

A túlvilág vándorai

Játékszabály

 reflexshop



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Ha a Limbus folyó partján állva az ember kikukucskál a halotti maszkja résein, akkor épp megláthatja a túlsó partot belengő ragyogást. Odaát, egyetlen hajóútnyira innen terül el az örök boldogság. A földi halandók sokféle néven nevezik ezt a túlvilági helyet, de mi úgy hívjuk, Tülföld.

Lélekvezető társaiddal számtalan alkalommal hajóztatok már a Tülföldre, de soha nem léphettetek a partjaira. Nem, a ti örökkévaló feladatotok, hogy átvigyétek az arra érdemes lelkeket, és aztán azonnal visszatérjetek újabb lelkekért. Sok-sok éven át, örökkön-örökké, amíg az istenek fel nem mentenek titeket a feladat alól.

Beszélnék azonban az alvilági körökben egy titkos, rövidebb útról. Sötét hangok azt ígérték, hogy ha elég démont csempészel át a Tülföldre, ők átveszik ott a hatalmat. És akkor, szavukat adták, sötét uralkodásuk alatt sokkal gyorsabban beengednek majd a mennyei birodalomba.

Mióta lélekvezetőként szolgálsz, soha nem kaptál még ehhez fogható ígéretet. Eltűnődsz hát, hajlanál-e valaha az alkura. Vajon a társaidd már el is fogadták?

A doboz tartalma, előkészületek

Ha négy játékosal játszottok, az előkészületek és a játékmenet szabályai némiképp módosulnak. A zöld hátterű utasításokat is olvassátok el, ha négyen játszottok.

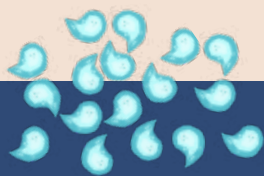


Válasszátok ki az egyik *ajándékpaklit*. (Az első játékhoz érdemes az I-es paklit választani.)

Helyezzétek mind a 10 kártyát *képpel felfelé* a hajók közelébe úgy, hogy minden játékos elérje őket.



Négy játékos esetén használjátok a különleges *négy játékos ajándékpaklit*.



Helyezzétek a *17 hangot* a hajók mellé, vagy helyezétek őket egyből a hajókra a jelölések szerint.

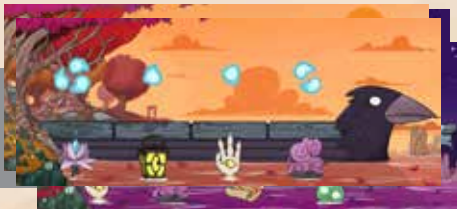


Helyezétek az *első két hajót* az asztal közepére (ezek a bal alsó sarokban római eggyessel vannak jelölve).



Helyezétek a *három maszkot* a hajók közelébe.

Tegyétek félre a *négy megmaradt hajót*, ezeket a II. és III. körben fogjátok használni.





Adjatok minden játékosnak egy szavazókorongot.



Véletlenszerűen válasszátok ki a játékost, aki a mesterérmét kapja.

Vándorkártyák



Keverjétek meg mind a 12 lélekkártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.
A lelkek zöld, piros vagy kék színűek lehetnek.
A lelkeket a lap alján látható körről lehet felismerni.



Keverjétek meg mind a 12 démonkártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.
A démonok szintén zöld, piros vagy kék színűek lehetnek.
A démonokat a lap alján látható csillagról lehet felismerni.



A Zsonglőrt tartsátok külön.
5 vagy 7 játékos esetén tegyétek vissza a dobozba, nincs rá szükségetek.



A lélek- és a démonpaklik lapjaiból (valamint a Zsonglőrkártyából) készítsetek egy képpel lefelé fordított csapatpaklit.

A csapatpakliban összesen annyi vándor legyen, ahányan játszottok.

Játékosok száma	Lelkek	Démonok	Zsonglőr
4	2	1	1
5	3	2	
6	3	2	1
7	4	3	
8	4	3	1

Négy játékos esetén alkossátok meg az árnypaklit.
Keverjétek össze három-három véletlenszerűen kiválasztott lelket és démonot. Helyezzétek az árnypaklit a hajók mellé.

Csapatok

Keverjétek meg a **csapatpaklit**, és osszatok belőle minden játékosnak egy kártyát. A kapott kártyákat tartsátok titokban egymás előtt. Ez a kártya határozza meg a játékban betöltött szerepeket.



Lélekvezetők

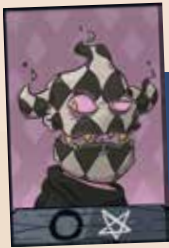


Azok a játékosok, akik lélekkártyát kaptak, igyekeznek együtt dolgozni, és annyi lelket átjutatni a Túl földre, amennyit csak tudnak.

Démoncsempészek



Azok a játékosok, akik démonkártyát kaptak, titokban azon fognak dolgozni, hogy minél több démont csempésszenek át a Túl földre.



Zsonglőr

Az a játékos, aki a csibész Zsonglőr kártyáját kapta, egyedül fog játszani. Arra kell törekednie, hogy egyenlő arányban jussanak át lelkek és démonok a Túl földre, és egyik oldal se szerezhesen túl sok bónuszpontot.

Három kör, három vándor

Osszatok minden játékosnak egy kártyát a **lélekpakliból**. Ezután osszatok minden játékosnak egy kártyát a **démonpakliból**. A kapott kártyákat tartsátok titokban egymás előtt. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Minden játékosnál összesen három vándornak kell lennie, egynek a játék mindhárom körére.



Példa: a lélekvezetőknek két lélek és egy démon van a kezükben

FONTOS! A játék során mindhárom kártyátokat fel fogjátok használni, és ezt bármilyen sorrendben tehetitek. A csapatpakliból kapott kártyának semmilyen különleges szerepe nincs játék közben.

Démoni pillantás

Négy játékos esetén hagyjátok ki ezt a lépést.

A démoncsempészek felfedik magukat egymás előtt anélkül, hogy a lélekvezetők vagy a Zsonglőr megtudnák, hogy kik ők. Ez a démoni pillantás rituáléja.

Minden játékos csukja be a szemét, és tegye elé a kezét. A legidősebb játékos visszszámol háromtól, majd ezt mondja: **démoncsempészek, fedjétek fel magatokat!** A csempészek kinyitják a szemüket, és egymásra néznek. A legidősebb játékos nyolc másodpercet hagy nekik (akár ő maga is csempész, akár nem). Utána így szól: **Mindenki csukja be a szemét!** Újra visszszámol háromtól, majd bejelenti: **Mindenki nyissa ki a szemét.**

Készen is álltok a játékra!



A mesterérme

Az a játékos, akinél a mesterérme van, befolyásosabb a többiekénél. Minden körben ő ültet elsőként vándort egy hajóba. Döntetlen esetén pedig övé a döntő szó. A mesterérme azonban körről körre gazdát cserélhet.

Áttekintés és a játék célja

A *túlvilág vándorai* játék három körből, és mindegyik kör három fázisból áll.

A játékosok minden körben beültetnek egy vándort valamelyik játékban lévő hajóba. Ezért cserébe megkapják a helyhez tartozó **ajándékot** és **hango(ka)t**. Ezután a játékosok végrehajtják az **ajándékaikhoz** tartozó különleges akciókat. Végül a játékosok a **hangjaik** segítségével megszavazzák, hogy melyik hajó induljon útnak a Túl földre.

Miután a harmadik körnek is vége, és a harmadik hajó is átért a Túl földre, ideje felfedni a vándorokat és pontozni. Számoljátok össze a lelkeket, a démonokat, valamint a megfelelően elhelyezett vándorokért járó bónuszpontokat (lásd a 9–10. oldalt). A legtöbb pontot szerző csapat nyer.

A játék során alaposan át kell gondolnotok, milyen információkat mondtok ki, és mikor. Rajtatok áll, hogy kiben bíztok meg, mikor blöfföltök és mikor hallgattok bölcsen. Ha túl sokat mondasz, ártatsz a csapatodnak. Ha túl keveset, akkor meg lecsúszhattok a bónuszpontokról!

A játék menete

1. fázis: A vándorok elhelyezése

Négy játékos esetén: az árnyvándor elhelyezése

A kör kezdete előtt a mesterérmét birtokló játékostól jobbra ülő játékos az árnypakli tetején lévő kártyát az egyik hajó tetszőlegesen kiválasztott helyére teszi. Ezután a kártyát lerakó játékostól jobbra ülő játékos az árnypakli következő kártyáját a **másik** hajóba teszi egy tetszőleges helyre. Tartsátok a kártyákat képpel lefelé fordítva. Ezekért a vándorokért **nem** gyűjthettek be ajándékokat és hangokat.

A **mesterérmét** tartó játékosal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos letesz egy vándort képpel lefelé fordítva valamelyik hajó még üres helyére. Ezután elveszi a helyhez tartozó **ajándékot** és **hangokat**, és maga elé helyezi őket. A játékosoknál lévő **ajándékok** és **hangok** nyilvános információk. Ez a fázis akkor ér véget, amikor minden játékos beültetett egy vándort valamelyik hajóba.

FONTOS! Négy, öt és hat játékos esetén **legfeljebb három vándor** kerülhet egy hajóba.

A vándor hajóba ültetésekor nyugodtan beszélhatsz a kijátszott vándor színéről vagy típusáról, ráadásul nem kell őszintének lenned. De előfordulhat, hogy bölcsebb, ha nem mondasz semmit.



Az ide ültetett vándorért ajándékként egy Halotti maszk kártyát és két hangot kapsz.

Nem lehet olyan helyre tenni kártyát, ahol már egy másik vándor ül.

2. fázis: Az ajándékok felhasználása

A játékosok szám szerint növekvő sorrendben felhasználják az ajándékokat. A legalacsonyabb számú ajándékkal rendelkező játékos kezd, őt követi a második legalacsonyabb számú ajándék tulajdonosa és így tovább.

Amikor rád kerül a sor, végre kell hajtandó a nálad lévő kártya különleges akcióját.

Ez a fázis akkor ér véget, amikor az utolsó játékos is kijátszotta az ajándékát, azaz a legmagasabb számú ajándékot.



Példa öt játékos esetén

Az a játékos hajtja végre elsőként az akcióját, akinél az **Árnyéleon** kártya van. Utána az jön, akinél a **Hamza kéz** van, majd a **Tekercs** és a **Halotti maszk** tulajdonosai. A fázis **Az érme mestere** kártyát felhasználó játékosal ér véget.

Minden hajó és minden, az adott körben lerakott vándor játékban lévőnek számít. Azokra a hajókra (és utasaikra), amelyek az előző körökben megnyerték a szavazást, úgy hivatkozunk, hogy a **Túlföldön vannak.**

3. fázis: Szavazás

Minden játékos titokban szavaz a korongjával, hogy a Holló vagy a Farkas hajót indítsátok át a Túlföldre. Akinél a mesterérme van, az azzal szavaz a szokásos korong helyet.

Vegyétek kezetekbe a szavazókorongokat a választott oldalt felfelé fordítva, zárjátok a tenyeretekbe, és tartásátok az asztal közepe fölé.

Mikor minden játékos eldöntötte a szavazatát, egyszerre nyissátok ki a kezeteket: fedjétek fel a szavazókorongokat.



Szavazatszámolás

Adjátok össze a **Holló hajóra** szavazó összes játékos **hangjait**.

Adjátok össze a **Farkas hajóra** szavazó összes játékos **hangjait**.

Az a hajó nyer, amelyekre a legtöbb **hanggal** szavaztak. Ezt a hajót tegyetek át az asztal jobb oldalára, a Túlföldre.

Ha mindkét hajóra egyenlő számú hanggal szavaztatok, akkor az a hajó nyer, amelyikre a mesterérmével szavaztak.

A II. körben kiválasztott hajót tegyetek az I. kör hajója fölé. A III. körben kiválasztott hajót tegyetek a II. kör hajója fölé.

A szavazást elvesztő hajó vándoraival és maszkjaival együtt kikerül a játékból.

Az összes kártyát tartsátok képpel lefelé fordítva mindkét hajón.



*Három játékos szavazott a Holló hajóra.
A hangjaik összege négy.*

*Két játékos szavazott a Farkas hajóra.
A hangjaik összege öt.*

*A Farkas hajó viheti át utasait a
Túlföldre.
A Holló hajót tegyetek félre.*

*Minden vándort hagyjatok képpel
lefelé fordítva.*



Új kör

Tegyetek a következő kör sorszámát viselő két hajót az asztal közepére. Tegyetek vissza az összes **hangot és ajándékot** az asztal közepére. Az új kört az a játékos kezdi, akinél a mesterérme van.

A játék vége

Amikor a harmadik hajó is átér a Túlföldre, fordítsátok fel az összes vándort. A korábban felfordított vándorok úgy maradnak. Ideje összeszámolni a lélekvezető és a démoncsempészek pontjait.

Ne feledjétek, hogy minden maszkot viselő vándor a maszkjának megfelelő színűnek számít.



A lélekvezetők pontozása

Minden lélek, amely átjutott a Túlföldre, **1 pontot ér**. A lélekvezetők bónuszpontokat kapnak minden hajóért, amiben több azonos színű lélek van:

1 bónuszpontot minden hajóért, amiben **2 azonos színű lélek** van.

2 bónuszpontot minden hajóért, amiben **3 azonos színű lélek** van.

3 bónuszpontot minden hajóért, amiben **4 azonos színű lélek** van.



1

5

3

A lélekvezetők összesen
9 pontot kapnak.

A Zsonglőr pontozása

A Zsonglőr pontszáma mindig ugyanannyi, és a játékosok száma határozza meg.

- Négy és hat játékos esetén = **6,5 pont**
- Nyolc játékos esetén = **8,5 pont**

A Zsonglőrkártyának nem kell a Túlföldön lennie ahhoz, hogy a Zsonglőr játékos pontot szerezzen. Pontozáskor a Zsonglőr démonnak és léleknek is számít, viszont NINCS színe.

A démoncsempészek pontozása

Minden démon, amely átjutott a Túl földre, **1 pontot** ér.

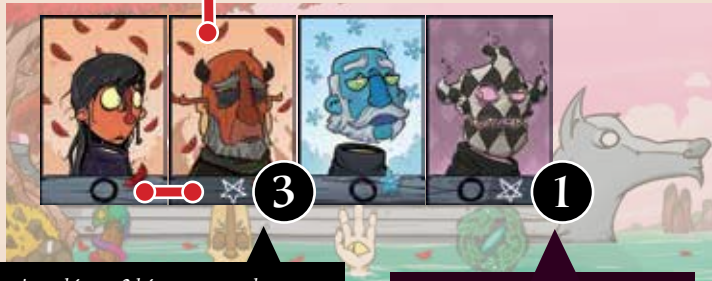
A démoncsempészek **1 bónuszpontot** kapnak minden olyan **lélekért**, ami akár vízszintesen, akár függőlegesen szomszédos azonos színű démonnal. Ha egy démonnak nincs közvetlen szomszédja, akkor az üres helyet átugorva a következő vándorral számít szomszédosnak. A szomszédos démonok nem érnek bónuszpontot.



Ez a kék démon 1 pontot ér. A vele szomszédos lélek a maszk miatt pirosnak számít, így nem ér bónuszpontot.



Ez a zöld démon 1 bónuszpontot kap a vele szomszédos zöld lélek miatt, így összesen 2 pontot ér.



Ez a piros démon 2 bónuszpontot kap: egyet a tőle balra ülő piros lélekért, és egyet a legfelső hajójában ülő, piros maszkot viselő lélekért, így összesen 3 pontot ér.

A Zsonglőr léleknek ÉS démonnak is számít. Emiatt itt 1 pontot ér a démoncsempészeknek.

A démoncsempészek összesen 7 pontot kapnak.

Döntetlen esetén

Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyben a mesterérme tulajdonosa játszik. Ha a mesterérme birtokosa nem tartozik a döntetlenre álló csapatok egyikébe sem, akkor a lélekvezetők nyernek.

Példa egy körre

Ebben a körben 5 játékos, **András, Bálint, Célia, Dani és Eszter** lépéseit követjük nyomon. Célia és Eszter a két démoncsempész. Olvassátok el figyelmesen, amit **„MONDANAK”** és azt is, amit **„gondolnak”**.

1. fázis: Vándorok elhelyezése:

Andrásnál van a mesterérme, ezért ő kezdi a kört, és a Holló hajóba rak egy vándort. Felveszi a Fiola ajándékkártyát és három hangot. Utána Bálint következik és így tovább.



„Legyetek velem őszinték, srácnok, nekem van a legtöbb szavazatom!”

1. András

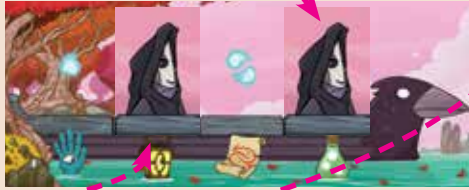
„Nagy befolyást szeretnék a szavazásban.”



„Bennem megbízhattok, komolyan. Egy áldott jó lelket tettem a Farkas hajóba.”

2. Bálint

„Egy jól lerakott maszkkal szerezhetnék pár bónuszpontot.”



„Bízzátok csak rám, kiderítem, kik a csempészek közülünk!”

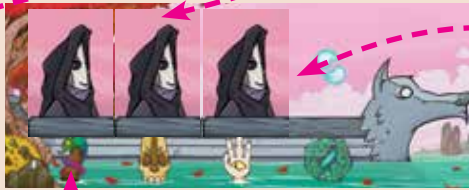
„Én bízom benned, Bálint, a tied mellé rakom az én lelkemet is.”

5. Eszter

„Célia valahogy titokban megmutathatná, melyik vándorát tervezi lerakni a következő körben.”

3. Célia

„Talán így meggyőzhetem Bálintot, hogy tegye a démonomra a maszkot.”



4. Dani

„A következő körökre készülve szeretném nagyjából tudni, hogy milyen színeket játszottak ki a többiek.”



„Nem bízom Bálintban, de most az övé mellé rakom a kártyámat.”



2. fázis: Az ajándékok felhasználása: Az ajándékkártyák számai alapján növekvő sorrendben minden játékos végrehajtja a megszerzett ajándék különleges akcióját.



„Mondjátok meg, kérlek, hogy mit raktatok!”

András

„A Fiola semmilyen különleges akciót nem ad nekem erre a körre.”



„Valljátok színt! Kinek a kezében van kék kártya?”

Dani

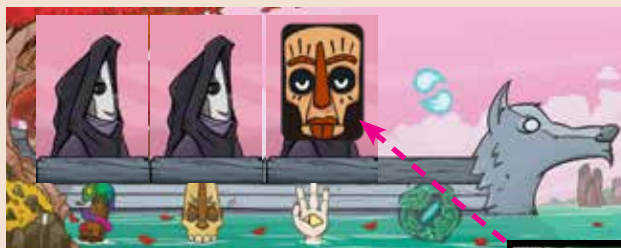
„Két kék lélek van még a kezemben. Tudnom kell, kinél lehet kék démon.”

„Bálintot és Céliát választom.”



Eszter

„Célia most megmutatja a kártyáját, és akkor talán tudom, mit fog rakni a következő körben.”



Célia

„A csempész társam démonot rakott le. Akkor egy démon és egy lélek maradt a kezében.”

„Úgy látom, Eszter lelket rakott le. Megbízhatunk benne.”



Bálint

„A piros maszkomat Célia vándorára rakom, így bónuszpontokat kapunk majd a piros lelkeinkért.”

„Szerintem Céliával egy hullámhosszon vagyunk. Bízom benne.”

3. fázis: Szavazás:

Mindegyik játékos titokban kiválasztja, melyik hajóra szavaz, majd egyszerre felfedik a szavazataikat.



András

„Csak abban vagyok biztos, hogy én egy lelket raktam a Holló hajóba.”

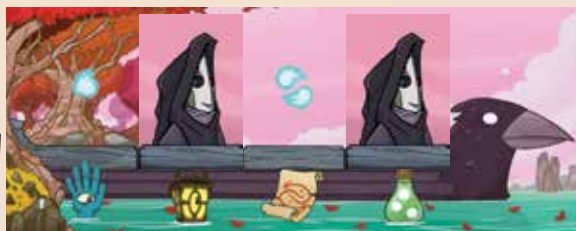


Bálint

„Szerintem a Farkas hajó sok pontot hozna nekünk a maszkkal, amit Célia vándorára tettem.”

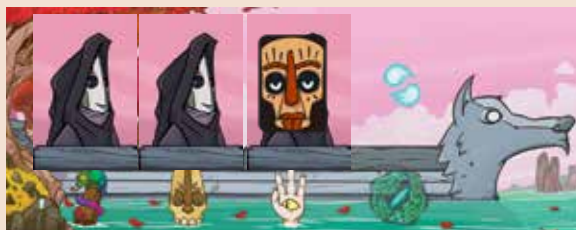
Eszter

„Úgy tűnik, Céliának van valami terve, jobb, ha a Farkas hajóra szavazok.”



Célia

„Rávettem Bálintot, hogy a démonomra rakja a maszkot. Naná, hogy a Farkasra szavazok.”



Dani

„Meggzabadultam az egyetlen démonomtól, ami a Farkas hajóban landolt. Még szép, hogy a Hollóra szavazok.”



Mindkét hajó öt szavazatot kapott, így András mesterérméje a döntő.



A Holló hajót küldik át a Tűlföldre (az asztal jobb oldalára). A Farkas hajót félrerakják.

Jótanácsok lélekvezetőknek

- Nagyon figyelj, hogy a többiek milyen döntéseket hoznak. Melyik hajót választották? Melyik ajándékot? Derítsd ki a szándékaikat!
- Fontos ráérezni, hogy mikor érdemes információt megosztanod a lerakott kártyáról. Ha túl sokat és túl korán beszélsz, lehet, hogy csak a csempészeket segíted. Ha viszont túl keveset, akkor lemaradhattok a bónuszpontokról.



Jótanácsok démoncsempészeknek

- Nagyon figyelj, hogy a csempésztársaid mit csinálnak. Mi lehet a tervük a megszerzett ajándékkal? Mit mondtak eddig a körök alatt?



- Próbáld meg kideríteni, hogy hol milyen színű lélek ül. Nagyon fontos, hogy jó helyre rakjátok a démonokat!
- Noha előnyös minél tovább titokban tartani, hogy démonokkal cimborálsz, a csapatod még akkor is nyerhet, ha egyikőtök vagy akár mindegyikőtök lebukik.

Jótanácsok a Zsonglőrnek

- Próbáld egyensúlyban tartani a Túlföldre átjutó lelkek és démonok számát. Különösen fontos, hogy a megfelelő hajóra szavazz.
- Ha a játékosok bizalmatlanok vagy bizonytalanság övezi a lapok színét, akkor kisebb eséllyel szereznek bónuszpontokat a csapatok. Micsoda öröm!
- A Zsonglőrnek nincs színe, így mindkét csapatot megakadályozhatja abban, hogy bónuszpontokat szerezzenek. Próbáld meg kilogikázni, hogy érdemes-e átküldened őt a Túlföldre vagy sem.



Ajándékpaklik

Míg ismerkedtek *A túlvilág vándorai* játékkal, érdemes az egyes számú ajándékpaklit használni.

Azonban amint készen álltok, válthattok a kettes vagy a hármas paklira. Az előkészületek során közösen döntsétek el, hogy melyik paklit használjátok.



Akár minden körben játszhattok másik ajándékpaklival! Az ajándékpakli számának **nem** kell megegyeznie az adott kör sorszámával.

Szószedet

- **Játékban lévő:** Azok a hajók és vándorok, amiket az aktuális körben tettetek le.
- **Vándorok:** Lelkek, démonok és a Zsonglőr.
- **Meglesni:** Titokban megnézni egy képpel lefelé fordított vándort, majd ugyanúgy visszatenni.
- **Titok, titokban:** Információ, amit a birtokosa nem oszt meg a többi játékosal.
- **Felfedni, felfordítani:** Képpel felfelé fordítani egy vándorkártyát, hogy mindenki láthassa.
- **Csend:** Amikor nem beszélhetsz a többi játékosal.
- **Túlföld:** Minden hajó, amelyik valamelyik előző körben megnyerte a szavazást, a Túlföldön van. Ezek a hajók **nem** számítanak **játékban lévőnek**.
- **Típus:** A vándoroknak három típusa van: lélek, démon és Zsonglőr.
- **Bevallani, színt vallani:** Akinek be kell vallania valamit, az nem hazudhat és nem blöffölhet.
- **Árnyvándor** Egy olyan vándor, akit a kör elején véletlenszerűen húztatok és tettetek le.

Emlékeztető

- Hacsak egy játékbeli hatás nem rendeli másképp, minden vándor **képpel lefelé fordítva marad** a pontozásig.
- Négy, öt vagy hat játékos esetén egy hajóba **legfeljebb három vándor** ülhet be.
- A hangokat nem lehet tartalékolni a következő körökre.
- Minden maszkszín játékonként csak egyszer használható.
- A maszk színe felülírja a vándor eredeti színét.
- A Zsonglőr léleknek és démonnak is számít, így 1–1 pontot ér mind a lélekvezetőknek, mind a démoncsempészeknek, ha átjutott a Túlföldre.
- A Zsonglőrnek **nincs** színe, de szerezhetsz színt, ha maszk kerül rá.



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu