



# DRACULA'S FEAST

A logika és következtetés játéka 10 percben, 4-8 játékos részre.

Drakula meghívja vacsorára a városlakókat (néhányukat inkább desszertnek), ám egy rakás szörny is beállít a partira. Most mindenki pengeélen táncol...

## JÁTEKELEMEK:



13

Vendég  
Kártya



13

Vádolás  
Kártya



20

Áttekintő  
Kártya



20

Suttogás  
Kártya



1

Szabály-  
könyv

(10 Igen, 10 Nem)

A Dracula's Feast alapja a dedukció. Figyelemmel kísérni a többi játékost, feltenni a megfelelő kérdéseket, és elsőként rájönni mindenki személyiségére. Minden vendég rendelkezik egy különleges képességgel, néhányuk még a szokásos mellett, egyéb sajátos módon is megnyerheti a játékot!

## ÁTTEKINTŐ KÁRTYA:

Minden játékosnak adjatok egy Áttekintő kártyát. Az egyik oldalon a fordulókban elérhető akciók listája található. A másik oldal a játékban szereplő vendégek felsorolását tartalmazza. Tulajdonképpen az Áttekintő kártya az, amit valakinek a játékról tudnia kell, tehát az Előkészületek és a Játékmenet részek elolvasása után már készen is álltok a játékra. Ha bármikor bizonytalanok vagytok egy kártya hatásait illetően, akkor lapozzátok fel a Vendégek részt a szabályok végén.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

Válasszatok ki a játékosok számánál eggyel több Vendég kártyát.

**Drakula mindig részt vesz a játékban.**

A többi kiválasztható véletlenszerűen, vagy lehetnek a csoport által leginkább kedvelt karakterek.



Az első játékokot alkalmával azt javasoljuk, hogy Drakula mellett vegyen részt a Csalárd, Alucard, a Bugi Szörny, a Zombi, és ha ennél is többen játszatok, akkor a többi Vendég kártyából véletlenszerűen válasszatok.

Miután megvannak a vendégek, helyezétek képpel felfelé a hozzájuk tartozó Vádolás kártyákat az asztal közepére, ahol mindenki jó látja. Ezeket a kártyákat kell használni más játékosok **megvádolására**, valamint a játékban szereplő karaktereket mutatják.

Minden játékos magához vesz két Suttogás kártyát: egy **Igen**-t és egy **Nem**-et.

Keverjétek meg az összes Vendég kártyát, Drakula kivételével. Helyezzetek képpel lefelé egy Vendég kártyát az asztal közepére. Ő lesz a **Misztikus Vendég**. Drakula nem lehet a Misztikus Vendég. Hiszen ez mégiscsak az ő bulija! Keverjétek bele Drakulát a megmaradt Vendég kártyák közé, és képpel lefelé osszatok ki egyet-egyet minden játékosnak.



## JÁTÉKMENET:

A legélesebb tépőfoggal rendelkező játékos következik elsőként, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább. A soron következő játékokban mindig az előző játék győztese lesz a kezdőjátékos.

A fordulóban végre kell hajtaniod **egy** az alábbi akciók közül:

**TUDAKOLÁS:** Válassz ki egy másik játékos, és nyilvánosan kérdezz rá, hogy ő-e az egyik konkrét vendég („Te vagy a Vértörő?”). A kérdezettnek úgy kell válaszolnia, hogy az egy egyik Suttogás kártyáját titkosan odacsúsztatja neked. Nézd meg a kártyát, és add vissza neki.

**Hacsak egy Vendég kártya más utasítást nem tartalmaz, a játékosoknak mindig az igazat kell válaszolniuk egy tudakolásra.**



**Ne válaszolj hangosan!** A tudakolásokra kizárólag egy Suttogás kártya átadásával lehet válaszolni. Ha egy játékos véletlenül hangosan válaszol, egy Suttogás kártyát akkor is át kell adnia a kérdezőnek.

**TÁNC:** Válassz ki egy másik játékos, és kérd fel egy **táncra** („Felkérhetlek egy **táncra**?”).

**Ha elfogadja,** akkor titkosan megmutatjátok egymásnak a Vendég kártyáitokat.



**Ha elutasítja,** akkor semmi sem történik, és a forduló véget ér.

Egy **táncra** történő felkérés elfogadása nagyszerű módja annak, hogy információt szerezz a fordulóban, ám ne félj nemet mondani; egy **tánc** visszautasítása hasznos stratégia!



**VÁDOLÁS:** A **vádolás** a legfőbb útja annak, hogy megnyerd a játékot! Először is jelentsd be, hogy **vádolni** fogsz (és adj időt a többieknek arra, hogy reagáljanak). Ezután **fedd fel** a Vendég kártyádat. Helyezz képpel felfelé egy-egy Vádolás kártyát minden más játékos elé, valamint a Misztikus Vendég mellé. Biztosra menj, mert a választásod végleges, tehát amint lehelyezel egy Vádolás kártyát, az ott marad!

Minden játékos képpel lefelé átadja neked az **Igen** kártyáját, ha az elé helyezett Vádolás kártya megegyezik a Vendég kártyájával, vagy pedig a **Nem** kártyát, ha a vádolás helytelen.

**A játékosoknak becsületesen kell válaszolniuk.**

A többiek fel nem használt Suttogás kártyájából egy képpel lefelé fordított paklit kell képezni az asztal közepén.



Keverd meg a neked odaadott valamennyi kártyát, majd fedd fel őket.

Ha **mindegyik Igen**, akkor győzöl, és a játék azonnal véget ér. **Ilyen módon akkor is győzhetsz, ha a Vendég kártyád más győzelmi feltételt tartalmaz.**

Ha bármelyik is **Nem**, akkor a fordulód véget ér, és a játék tovább folytatódik. Keverj össze minden Suttogás kártyát, majd ossz ki mindenkinek egy **Igen**-t és egy **Nem**-et.

## TOVÁBBI TUDNIVALÓK:

### FELFEDETT VENDÉGEK

Ha egyszer egy vendéget **felfednek**, akkor az képpel felfelé fordítva marad. Felfedésének fordulója végén minden képességét elveszíti. Ebbe beletartoznak az előnyök és a hátrányok is.

Amikor egy Vendég kártyát **felfednek**, akkor célszerű a Vádolás kártyáját az adott játékos előtt tartani, ahelyett, hogy a **vádolások** közötti időben visszatennétek az asztal közepére.

**A MISZTIKUS VENDÉG:** A Misztikus Vendéget nem lehet **tudakolni** és felkérni **táncra**. A **vádolások** során mellé kell helyezni egy Vádolás kártyát, Suttogás kártya azonban nem érkezik tőle.

**BESZÉLGETÉS AZ ASZTALNÁL:** A játék folyamán hangosan annyit hazudsz, amennyit szeretnél, de a **tudakolásokra** és a **vádolásokra** adott válaszaidnak 100%-ban igaznak kell lenniük.

A játékosok közösen döntsék el, hogy engedélyezik-e a jegyzetelést. A játékosok nem folytathatnak privát diskurzust - minden beszélgetés nyilvános.

## JÁTEKVÁLTOZAT:

**EXTRA MISZTIKUM:** Hosszabb játékhoz **játsszatok két Misztikus Vendéggel**. Minden alkalommal, amikor a játékosok interakcióba kerülnek a Misztikus Vendéggel, akkor közölniük kell, hogy melyikkel teszik ezt.

**Vádolásnál** nem szükséges eltalálniuk, hogy a Misztikus Vendégek közül melyik-melyik.

## VENDEGEK:

Minden vendég rendelkezik egy egyedi képességgel, mely segíti őt megnyerni a játékot. Amikor egy vendég képessége ellentmondásba kerül a játékszabályokkal, akkor mindig a vendég képessége az erősebb.

Ha bármikor két képesség egyidejűleg fejtené ki a hatását, akkor azok sorrendjét az aktuális fordulót végrehajtó játékos választja meg.

Akár van különleges győzelmi feltétele, akár nincs, **vádolással MINDEN vendégnek lehetősége van győzni!**



### *Szemfogak az emlékekért!*

**DRAKULA** a parti házigazdája. Ő benne van minden játékban, és sohasem lehet a Misztikus Vendég. Amikor **felfedik** (bármilyen módon, bármelyik fordulóban), akkor annak a fordulónak a végén **vádolhat**.



Ez azt jelenti, hogy amikor Drakula **felfedi** magát, hogy **vádoljon**, akkor a fordulója végén ismét **vádolhat**.

### *Keményen nyomja a bosszút.*

**ALUCARD** késégbeesetten törekszik arra, hogy olyan menő legyen, mint Drakula. Ha tőle valaki azt **tudakolja**, hogy „Te vagy Drakula?“, akkor **Igen-t** kell Suttognia.



Ha egy **vádolás** során Drakula Vádolás kártyáját helyezik elé, akkor azonnal győz!

### *Egy démon, csakúgy.*

Amikor **BELZEBUB** tudakolására a válasz egy **Igen** kártya, akkor **felfedheti** a szerepét, és végrehajthat még egy fordulót.



Ebben az extra fordulóban tetszőleges akciót választhat - akár egy másik **tudakolást** is.

Ha egy újabb **Igen** választ kap, akkor ismét végrehajthat egy fordulót. Ezt a képességét a **felfedése** után is használhatja.

### *A táncolós típus, nem a... másik típus.*

A **BUGI SZÖRNY** egy jó kedélyű hullazabáló. Minden felkérést elfogad.

**Felfedheti** a kártyáját, hogy egy tetszőleges **tánc** után azonnal **vádoljon**, akár rész vett a **táncban**, akár nem. Ha felkér valakit **táncolni**, de visszautasítják, akkor azonnal **vádolhat**.



### *Persze, félős a csaj... de majd csak lesel, ha találkozol a barátjával.*

**DR. JEKYLL** egy viola, megspékelve egy kis titokkal. Azonnal azután, hogy **tudakolódzott** egy másik játékosnál, akkor **fel kell fednie** magát, és ki kell cserélnie a kártyáját a Misztikus Vendéggel. A játék hátralévő részében a játékos az új Vendég kártyának megfelelően játszik.



Ha Dr. Jekyll bármilyen más módon kerül **felfedésre** (például **vádolás** útján), akkor a képességét többé nem használhatja, tehát azután már csak normál módon **tudakolhat**.

### *Még Ő maga sem tudja önmagáról, hogy kicsoda.*

**CSALÁRD** egy több arcú hölgy. Mindig **Igen-t** kell suttognia, ha tőle **tudakolnak**. **Vádoláskor** az igazat kell válaszolnia.



*Ezúttal karóra kerül a varjú.*

**VAN HELSING** egy hölgy küldetéssel. Amikor **vádol**, akkor csak Drakula Vádolás kártyáját helyezi le. Ha **Igen** választ kap, akkor megnyeri a játékot!



*Ne fogd a holdfényre!*

A **VÉRFARKAS** egy kutyus, aki eltökélte, hogy ez lesz az ő napja. Minden felkérést elfogad.



Amikor bármelyik játékos bejelenti **vádolási** szándékát (de még mielőtt **felfedné** a személyiségét), a Vértörök előbb **felfedheti** magát és **vádolhat**. Ha a Vértörök **vádolása** sikertelen, akkor a játék menete visszakerül ahhoz a játékoshoz, aki **vádolni** készült.

Egyes vendégek **felfedhetik** a személyiségüket, hogy fordulón kívül **vádolhassanak**. Ha egy játékos így tesz, akkor a Vértörök a szóban forgó játékos **felfedése** után, de még a Vádolás kártyák lehelyezése előtt **vádolhat**.

*Összeölekezés, mindenki! Csopi öli!*

A **ZOMBI** szereti a maga közelében tudni a barátait.

Minden felkérést elfogad, de ő maga nem kér fel senkit **táncra**.



Amikor a Zombi **vádol**, akkor csak a szomszédjai elé helyez le Vádolás kártyákat - azaz a közvetlenül mellette balra és jobbra ülő elé. Ha mindkét helyről **Igen** válasz érkezik, akkor győz!

## HALADÓ VENDÉGEK.

Tombol Drakula partija... köztük ez a négy új rettenetes meghívott is. Ezek a kártyák Cukorka szimbólummal vannak jelölve, és ha a még nagyobb kihívásra vágytok, akkor keverjétek a többi vendég közé.

*Szerelem volt első harapásra.*

**DRAKULA MENYASSZONYÁT** nem lehet visszautasítani. Ha tőle valaki azt **tudakolja**, hogy „Te vagy Drakula?“, akkor **Igen-t** kell Suttognia.



Ha bármikor **Nem-et** Suttog egy **tudakolásra**, akkor **felfedi** a tudakoló játékost, és azonnal végrehajt egy **vádolást**.

Ha az a játékos már fel van **fedve**, akkor Drakula Menyasszonya továbbra is azonnal **vádolhat**.

*Valaha KÉT bal lába volt.*

**KÉKSZAKÁLL KAPITÁNYBAN** nincs kellem sem közösségi értelemben, sem pedig a táncparketten.



Amikor bármilyen **tánc** felkérést elfogadnak, akkor Kékszakáll **felfedheti** magát, hogy megnézzé annak a **táncnak** a Vendég kártyáit.

Bármelyik **tudakolás** után **felfedheti** magát, hogy megnézzé a válaszként átadott Suttogás kártyát.

Bármelyik **vádolás** során, miután minden Vádolás kártyát lehelyeztek, **felfedheti** magát, hogy megnézzé válaszként átadott egyik Suttogás kártyát.

Miután Kékszakáll Kapitány **felfedésre** került, többé nem használhatja a képességét. **Ez azt jelenti, hogy játékonként legfeljebb egyszer használhatja a fenti képességek egyikét.**

*Van mit visszatükröznie.*

A **VARÁZSTÜKÖR** látja azt, amit mások nem.



A játék elején, az első forduló előtt minden játékos becsukja a szemét. Valaki feltartja a Misztikus Vendéget úgy, hogy jól látható legyen. A Varázstükör kinyithatja a szemét és megnézheti a Misztikus Vendég kártyát. Ezután becsukja a szemét, és a Misztikus Vendég visszakerül az asztal közepére. Mindenki kinyitja a szemét és a játék elkezdődik a szokásos módon.

**Azokban a játékokban, amelyekben több Misztikus Vendég van, csak az egyiket kell felmutatni. A játék elkezdése előtt válasszátok ki, hogy melyiket.**

*Van egy titka. A titok az, hogy a mocsárban él.*

A **MOCSÁRI LÉNY** összesarazza a vizet.

Minden alkalommal, amikor **vádol**, akkor képpel lefelé fordítva osztja ki a Vádolás kártyákat. A játékosok csak a nekik adott kártyát láthatják.



Amikor megkapja a Suttogás kártyákat, akkor csak abban az esetben fedi fel őket a nyilvánosság előtt, ha valamennyi **Igen**.

**Ezt a képességét a felfedése után is használhatja.**

A *Dracula's Feast* játékról és kiegészítőiről többet megtudhat a [draculasfeast.com](http://draculasfeast.com) oldalon.



**Jellybean  
Games**

A Jellybean Games célja egyszerű, magával ragadó játékok készítése az egész család számára.

További információk és feliratkozások:  
[jellybean-games.com](http://jellybean-games.com)

## TERVEZTE

Peter C. Hayward

## ILLUSZTRÁCIÓ

Tania Walker

## FEJLESZTETTE

Tom Lang

## GRAFIKAI TERVEZÉS

Darrell Louder

Tania Walker

## LOGO

Jonathan Morris

## KÜLÖN KÖSZÖNET

Matt Loter

Christopher Badell

Gavin Core

Cardboard Edison

Anika Phillips

Elsa Lynn

Edward Gorey House,

valamint köszönet

minden Kickstarter

támogatóknak.

Továbbá extra  
köszönet jár Tom  
Lang-nek, aki  
nélkül fele ilyen  
sem lenne a játék.

HUNGARIAN TRANSLATION

Zsolt Farkas

(fkif69@gmail.com) v.1.0.