

# REJTÉLYES VÁRBÖRTÖN

Életkor: 6+  
Játékosok száma: 1-5  
Játékidő: 20 perc

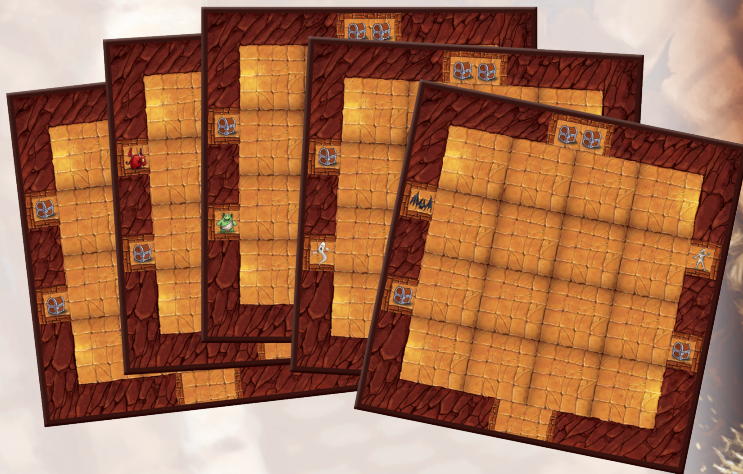
JÁTÉKLEÍRÁS



A Dr. Knizia ajánlata sorozat olyan játékokból áll, amelyeket Reiner Knizia, a matematikai tudományok doktora, a világ egyik legnépszerűbb játékkervezője készített. A tervező közel 600 játék megalkotásában vett részt, amelyek világszerte több mint 50 nyelven jelentek meg. Közülük sok számos díjat és elismerés nyert.

## TARTOZÉKOK

5 darab játéktábla



100 darab várbörtönlapka  
(20 darab minden játékosnak)



60 darab sárga jelölőpont



15 darab piros jelölőpont



játékleírás



## A JÁTÉK CÉLJA

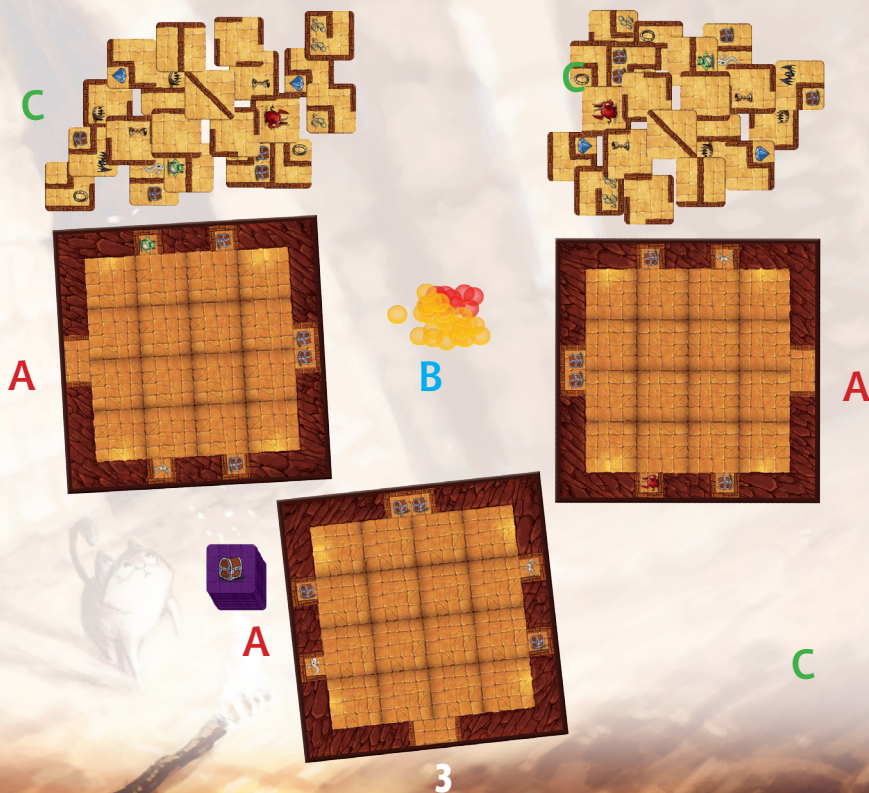
A játék folyamán a játékosok várbörtönlapkát helyeznek a játéktáblára. Miután elkészültek, útnak indulnak a létrehozott folyosón. A börtönben talált minden egyes kincs 1 pontot ér, azonban minden sötét alak, akivel találkozunk 2 pontot vesz el a játékostól. Az a játékos nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.

## ELŐKÉSZÜLETEK

**A** Minden játékos egy játéktáblát helyez maga elé (úgy, hogy a börtön bejárata a legközelebb legyen a játékoshoz).

**B** Helyezd a jelölőpontokat a játéktábla közepére.

**C** Minden játékos 20 darab várbörtönlapkát kap a választott színből (a lapkák hátulja különböző színű). A legfiatalabb játékos összekeveri a lapkákat, és képpel lefelé fordítva elhelyezi azokat egy kupacban. A többi játékos maga előtt helyezi el a lapkákat képpel felfelé fordítva.



## A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos felveszi a kupac legfelső lapkáját, megmutatja a többi játékosnak, hogy mindegyikük kihúzhassa az annak megfelelő lapkát a saját lapkái közül. Ezután minden játékos elhelyezi a lapkát a saját játéktáblája bármelyik mezőjén. Majd a legfiatalabb játékos a következő lapkát is felveszi a kupacból, és ismét megmutatja azt a többi játékosnak. Ezt addig folytatják, amíg minden játékos játéktábláján 16 lapka nem lesz.

## PONTOK SZÁMÍTÁSA

Miután a játéktábla megtelt lapkával, a játékosok útnak indulnak a maguk által épített folyosókon. Sárga jelölőponttal jelölik a börtönben talált kincseket, piros jelölőponttal pedig a sötét alakokat, akikkel az út során találkozhatnak.

**Ne feledd!** Minden játékos a bejáraton keresztül lép be a folyosóra.



Minden egyes **sárga** jelölővel jelölt kincs **1 pontot ér**, míg minden **piros** jelölővel jelölt sötét alakért **mínusz 2 pont jár**. Az a játékos nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.

Példák a kincsekre:



Példák a sötét alakokra:



**Példa:** A játékos 12 kincset talált a börtönben (és meg is jelölte azokat a sárga jelölővel), és 2 sötét alakkal találkozott (melyeket piros jelölővel jelölt). Ez azt jelenti, hogy 8 pontot kap, mert  $12 - 4 = 8$ .

Minden játék során 20-ból 16 darab lapkát kell felhasználni. Így minden egyes játszma más lesz, mint az előző.

A játékosok megegyezhetnek abban, hogy egymás után hány játszmát szeretnének játszani. A játékosok minden játszma végén felírják, hány pontot szereztek. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Ha nincs kivel játszani, próbáld ki a szóló változatot. Próbáld meg annyi pontot szerezni, amennyit csak tudsz.

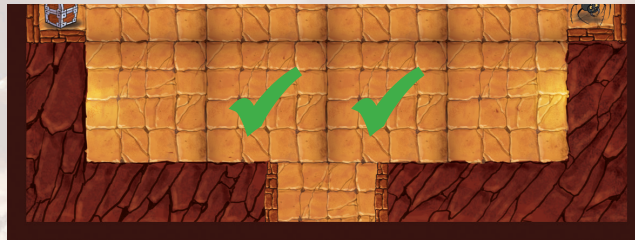
## A „LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE” VÁLTOZAT

Ebben a változatban egy helyen változik csak a szabály, hogy a szóló változatnál nehezebb legyen a játék.

A játék kezdetén a legfiatalabb játékos felveszi a kupac legfelső lapkáját, megmutatja a többi játékosnak, hogy mindegyikük kihúzhassa az annak megfelelő lapkát a saját lapkái közül. Mindegyik játékos a bejárat közelében található két mező egyikére helyezi a lapkát.

A maradék lapkákat legalább az egyik már a játéktáblán elhelyezett lapka mellett kell elhelyezni.

A többi szabály nem változik.







TREFL SA, Ul. Kontenerowa 25,  
81-155 Gdynia, Lengyelország  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

A játék szerzője: Reiner Knizia  
Illusztráció: Tomek Larek  
Termékmenedzser: Jarosław Basałga

© 2015 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Felülvizsgálat: Katarzyna Wróbel  
Grafikai kialakítás: Adam Strzelecki  
Műszaki kialakítás: Grzegorz Traczykowski