

# MALL OF HORROR – SURVIVAL IS IN THE BETRAYAL

## Horror a bevásárlóközpontban – Az árulás a túlélés

### JÁTÉKTÉR FELÁLLÍTÁSA

#### 1. Karakterek kiosztása

Minden játékos választ egy színt és magához veszi a megfelelő címlap lány (Pin-Up Model, 7 Győzelmi Pont), kemény csávó (Tough Guy, 5 GYP) és a partizán (Gunman, 3 GYP) karaktereket, valamint a szavazó tárcsát (Voting Wheel). 3 játékos esetén a pici lány (Little Girl, 1 GYP) karakter is kiosztásra kerül. Ezután minden játékos kap **egy** akciókártyát és a maradék kártyát lefordítva a tábla mellé helyezük.

#### 2. Biztonsági főnök

A legidősebb játékos magához veszi a Chief of Security jelölőt és ő lesz az **első** biztonsági főnök (továbbiakban csak főnök). Minden közös akcióban a főnök lép először és őt követi a többi játékos az óramutató járásának megfelelően.

#### 3. Lezárt helyek

Zárjuk be Cachou-t (2. helyszín) 3 vagy 4 játékos esetén.

#### 4. Karakterek lehelyezése

A főnök kezdi a játékot. Mindenki **egyesével** dob két kockával és az egyik kocka által kijelölt helyszínre lehelyezi az **egyik** választott karakterét. Ezt addig folytatjuk, míg az összes karakter lehelyezésre nem kerül.

Amennyiben mindkét kocka olyan helyszínt jelöl, ahova már nem fér több karakter, akkor a játékos választhat egy másik még szabad férőhellyel rendelkező helyszínt.

#### 5. Zombik lehelyezése

A főnök **4** kockával dob és a kockáknak megfelelő helyszínek ajtajai elé lehelyez **1-1** zombit.

### SZAVAZÁS

A szavazások előtt mindenkinek lehetősége van egy vagy több akciókártya kijátszására. A kártyák kijátszását is a főnök kezdi, majd az óramutató járásának megfelelően a többi játékos. Minden játékos annyi kártyát játszik ki amennyit szeretne. Minden játékosra csak egyszer kerül a sor.

Szavazáshoz a játékosok a színűknek megfelelő szavazó tárcsát használják és egyszerre fedik fel azt. Csak a helyszíneken lévő karakterekre lehet szavazni. A játékosok szavazhatnak saját magukra is.

Amennyiben egy játékosnak több karaktere is ugyan azon a helyszínen van, akkor neki a karakterek számának megfelelő szavazati erőssége van. Akinek a színe kiválasztásra kerül az dönthet, hogy melyik karakterét áldozza fel.

Egyenlőség esetén a többi játékos bevonásával újraszavazás történik. Csak a "vítás" karakterekre lehet ekkor már szavazni.

### Partizán

A partizán karakter esetén a játékos szavazata kettőnek számít. Ehhez adódik hozzá a többi karaktere szavazata, ha van/nak ilyen/ek.



### Árulás (Threat/Menace) kártyák

A játékosoknak lehetőségük van minden egyes szavazás előtt kijátszani az árulás kártyáikat. Ezzel egy extra szavazati lehetőséget kapnak, minden egyes kijátszott kártya után. Újraszavazásnál is érvényesek a korábban kijátszott lapok, de új lap kijátszására már nincs mód.



### Megvezetés

A játékosok nem kötelesek a lapjaikat társaiknak megmutatni, főnként a kockadobásuk eredményét közölni vagy a szavazatukról másokat tájékoztatni, de a taktika részeként természetesen szabad a többieket okosan megvezetni.

## JÁTÉKFÁZISOK

### A. A teherautó átkutatása

A 4. helyszínen (Parking Lot), vagyis a parkoló szinten lévő karakterek tulajdonosai szavazással eldöntik, hogy ki fogja a teherautót átkutatni. A keresés során a győztes karakter az életben maradáshoz szükséges tárgyakat talál (akciókártyát kap).

Itt kijátszhatók az árulás kártyák a szavazás befolyásolására.

A szavazás győztese megnézi a három felső akciókártyát és kiválaszt egyet magának, valamint egyet odaad valamelyik játékostársának. A harmadikat visszateszi a pakli aljára. Ha a második szavazás után is egyenlőség alakul ki, akkor nem kerülnek kiosztásra lapok. A szavazás elmarad, ha nincs több akciókártya.



## **B. Biztonsági főnök megválasztása**

Az 5. helyszínen (biztonsági szoba, Security HQ) a karakterek tulajdonosai szavazással eldöntik, hogy ki legyen a biztonsági főnök ebben a körben.

Itt is kijátszhatók az árulás kártyák.

Ha a második szavazás után is egyenlőség alakul ki, akkor az előző biztonsági főnök tölti be a pozíciót még egy körig. Ugyan ez történik, ha a zombik ellepték a biztonsági szobát és ezért le kellett zárni a helyiséget. Ha az előző biztonsági főnök halott, akkor a tőle balra ülő veszi át a helyét.



## **C. Zombik érkezése**

A biztonsági főnök gurít a kockákkal (ha nem szavazás útján nyerte el a pozíciót, akkor ő sem nézheti meg az eredményt) és az eredményt a többiek előtt titokban tartja. A többi játékos a biztonsági kamera (Security Camera/Cameras De Securite) akciókártyát kijátszva megtekintheti a dobás eredményét.



## **D. Új rejtékhely kiválasztása**

A főnök választja ki először az új rejtékhelyét a szavazó tárcsával és ezt közli a többi játékosal (kivéve ha nem szavazás útján nyerte el a pozíciót). Majd őt követi a többi játékos (egyszerre), ahova az egyik karakterüket megpróbálják majd eljuttatni.

Lezárt helyszín nem választható. Előfordulhat, hogy valaki olyan helyszínt választ ki célul, ami már tele van, ekkor vagy a parkoló szintre próbál eljutni, vagy reménykedik benne, hogy mire rákerül a sor, addigra lesz szabad hely. Egyik helyszín sem tud több karaktert befogadni, mint a rajta szereplő rajzszögek száma.

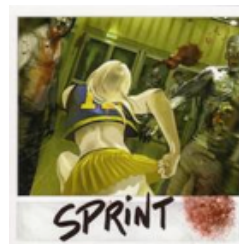
## **E. Karakterek mozgatása**

A többi játékos is felfedi úticélját, a főnök lehelyezi a zombikat a dobott eredmény szerint. 3 és 4 játékos esetén a lezárt 2-es helyszín miatt a 2-es dobásokat figyelmen kívül hagyjuk. (De dobhatunk újat is a kérdéses kockákkal.)

Az üres helyszíneket a játék végéig le kell zárni, ha 8 vagy több zombi szabadul be oda. A 4-es helyszínt (parkoló szint) nem lehet lezárni. A lezárt helyszíneket megjelöljük a "Closed" jelölővel és visszavesszük az ott lévő zombikat.

A főnökkel kezdve áthelyezzük a választott karaktereket a kiválasztott új célra. Ha valaki olyan helyszínt választott ami megtelt, akkor tovább menekülhet a parkoló szintre.

A játékosoknak muszáj áthelyezniük az egyik karakterüket, de kijátszhatják a rohanás (Sprint) akciókártyát és ekkor szabadon választhatnak új célt. Ekkor megtehetik, hogy NEM mozgatják a karaktert.



### F. A Zombi horda támadása

További egy zombit teszünk ahhoz a helyszínhez, ahol a legtöbbben vannak. Egyenlőség esetén ez a lépés kimarad.

További egy zombit teszünk ahhoz a helyszínhez, ahol a legtöbb címlap lány karakter van. Egyenlőség esetén ez a lépés kimarad.

Az 1-es helyszíntől kezdve végigjársuk a zombik támadását. Ha a zombik száma eléri vagy meghaladja a karakterek számát, akkor a zombik betörnek a helyszínre (a kemény csávó kettőnek számít).



A helyszínen lévő játékosok szavaznak, hogy kinek kell az egyik helyszínen lévő karakterét feláldoznia. A második eredménytelen szavazás után, egy véletlen karakter kerül kiválasztásra (erre a célra használhatjuk akár a dobókockákat is).

A Szupermarketbe (6-os helyszín) már 4 zombi is be tud törni függetlenül az ott megbújó karakterek számától.

A szavazások előtt a játékosoknak lehetősége van olyan akciókártyák kijátszására, amik csökkentik a zombik számát, így elkerülhető, hogy azok benyomuljanak a helyszínre.



Amennyiben a zombik betörtek és felzabáltak valakit (szavazással döntünk kinek kell az egyik karakterét feláldozni, az árulás kártyák kijátszhatók), levesszük a zombikat a tábláról. Ha nem tudnak betörni, akkor a következő körre is maradnak az ajtó előtt.

A parkoló szinten **minden zombi felzabál valakit** és zombiként kell szavazniuk a játékosoknak. Ezután minden zombit le kell venni a parkoló szintről. Szavazás előtt kijátszhatók a rejtőzködés és fegyverek akciókártyák.

## További akciókártyák

### Eszközök (Hardware/Materiel) lap

Egy kártya kijátszásával egy zombi tartható fel a benyomulásnál (eggyel kevesebb zombival kell számolni), de nem játszható ki a parkoló szintnél és nem állítja meg a zombi hordát, ha a szupermarketnél eléri a zombik száma a 4-et.



### Fegyverek

Azonnal elpusztítható velük 1 vagy 2 zombi attól függően, hogy hány árny van a kártyán.

1 árnyas lapok: baseball ütő / Baseball Bat, fejsze / Fire Axe, pisztoly / Gun

2 árnyas lapok: láncfűrész / Chainsaw, gránátok / Grenades, sörétes vadászpuska / Shotgun



### Rejtőzködés (Hidden/Cachette) lap

A játékos karaktere elbújik, ezért nem lehet áldozat, de nem is szavazhat. A többség eldöntésénél már ő is szavazhat. A parkoló szinten kijátszott kártya az összes szavazásra érvényes (az adott körben).



A kijátszott kártyák kikerülnek a játékból. Képezzünk belőlük egy dobó paklit a tábla mellett.

## Átalakulás zombivá

A zombi horda támadása után (F. fázis) a karakter nélkül marad játékosok kiesnének a játékból.

Azonban továbbra is részt vesznek a csoportos szavazásokban (egyenlőség esetén történő 2-dik szavazás). Továbbá a következő körtől kezdve feltámadnak zombiként és az úti cél választása (D. fázis) után lehelyezhetnek 1-1 zombit a játéktáblára.

## Mentőhelikopter érkezése

A játék véget ér, ha az összes életben maradt karakter egy helyszínre menekül (ez nem lehet a parkoló szint) vagy már csak 4 karakter maradt életben (6 játékos esetén 6).

Az a játékos nyer, aki a legtöbb Győzelmi Pontot gyűjtötte össze (életben maradt karaktereken lévő számok összege). Egyenlőség esetén a több fel nem használt akciókártya a mérvadó.

# Összefoglaló

## Karakterek

- Címlap lány: 7 GyP, 1-es erősségű, 1 szavazat, F. fázisban 1 extra zombit vonzhat
- Kemény csávó: 5 GyP, 2-es erősségű, 1 szavazat, F. fázisban 2 zombival tud elbánni (eggyel növeli a csoport erejét)
- Partizán: 3 GyP, 1-es erősségű, 2 szavazat (szavazásoknál duplán számít)
- Pici lány: 1 GyP, 1-es erősségű, 1 szavazat, csak 3 játékos esetén kell használni

## Akciókártyák

- Fegyverek: F. fázisban a zombi horda támadása előtt kell kijátszani, azonnal elpusztul 1 vagy 2 zombi.
- Árulás: szavazások előtt kell kijátszani, eggyel többet ér az adott szavazat.
- Biztonsági Kamera: C. fázisban a zombik érkezésénél kell kijátszani, titokban megtekinthető a dobás eredménye.
- Sprint: E. fázisban a karaktereket mozgatásánál kell kijátszani, új cél választható, akár helyben is lehet tartani a karaktert.
- Eszközök: F. fázisban a zombi horda támadása előtt kell kijátszani, ideiglenesen csökkenti a zombik számát eggyel. Nem játszható ki a parkoló szinten és nem állítja meg a 4-nél több zombit a szupermarketben.
- Rejtőzködés: F. fázisban a szavazás előtt kell kijátszani, a karakter nem lehet áldozat, de nem is szavazhat. A parkoló szinten adott körben az összes szavazásba beszámít. A karakter ereje hozzáadódik a csoport erejéhez, hogy a zombi horda ne tudjon betörni.

## Játékfázisok

- A. A teherautó átkutatása: a szavazás győztese 3 kártyából egyet megtart, egyet odaad játékostársának, egyet alulra tesz.
- B. Biztonsági főnök megválasztása: az 5-ös helyszínen tartózkodók között szavazás, 2 döntetlen után marad az előző biztonsági főnök.
- C. Zombik érkezése: a főnök gurít és ha korábban választották, akkor megnézheti az eredményt. Biztonsági kamera lapok kijátszása és megtekintés.
- D. Új rejtekhely kiválasztása: a főnök választ először és ha választották, akkor közli a többiekkel. A többiek titokban választanak új célt egy karakterüknek.
- E. Karakterek mozgatása: A játékosok egyszerre felfedik a választott úticélt. A biztonsági főnök lehelyezi az új zombikat. A játékosok áthelyezik a karaktereket, ha egy helyszín megtelik, akkor a parkoló szintre.
- F. Zombi horda támadása: Extra zombik lerakása, 1-es helyszíntől kezdve erősség megállapítása és utána a szavazások. Zombik levétele szavazás után.

## Különleges zombik bevezetése

Ha lehetőségünk van a zombik megkülönböztetésére, (pl. festéssel vagy más játékból való eltérő bábuk beszerzésével), akkor még változatosabbá tehetjük a Mall of Horror társasjátékunkat a következő szabályok használatával.

### Szívós zombik (Zed Heads)

Amikor új zombik felhelyezése miatt gurítunk a kockákkal használjuk a következő szabályokat.

Ha egy helyszínrre két zombit kéne felhelyeznie a főnöknek, akkor helyettük használja a szívós zombit.

A szívós zombik különleges képessége, hogy csak fegyver akciókártya kijátszásával kerülnek le a tábláról. Különben a játék végéig játékban maradnak.



Amikor egy vagy több szívós zombi lendül támadásba és sikeresen meggyilkolnak egy vagy több karaktert, akkor utána is maradnak az adott helyszínen.

Ha kétszer kettő egyformát gurít a főnök a négy kockával (pl. 1-1-3-3 vagy 2-2-6-6), akkor kettő szívós zombi helyett helyezzünk minden helyszín elé egy-egy szívós zombit. Ha három egyformát gurít a főnök (pl. 3-3-3-5), akkor kettő szívós zombit tegyünk adott helyszínrre. Négy egyforma esetén (pl. 6-6-6-6) pedig hármat tegyünk le, valamint ne felejtünk el sok sikert kívánni a játékos társaknak.

### Császkáló zombik (Zacks)

Amennyiben egy játékos egy vagy több karakterét elveszíti a játék folyamán, akkor azok a karakterek a következő körre felélednek császkáló zombiként és a következő tulajdonságokkal bírnak.

A játékos többi karakterét nem bántják a további játék során, ellenben mindenhova (új rejtekhely választásánál) követik a karaktert, ha egy helyszínen van a császkáló zombi is és a karakter is az új rejtekhely választásánál.



Ha a játék folyamán sikerül a zombi hordának egy helyszínrre betörnie és valamelyik karaktert felzabálnia, akkor a hordával együtt a császkáló zombik is lekerülnek a tábláról. Itt is használhatók a fegyver akciókártyák.