



reflexshop

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



www.cheatwell.com www.outsetmedia.com



Tervezte: 1015 Creative, LLC. Illusztrálta: Alex Foster

KÁRTYÁK

KULCS

Egy kulccsal kinyithatsz vagy bezárhatsz egy, a színével megegyező ajtót (pl. egy kék kulccsal egy kék ajtót). Használat után helyezd a kulcskártyát a dobópaklira. Az ajtó kinyitása segít a célod felé haladni, míg az ajtó bezárása lassítja az ellenfeleidet.

- Egy ajtót csak akkor zárhatsz be, ha senki nem áll rajta.



LAKAT

Lelakathatsz egy ajtót, hogy akadályozd az ellenfelek útját. Helyezz egy lakatot a választott ajtólapkára.

- Lelakathatsz nyitott és zárt ajtót is.
- Lelakathatsz fémfűrészszel kinyitott rácsos ajtót is.
- A lelakatolt ajtók nem nyithatók és nem zárhatók.
- Több lakat nem helyezhető egymásra.
- Fémfűrészszel nem távolíthatod el a lakatot. Azt csak a tolvajkulcs tudja kinyitni.

TOLVAJKULCS

Egy tolvajkulccsal eltávolíthatsz egy lakatot, vagy kinyithatsz/bezárhatsz egy bármilyen színű ajtót. Helyezd a tolvajkulcskártyát (és az eltávolított lakatkártyát, ha volt) a dobópaklira. Ha egy bezárt ajtóról távolítottad el a lakatot, akkor az ajtó továbbra is zárva marad.

- Egy ajtót csak akkor zárhatsz be, ha senki nem áll rajta.

5

TITKOS ÁTJÁRÓ

A titkos átjáróval létrehozatsz egy állandó átlós átjárót két ajtó között. Helyezd a titkosátjáró-kártyát két (nyitott vagy zárt) ajtólapka sarkai közé. A kártya a játék teljes időtartama alatt ott marad. Ahhoz, hogy használd a titkos átjárót, a két végén lévő ajtóknak nyitva kell lenniük.

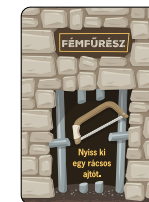
- Lelakathatsz a titkos átjáró két végén lévő bármelyik ajtót.
- Kulccsal és tolvajkulccsal is kinyithatsz a titkos átjáró két végén lévő ajtót.



FÉMFŰRÉSZ

Egy fémfűrészszel kinyithatsz egy rácsos ajtót. Helyezd a fémfűrészszekártyát a rácsos ajtó tetejére és hagyd ott a játék hátralévő részében. Csak 3 fémfűrészszekártya van a játékban, ezért használd őket megfontoltan.

- Továbbra is lelakathatsz fémfűrészszel kinyitott rácsos ajtókat, de kulccsal nem zárhatod be azokat.



HÁLÓ

A hálóval hátráltathatsz az ellenfeleidet. Helyezd a hálókártyát a lapka tetejére, az ellenfél karaktere alá. A szokványos körhöz hasonlóan az ellenfelednek lapot kell húznia és ki kell játszania, azonban **nem mozoghat**. 2 fordulóra csapdába esik. A 2. forduló után távolítsd el a hálót és tedd a dobópakliba.



6

KULCSVESZTŐ ÚTVESZTŐ

A ZÚRÓS ZÁRAK JÁTÉKA

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

JÁTÉKSZABÁLY

reflexshop

HALADJ LAPKÁRÓL LAPKÁRA AJTÓK KINYITÁSÁVAL ÉS BEZÁRÁSÁVAL. LÉGY AZ ELSŐ, AKI ÁTJUT AZ AJTÓK BIZONYTALAN ÚTVESZTŐJÉN, ÉS ELÉR AZ ÁTELLENES OLDALRA.

JÁTÉKELEMELMEK

- 12 karakter és 4 talp**
40 ajtólapka, melyből
 24 nyitott ajtó (színenként 6)
 8 rácsos ajtó (színenként 2)
 4 pótkulcs (színenként 1)
 4 plusz kör (színenként 1)
- 54 kártya, melyből**
 28 kulcs (színenként 7)
 10 tolvajkulcs
 6 lakat
 5 titkos átjáró
 3 fémfűrész
 2 háló

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg az ajtólapkákat a zárt oldalukkal felfelé és helyezétek le egy rácsszerű alakzatba. Ez lesz a kastély. 2 játékos esetén a kastély alapterülete 5x8 lapka, 3-4 játékos esetén pedig 6x6-os. Győződjétek meg arról, hogy az ajtók zárt oldala felfelé néz.



1

Amennyiben lehetséges, az ajtólapkák között hagyjatok egyujnyi helyet.

3-4 játékos esetén kimarad 4 ajtólapka. Ezekre nem lesz szükségetek. Nem számít, melyik ajtólapkák maradtak ki.

Válasszatok 1-1 karaktert és helyezétek a kastély felétek eső oldalára (egyik karaktert sem helyezhetitek a kastélyba). A kastély mindegyik oldalára csak 1-1 karakter kerülhet. 2 fős játékban üljétek egymással szembe.

Keverjétek meg a kártyákat és osszatok 3-3-at mindegyik játékosnak. A maradék kártyákból alkossatok egy húzópaklit.

ÁTTEKINTÉS

1
HÚZZ 1 KÁRTYÁT
 Körödben húznod KELL 1 kártyát.

2
JÁTSSZ KI 1 KÁRTYÁT
 Körödben ki KELL játszani 1 kártyát.

3
MOZGATHATOD A KARAKTEREDET
 NEM KÖTELEZŐ mindegyik körödben mozognod.

1 ajtólapkán egyszerre csak 1 karakter állhat.

A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legjobban hasonlít a választott karakterére.

A kezdőjátékos húzza fel a húzópakli legfelső kártyáját, hogy 4 kártya legyen a kezében.

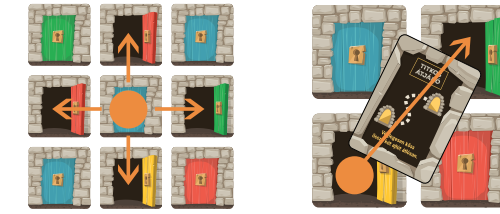
Ezután játssza ki 1 kártyáját (a kártya függvényében a dobópakli tetejére vagy a kastélyba).

Végül mozgassa a karakterét, ha lehetséges és szeretné.

Ideális esetben az első körödben egy kulcskártyával kinyitod a kastély feléd eső oldalán lévő valamelyik ajtót, majd (hacsak nincs zárva) rálépsz, hogy elindulj a célod felé.

2

Körönként csak 1 lapkányit mozoghat az oldalszomszédosan, azaz előre, hátra, jobbra vagy balra. Nem léphetsz átlósan, kivéve ha van egy titkos átjáró.



Ha zsákutcába futsz a kastélyba való belépés után, mindig dönthetsz úgy, hogy egy lépéssel kilépsz a kastélyból (vissza a feléd eső oldalára), majd egy későbbi körben egy másik ajtón keresztül ismét belépsz a kastélyba.

1 ajtólapkán egyszerre csak 1 karakter állhat. Ha valaki az utadban áll, más útvonalat kell keresned.

A köröd után a tőled balra ülő játékoson a sor.

Ha kiürül a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit és képezzétek belőle egy új húzópaklit.

A JÁTÉK NYERTESE

A játékot az a játékos nyeri meg, aki elsőként lép ki a kastélyból a vele szemközti oldalra. A játék azonnal véget ér.



3

AJTÓLAPKÁK

Az ajtólapkák kétoldalasak. Az egyik egy zárt ajtót ábrázol. A játék elején ezzel az oldallal felfelé fordítva helyezétek le a lapkákat. Zárt ajtón sosem kelhatsz át. A másik oldala általában egy nyitott ajtót ábrázol, de egyéb meglepetések is várhatnak rád.



NYITOTT AJTÓ

Nyitott ajtókon szabadon átkelhetsz.



RÁCSOS AJTÓ

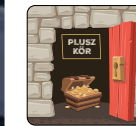
Rácsos ajtón nem kelhatsz át.



PÓTKULCS

Ha pótkulcslapkára lépsz, kapsz egy bónuszakciót, és kinyithatsz vagy bezárhatsz egy (bármilyen színű) másik ajtót.

- Azzal, hogy kinyitod az ajtót, még nem szerzed meg a bónuszakciót. Ahhoz a lapkára kell lépned.
- Ha már használtál egy pótkulcsot, később nem használhatod még egyszer, még akkor sem, ha újból a lapkára lépsz. A lapkára lépő ellenfeleid viszont megszerezhetik.
- A pótkulcs lehetővé teszi, hogy kinyiss egy másik ajtót, de azt NEM, hogy rálépj.
- A pótkulccsal nem lehet lakatot eltávolítani.



PLUSZ KÖR

Ha a pluszkör lapkára lépsz, egy újabb kört játszhatasz le. A szokványos körökhöz hasonlóan a plusz körödben is húzol egy kártyát, majd kijátszol egyet, és mozgathatod a karakteredet.

- Azzal, hogy kinyitod az ajtót, még nem szerzed meg a plusz kört. Ahhoz a lapkára kell lépned.
- Ha már használtál egy pluszkör lapkát, később nem használhatod még egyszer, még akkor sem, ha újból a lapkára lépsz. A lapkára lépő ellenfeleid viszont megszerezhetik.

4