

Szabad választás játékváriáció

A játékba több taktikai lehetőséget vihetünk, ha elhagyjuk a karakter-dobókocka használatát. Minden kör megkezdése előtt a játékos saját maga választhatja meg, hogy melyik karakterrel szeretne lenni a körében. Ezt a választását az adott körben végig meg kell tartania. Csak a következő körében választhat új karaktert a játékos. Természetesen ugyanazt a karaktert is lehet még egyszer választani, mint akivel az előző körben voltunk.

Példa: Henry Schnuffer, a kutya karakterével szeretne haladni a körében. Kiválasztja Schnuffert, dob a kockákkal, és a körében végig Schnuffer karakterét használja. Ezután Dennis kerül sorra, és ő is Schnuffert választja. A saját körében végig a kutya figurájával lépked. Mia a harmadik a sorban, ő viszont Poppyt választja a körében. Ezután ismét Henryre kerül a sor, aki ebben a körében már Kracko karakterét választja.

Gyors áttekintése a játémenetnek

A játék célja

– Felfelé haladni és a legtöbb szellempontot összegyűjteni.

Előkészületek

- A játéktáblát tegyék az asztal közepére, a karakterek figuráit pedig a kertkapu elé.
- A szellempontjelölket tegyék a játéktábla mellé (50 db-ot 2 játékos, 60-at 3 játékos, 75 darabot 4 vagy több játékos esetén).
- A legbátrabb játékos lesz a kezdőjátékos, magához veszi a kockákat.

A játék menete

- Dobj a karakterkockával, hogy meghatározd, melyik figurával fogsz mozogni a körödben.
 - Dobj 2, 3 vagy 4 kockával. Eredményed: a 2 legmagasabb értékű kockák összege.
 - o A dobásod eredménye magasabb, mint a szint, ahol a karakter áll? Lépj a figuráddal egy szintet feljebb, és vedd el a megfelelő számú szellempontjelölöt.
 - o Döntsd el, hogy tovább próbálkozol dobásokkal előrébb jutni, vagy megállsz azon a szinten, ahol éppen van a figurád.
 - o Ha az újradobás mellett döntöttél, ismét határozd meg, hogy 2, 3 vagy 4 kockát használj a dobásodnál.
 - o Dobásod eredménye pontosan annyi, mint ahányadik szinten éppen áll a figurád? Nem lépsz egyik irányba sem a karakterrel, nem szerzel szellempontjelölket, a köröd véget ér, viszont büntetést sem fizetsz.
 - o Dobásod eredménye kevesebb, mint az a szint, ahol a karakter van? Tegyé! Büntetés szellempontjelölöt arra a szintre, ahol éppen vagy (pontosan annyit, ahány szintet vissza kell lépned), eredményed alapján lépj vissza a figuráddal, a köröd véget ért.
- Szerezd meg a Büntetés szellempontjelölket, abban az esetben, ha 2 kocka dobásával értél arra a szintre, ahol a Büntetés szellempontjelölök vannak (plusz a dobásért járó szellempontjelölöket is vedd el).

A játék vége

A szellempontjelölök elfogytak a közös készletből = a játék véget ér
A legtöbb szellemponttal rendelkező játékos = Győztes

Spookies

Izgalmas, kockázatos társasjáték 2–5 játékos bátor játékos részére, 8 éves kortól

Bátor vagy? Persze, hogy bátor vagy! És pontosan ezt a bátorságot kell átadnod a négy barátunk, Poppynak, Krackónak, Duffynak, Hanjának és a kutyafigurának, Schnuffernek, hogy leküzdjék félelmüket. Sok-sok szellem és más egyéb veszélyek is leselkednek rájuk az öreg kísértetházban. Az öt barát egyre beljebb merészkedik körről körre a házba, ami egyre ijesztőbbé válik, ahogy közelednek a kísérteties padlás irányába.

A játék lényege

Az a játékos, aki a játék végére a legtöbb szellempontot gyűjti össze, nyeri meg a játékot. Szellempont a jutalmad, amikor kockázatot vállalsz a kísértetházban vagy egy szinttel feljebb merészkedsz. Minél magasabbra jutsz, annál több szellempontot gyűjthetsz össze. De ha túl nagy kockázatot vállalsz, veszíthetsz is a szellempontjaidból.

A játék tartalma

1 játéktábla



5 karakterfigura: Kracko, Schnuffer, Hanja, Duffy és Poppy



1 karakter-dobókocka



4 számozott dobókocka



75 szellempontjelölő (30x1,20x2,15x3,10x5)

Előkészületek

Tegyék a játéktáblát az asztal közepére, és az öt karakter figuráját helyezték el a játéktáblán látható kapu elé. Javaslatunk, hogy négynél kevesebb játékos esetén ne használjátok az összes szellempontjelölöt, csak az alábbi mennyiségben:

2 játékos esetén: 50 jelölő

3 játékos esetén: 60 jelölő

4 vagy 5 játékos esetén: 75 jelölő

Képpel lefelé fordítva számoljátok le a megfelelő mennyiségű szellempontjelölöt, a maradékot tegyétek vissza a játék dobozába. A leszámolt jelölöket tegyétek egy kupacba a játéktábla mellé. A legbátrabb játékos kezdhet, vegye magához a karakter-dobókockát és a négy számozott dobókockát is.



Importálja: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

A játék menete

A játékosoknak először mindig a karakterkockával kell dobniuk, hogy meghatározzák, melyik karaktert fogják mozgatni körükben. Az öt karakter figurája nem tartozik egyik játékoshoz sem! Minden kör az alábbiak szerint zajlik:

1. Karakter meghatározása a lépéshez (karakterkockával dobással)
2. Számozott kockák mennyiségének kiválasztása (2, 3 vagy 4) és dobása
3.
 - a. A karakterfigura léptetése felfelé (a dobás eredménye magas volt); vagy
 - b. a karakter figurájának léptetése lefelé (a dobott érték túl alacsony volt > kör vége); vagy
 - c. a karakter figurájának egyik irányban sem való léptetése (a dobott érték pontosan megegyezik annak a játémezőnek az értékével, amelyiken a figura áll) > kör vége




1. Karakterfigura meghatározása

Minden kör elején a játékosnak először a karakterdobókockával kell dobni. Ez határozza meg, hogy a saját körében melyik karakter figurájával kell majd lépnie. Ha a dobás eredménye kérdőjelszimbólum, akkor ebben a körben a játékos választhatja ki, hogy melyik karakterrel szeretne lenni.

2. Számozott kocka mennyiségének kiválasztása, és dobás

Ahhoz, hogy a játéktáblán felfelé haladhass a figuráddal, mindenképpen legalább akkora értéket kell dobnod a kockákkal, mint annak a szintnek a száma, ami közvetlenül előtted van. Például, ha a karakter a 7. szinten áll, akkor minimum 8-as érték dobásával tudsz előre lépni. A dobásodnál csak a két legmagasabb értékű kockát lehet számításba venni.

Például:

- 2 dobókockával történő dobás esetén:  pont 5
3 dobókockával történő dobás esetén:  pont 8
4 dobókockával történő dobás esetén:  pont 10.

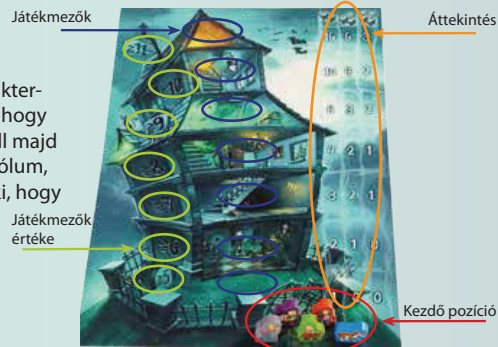
A legnagyobb esélyed akkor van, hogy feljebb juss, ha mind a négy dobókockával dobsz a körödben, kisebb az esélyed három kocka dobásával, viszont a legnagyobb rizikót akkor vállalod, ha csak két kocka dobásával próbálsz meg feljebb jutni. Viszont, ha csak két kockával dobsz, akkor szerezheted a legtöbb szellempontot. Döntsd el, hogy 2, 3 vagy 4 kockát használj, és dobj!

3.a Megcsináltad! Lépj egy mezővel feljebb

Abban az esetben, ha legalább olyan értéket dobtál a kockákkal, mint az előtted lévő következő szint, egy mezővel előrébb léphetsz a figuráddal. A lépésed után megkapod a szellempontjaidat, amelynek értékét a játéktábla jobb oldalán látható táblázat mutatja meg. A megszerzett szellempontjaid attól függenek, hogy a dobásodnál hány kockát használtál fel.

- 2 dobókocka használata esetén: lásd a bal oldali oszlopban
3 dobókocka használata esetén: lásd a középső oszlopban
4 dobókocka használata esetén: lásd a jobb oldali oszlopban
Vedd el a meghatározott mennyiségű szellempontot, és ne nézd meg a jelölők másik oldalát, és tedd le magad elé.

Például: Tim Schnuffer kutya karakterét dobta ki a kockával. Schnuffer jelenleg a kertkapu előtt áll. Tim úgy dönt, hogy két dobókockát használ, amelyekkel dob egy 3-ast és egy 4-est (=7). Mivel magasabb értéket dobott, mint 5 vagy annál több, ezért



16	6	3
10	4	2



a kutya figuráját áthelyezheti a kertbe, az 5. szintre. Tim megnézi az Áttekintés részt, mivel elért az 5. szinthez 2 dobókocka használatával, a jutalma 1 szellemjelölő a kupacból, ezt képpel lefelé fordítva maga elé teszi, és folytathatja a saját körét.

Újradobsz vagy önként megállsz, amíg még elől vagy?

Minden sikeres dobás után a játékos eldöntheti, hogy újradob, vagy megáll, amíg még elől van. – Abban az esetben, ha az újradozás mellett dönt, ismét meg kell határoznia, hogy hány dobókockát szeretne használni a következő dobásához. Ugyanazzal a karakterrel kell folytatnia az előrehaladást az újradozásnál is, egészen a köre végéig.

– Ha a játékos inkább a megállás mellett dönt, megtarthatja a szellempontjelölőket, és a következő játékos kezdheti meg a saját körét.

Ha a karakterrel felértél a padlásra, ahhoz, hogy szellempontot tudj gyűjteni, 12-t kell a dobókockákkal dobnod. Ha sikeres volt a dobásod, szellempontjaid mennyiségét a 11-es szint melletti szám mutatja meg. A karakterfigura ebben az esetben már nem lép előre, a 11-es szinten marad. Egészen addig folytathatod az újradozást, ameddig a körödet be nem fejezed a megállással vagy el nem hibázod a 12-es érték dobását.

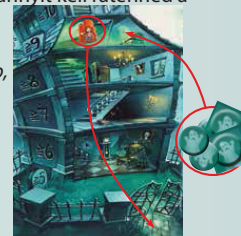


Ha az a karakter, amit köröd elején kidobtál, már a 11-es szinten áll, legalább egyszer érdemes szerencsét próbálnod.

3.b Nem sikerült! A karakterfigurával vissza kell lépned

Abban az esetben, ha a dobásod értéke kevesebb, mint az a szint, ahol a karakterfigura áll, át kell helyezned a karaktert arra a szintre, ami megfelel a dobásod értékének (ha 5-nél kevesebb a dobásod értéke, a karakterfigurát a kertkapu elé kell helyezni, és a köröd ezzel véget is ért). Büntetésként veszítesz a már összegyűjtött szellempontjaidból is. Minden esetben annyi szellempontjelölőt kell felraknod, ahány szintet vissza kellett lépned a karakterrel. Ezeket a jelölőket arra a szintre kell tenned, ahol a karakter a köröd elején állt. Ha nincs elég szellempontjelölőd, annyit kell rátenned a játéktáblára, amennyid csak van.

Példa: Peter Hanja karakterét dobta, aki jelenleg a 9-es szinten áll. 4 kockával dob, aminek eredménye 3, 1, 1 és 1. Dobásának összértéke 4 (a két legmagasabb kocka értékét összeadva 3+1=4). Peter átrakja Hanja figuráját a kertkapu elé. A 9-es szintre felrakja 5 szellempontjelölőjét, mivel 5 szintet kellett visszafelé lépnie.



Büntetés szellemjelölők

Bárki megszerezheti a különböző szintekre lehelyezett Büntetés szellemjelölőket, ha két dobókockával történő dobással ér el a játékos arra a szintre, amelyen a Büntetés szellemjelölők vannak, elveheti a Büntetés szellemjelölőket, továbbá megkapja azt a mennyiséget is, ami alapesetben is járna neki a sikeres dobásért, a megszerzett jelölőket képpel lefelé fordítva maga elé kell tennie, és folytathatja saját körét. Ha 3 vagy 4 kocka dobásával ér el egy játékos olyan szintre, amelyen Büntetés szellemjelölők vannak, nem vehet el egyetlen szellemjelölőt sem a szinten lévők közül.

3.c Dobás eredménye=szint száma: A karakter egy helyben marad

Ha a dobásod értéke pontosan megegyezik annak a szintnek a számával, nem kell büntetést fizetned. A karakter figurája marad az eredeti szinten, és a köröd véget ér.

A játék vége

A játék véget ér, amint az utolsó szellempontjelölőt is kivettük a közös kupacból. A Büntetés szellemjelölők a játéktáblán maradnak. Mindenki fordítsa fel az összegyűjtött jelölőit és adja össze a rajtuk lévő értékeket. A legtöbb szellemjelölő-pontszámmal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.