccal lefelé, a játékosok számának megfelelően. Lásd a táblázatot lent. A játékos megnézheti a kártyáit, de titokban kell tartania őket a többi játékos előtt! Azok az ő játéktáblái, amelyek illenek a szereplő-kártyáihoz. Lásd a 12. ábrát.

Játékosok száma	Szereplő-kártyák száma játékosonként
4	3
3	4
2	4 (plusz 2 tartalék szereplő-kártya fejenként)*

* Lásd "Hogy játsszon két játékos?" a 12. oldalon.

12. ábra



összetartozó szereplő-kártya és játéktábla

A játék menete



Először távolítsuk el Agatha néni arcképes kártyáját a képkeretből és helyezzük arccal lefelé a játéktábla nagy kanapéjára. Az a kártya, amelyik a keretben díszleg, mutatja az éppen aktuális kedvcencet, aki örököl! A győzelemhez az arcképhez illő játékgúrával meg kell próbálni a bejárati ajtón való kijutást, anélkül, hogy eltennék az illetőt láb alól. Egy játékgúra eltevése láb alól, annak törbe csalásával történik.

Megjegyzés: A játék közben az arcképek többször fognak cserélődni. A játékosnak úgy kell időzítenie a kimenekülését a kastélyból, hogy az egybeessen játékgúrája arcképének a keretben történő megjelenésével.

A játék megkezdéséhez mindegyik játékos mindkét kockával dob. A legnagyobb számot elért játékos kezd. Utána balra folytatódik a játék.

A játékoson a sor

A játékos mindkét kockával dob és két különböző játékgúrát mozgat, mindegyik kockának megfelelően egyet. Mindegyik játékgúrának a kockán szereplő számot hiánytalanul le kell lépnie. Például, ha a játékos dob egy 4-est és egy 6-ost, egy játékgúrával lépjen 4 és egy másik játékgúrával 6 mezőt. Lásd a játékgúrák mozgatásának szabályait.

Fontos: A játékos bármelyik játékgúrával léphet – nem csak a sajátjaival! A játékos tartsa titokban a saját játékgúráit az ellenfelek előtt, hogy könnyebben tudjon kimenekülni, amikor a játékgúrájának megfelelő arckép megjelenik a keretben! Próbálja meg a játékos az ellenfél játékgúráit törbe csalni, hogy el tudja tenni őket láb alól!

Két egyformát dobott:

Ha a játékos két egyformát dobott, a következőt teheti:

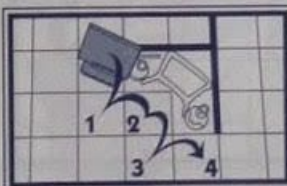
* Kicserélheti az arcképet! Az éppen díszlegő arcképet előlről hátra helyezheti (a csomagban) úgy, hogy előtűnjön egy új kártya! (Ha a játékos nem akarja kicserélni az arcképet, nem muszáj!)

ÉS

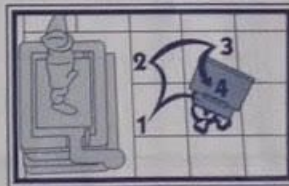
* A két kockán szereplő számok összegét lelépheti egy játékgúrával, vagy az egy-egy kockán szereplő számnak megfelelően léphet 2 játékgúrával.

A játékgúrák mozgatásának szabályai:

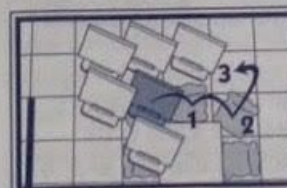
1. Mindegyik játéktábla négyzet egy mezőnek számít, mikor a játékos dob a kockával. A játékgúrák mozoghatnak vízszintesen vagy függőlegesen, de átlósan nem! Lásd a 13. ábrát.
2. Minden játékgúrát el kell indítani a piros szék startmezőkről, mielőtt bármelyik játékgúrát másodszor megmozdítaná a játékos, vagy törbe csalná.
3. Egy játékgúra nem érkezhets ugyanarra a mezőre kétszer, egy lépcsősorozaton belül (beleértve azt a mezőt is, ahonnan megkezdte a mozgást). Lásd a 14. ábrát.
4. A játékgúrák nem érkezhets olyan mezőre, illetve nem haladhatnak át olyan mezőn, amelyet egy másik játékgúra foglal el, vagy bármilyen bútordarab látható a játéktábla azon részén (mint asztal, szék kanapé, váza, íróasztal, arany szobor vagy egy festőállvány).
Kivétel: A játékgúrák ráléphetnek a piros szék startmezőkre, amennyiben körbe vannak zárva a többi játékgúra által. Lásd a 15. ábrát.
5. A játékgúrák áthaladhatnak a szőnyegeken.
6. A játékgúrák nem mehetnek át egyetlen falon sem a játéktáblán. Lásd a 16. ábrát.
7. Ha a játékos már két játékgúrát léptetett, (vagy egyet! – lásd "Két egyformát dobott") a következő játékoson a sor.



13. ábra
Egy érvényes 4-es lépés!



14. ábra
Egy érvénytelen 4-es lépés: a játékos visszatér arra a mezőre, amelyről elkezdte a mozgást.



15. ábra
A játékgúra körbe van zárva a többi játékgúra által; 3-as lépéshez a játékosnak 2 piros szék startmezőn át kell haladnia, hogy elérjen egy üres mezőt.



16. ábra
Egy érvényes 4-es lépés egy fal körül.

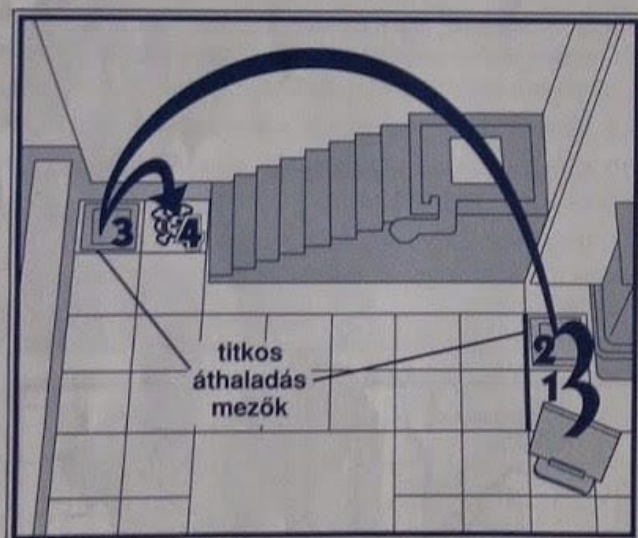
Titkos áthaladás mezők

5 titkos áthaladás mező van a játéktáblán, mindegyik egy faajtóval jelezve. Ha egyszer elkezdi a játékos gyűjteni a csapda-kártyákat, használja a titkos áthaladás mezőket, hogy az ellenfél játéktáblájához a csapda mezőkhöz közelítse, amelyhez birtokolja a csapda-kártyákat.

A játékos bármelyik játéktáblájával rálephet egy titkos áthaladás mezőre és onnan egy másik titkos áthaladás mezőre. A másik titkos áthaladás mezőre történő átugrás 1-nek számít. Onnan folytathatja a haladást a dobókockán szereplő szám "lelépéséig" (ha még maradt a számból).

Például: A 17. ábrán a játékos 4-et dobott. Lépjön kettőt, hogy elérje a titkos áthaladás mezőt, ugorjon egy másik titkos áthaladás mezőre és úgy érkezzen meg rá, hogy az ugrás 1-nek számítson, majd haladjon tovább egy mezőt, hogy befejezze a 4-es lépést.

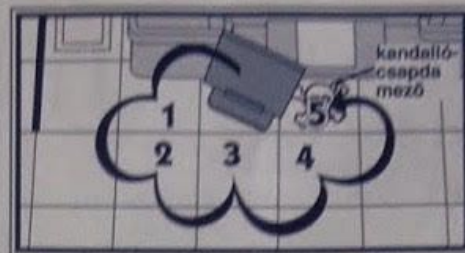
17. ábra



Csapda mezők

A játéktáblán 5 csapda mező található, mindegyik egy színes koponyával jelölve. A játékos használja ezeket a csapda mezőket, hogy eltegye láb alól az ellenfél játéktábláját!

A játékos bármelyik játéktábláját eljuttathatja egy csapda mezőre pontos számolással. Lásd a 18. ábrát. Eljuttathatja a játékos akár az ellenfél, akár a saját játéktábláját egy csapda mezőre (utóbbit különösen akkor, ha meg akarja tévesztani az ellenfele(ke)t, hogy azt higgyék az nem az ő játéktáblája) lásd "Megtévesztés" a 12. oldalon. Ha a játéktábla csapda mezőre került, a játékosnak (aki birtokolja) egy csapda-kártyára van szüksége a csapdából való kiszabaduláshoz.



18. ábra

Egy 5-ös dobással helyezzük a játéktáblát a kandalló-csapda mezőre pontos számolással!

Csapda-kártyák felvétele

A játék elején, amikor a játékos először érkezik egy csapda mezőre, vegyen fel egy csapda-kártyát. Ha a kártya, amit a játékos felvesz, passzol a csapdához amin áll, felhasználhatja a kártyát, oly módon, hogy leteszi a csapda-kártyát a félretett kártyák halmazába, a játéktábla elején lévő gyepre, képpel felfelé és megszökik a csapdából (Lásd: "Haladási és szökési szabályok" a 11. oldalon). A játékos úgy is dönthet, hogy megtartja a csapda-kártyát, és később használja fel a játékban.

Ha a játékos eszeveszett-kártyát húz, akkor is megszökhet a csapdából. (Egy eszeveszett-kártya bármelyik csapdához felhasználható! Lásd a 19. ábrát)



19. ábra

A könyvespolccsapda elhagyásához egy könyvespolccsapda-kártya, vagy egy eszeveszett-kártya szükséges!

Ha a játékos csapda-kártyája nem passzol a csapda mezőhöz, nem szökhet meg a csapdából – csak jelentse be, hogy "téves kártya" és tartsa a kezében, hogy később felhasználhassa!

* Ha a következő alkalommal egy csapda mezőre ér, és nincs megfelelő csapda-kártyája, vagy eszeveszett-kártyája, húzzon egy kártyát a csapda-kártya csomagból. Ha az megfelelő, a játékos megszökhet a csapdából.

Fontos: Nem teheti meg a játékos, hogy húz egy kártyát és egy másik kártyát (ami már előbb a kezében volt) használ fel ugyanabban a körben.

* Ha a játékosnak már a kezében van a megfelelő

csapda-kártya, amikor megérkezik egy csapda mezőre, felhasználhatja a kártyát és megszökhet a csapdából.

* Ha a játékos egy Detektív kártyát húz egy csapda-vagy eszeveszett-kártya helyett, lépjen a Detektív játékgúrával egyet a kastély bejárati ajtaja felé és helyezze a Detektív kártyát a félretett kártyák csomagjára. Azután a játékos húzzon egy másik kártyát a csapda-kártyacsomagból. Megjegyzés: Ha a Detektív játékgúrával eléri a "játék vége" mezőt, a játék azonnal véget ér – több kártya használata nincs megengedve! (lásd. "A játék győztese" a 12. oldalon)

Ha elfogynak a csapda kártyák a csomagból, keverjük meg a félretett kártyákat.

Haladási és szökési szabályok:

1. A játékos csak akkor tehet el láb alól csapdából "megszöktetve" egy játékgúrát, ha ő léptette arra a csapda mezőre ugyanabban a körben.

Például: Egy játékoson a sor és észreveszi, hogy ellenfelének egy játékgúrája már a könyvespolccsapda mezőn áll. Bár van egy megfelelő könyvespolccsapda-kártyája, nem használhatja fel azt az ellenfél játékgúrájának eltávolításához, mert nem ugyanabban a körben léptette oda. (Azt a megoldást választja, hogy lelépteti a játékgúrát a könyvespolccsapda mezőről, hogy lehetővé tegye egy másik játékosnak, hogy visszaléptesse a játékgúrát a csapda mezőre, s egy megfelelő csapda- vagy eszeveszett-kártyával eltegye láb alól a játékgúrát egy körön belül!

2. Ha a játékos csapda mezőre lép, megpróbálhat megjátszani egy csapda-kártyát és megszökni a csapdából. Bizonyosodjon meg, hogy befejezte a haladást, a kártya felhasználást és csapda elhagyást az első játékgúrával, mielőtt megmozdít egy második játékgúrát.

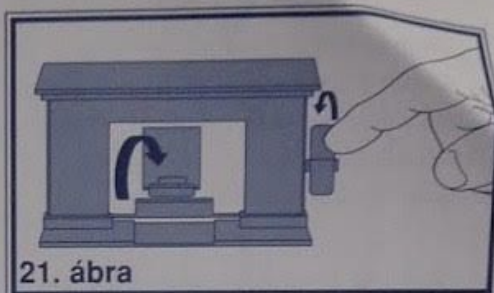
Hogyan hozzuk működésbe a csapdákat ?

A működtetésekhez az alábbiak szükségesek:

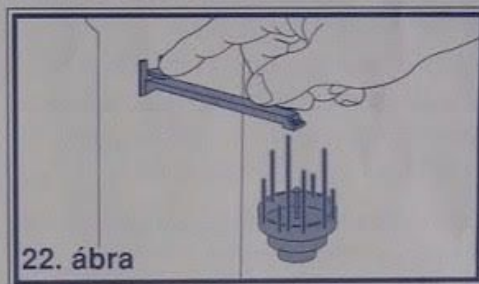
* **Lépcső:** Vigyük fel a játékgúrát a lépcsőn a kék címkére, nyomjuk le az emelőkart, hogy lehajítsa a játékgúrát a lépcsőn. Lásd 20. ábra.



* **Kandalló:** Helyezzük a játékgúrát a piros címkére a csapdán, és toljuk vissza az emelőkart, hogy így beelöljük a játékgúrát a kandallóba. Lásd 21. ábra



* **Csillár:** Nyomjuk meg az emelőkart, ami elereszti a csillárt. Lásd 22. ábra.



* **Szobor:** Nyomjuk meg az emelőkart, hogy ledöntsük a szobrot. Lásd 23. ábra.



* **Könyvespolc:** Vigyük fel a játékgúrát a létrára, a lila címkére és nyomjuk meg a könyvespolc hátulján lévő emelőkart, hogy felborítsuk a létrát. Lásd 24. ábra.





“Láb alól eltett” játékfigurák

Miután egy csapdát működésbe hoztunk, az áldozat-játékfigura automatikusan kiesett a játékból. Állítsuk be újra a csapdát a következő áldozat részére. Az a játékos, akinek birtokában van a “láb alól eltett” játékfigurának megfelelő szereplő-kártya, arcképpel felfelé köteles azt a játéktábla mellé helyezni, tetején a játékfigurával. A játék alatt, ha a “láb alól eltett” játékfigurának megfelelő arckép megjelenik a keretben, távolítsuk el a kártyát és helyezzük arcképpel lefelé a játéktábla nagy kanapéjára.

Amelyik játékos elveszíti az utolsó szereplő-kártyáját, kiesik a játékból és minden kezében lévő csapda-kártyát köteles letenni (kivéve ha 2 játékos játszik – lásd “Hogyan játsszon két játékos” a 12. oldalon).

Megtévesztés

Mivel a játékos nem akarja, hogy a többi játékos tudja melyek az ő játékfigurái, megtévesztheti őket úgy, hogy olyan játékfigurákat mozgat a kastély bejárati ajtaja felé, amelyek nem az övéi.

Megtévesztés csapda mezőkön: Saját játékfigurát is eljuttathatunk egy csapda mezőre megtévesztéssel! Még ha a játékosnak van is megfelelő csapda-, vagy eszeveszett-kártyája a kezében, húzzon egy új kártyát a csapda-kártya-csomagból. Ha megfelelő, NE használja fel! Tegyen úgy, mintha téves kártya lenne, és tartsa meg azt! Így a “törbeccalt” játékfigura biztonságban marad, és a játékos hozzájutott egy extra csapda-kártyához!

A játék győztese

Ahhoz, hogy egy játékos nyerjen, játékfigurájának el kell hagynia a kastélyt, és a “játék vége” mezőre kell érkeznie, amikor az arcképe díszelgve függ a falon. (A “játék vége” mezőt nem kell pontos számolással elérni.)

Egy másik módja a győzelemnek, ha a játékos játékfigurája az utolsó, amelyik életben maradt,

vagy ha a játékos játékfigurájának arcképe függ a falon, amikor a Detektív eléri a “játék vége” mezőt.

Hogy játsszon két játékos?

2 játékos esetén mindkét játékosnak osszunk 4 szereplő-kártyát, ahogy egy normális játékban: a játékosok megnézhetik kártyáikat, de titokban kell tartaniuk őket a másik játékos előtt.

Azután egyesével osszunk ki két tartalék szereplő-kártyát arcképpel lefelé mindkét játékosnak. Ezeket a tartalék kártyákat az egész játék alatt arcképpel lefelé kell tartani – ne nézzük meg őket! (Még ha el is veszti a játékos a szereplő-kártyáit nem nézheti meg a tartalék kártyákat.) A játékosok így mind a 12 játékfigurával játszanak.

Ha az egyik játékos elveszíti utolsó szereplő-kártyáját is, mindkét játékos folytassa a játékot amíg:

- (a) egy játékfigura eléri a “játék vége” mezőt mialatt az ő arcképe függ a falon; vagy
- (b) csak egy játékfigura marad a játéktáblán; vagy
- (c) a Detektív játékfigura eléri a “játék vége” mezőt.

Az a játékos győz, amelyik birtokolja a győztes játékfigurának megfelelő szereplő-kártyát! Amennyiben egyikőjük sem tartja a kezében a megfelelő szereplő-kártyát, mindketten fordítsák arcképpel felfelé a tartalék szereplő-kártyáikat. Amelyik játékos tartalék kártyái között van a győztes játékfigurának megfelelő szereplő-kártya, az nyeri meg a játékot!

A játék tárolása

Amikor befejeztük a játékot, távolítsuk el a kandallót, csillárt, arcképkeretet, szobrot és a könyvespolcot a játéktábláról. Azután távolítsuk el a lépcső tetejét a kerettel együtt. Óvatosan vegyük le a jobb hátsó falat (csillár felőli oldal), utána távolítsuk el a megmaradt falakat egy darabban úgy, hogy a lépcső maradjon rögzítve a központi és a bal hátsó falhoz. Helyezzünk be minden tartozékot a dobozba a következő játékgig.

MB
GAMES

© 1994 Hasbro International Inc. All rights reserved.
Magyarországon forgalomba hozza Hasbro Magyarország Kft.,
ALAG CENTER PEST, 1071. Budapest, Péterfy u. 15.