

# HALLOWEEN

## EGYSZEMÉLYES KALAND

TELEPÉSEK BIRÓDALMI BANYÁSZOK

Az évnék eme éjszakáján mindenki leteszi a csákányt. Úgy tartják, az éj leszálltakor jobb a felszínen lenni, ha nem akarsz örökre a bányában ragadni. Míg a szülők otthon maradnak, a gyerekek az utcákon parádézhatnak. A japánoktól mocsit, az egyiptomiaktól baklavát, a barbároktól pedig mézes földimogyorót kapnak nasiként. Ezen a napon még a skótok is félreteszik fukarságukat, és apró marcipánszívecskékkel lepik meg a lurkókat.

### VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN:

A játékot a szokásos módon készítsd elő, a következő módosításokkal:

1. A kutatástáblákra nem lesz szükség. Helyettük tedd az asztal közepére ezt a lapot, amelyen a körkörös kutatássávot láthatod. A csákányjelölődet tedd a ↑ mezőre.
2. Szerezz be egy textilzsákot vagy más, nem átlátszó tartót. Tedd bele az összes pontjelölőt!

### VÁLTOZÁSOK A SZABÁLYOKBAN:

1. Amikor egy hatás miatt kutatsz, a csákányjelölőddel lépj a sávon az óramutató járásával megegyező irányban. A sávot többször is teljesen körbejárhatod egy játék alatt.
2. Hagyj figyelmen kívül minden hatást, amely a kutatótáblákra hivatkozik, hiszen azok most nincsenek a játékban. Ha kutatótáblára hivatkozó kártyát húzol, cseréld ki egy másik kártyára (**Megjegyzés: ez az eseménykártyákra is érvényes!**).
3. Ha ♦-ot kapsz, a pontok számának megfelelő darab pontjelölőt húzz ki a zsákból egyesével. A ♦ mentolos és a ♦ karamellás cukorkákból kell minél többet begyűjtened. A ♦ ánizsos medvecukor – ha ilyet húzol, azt azonnal tedd vissza a zsákba.
4. A kutatássávon találsz egy új hatást: „távolíts el X ♦-t”. Ha végrehajtod ezt a hatást, akkor a jelzett számú ♦-t el kell távolítanod a játékból (tehát a zsákból).
5. Jobb oldalt láthatsz egy különleges hatást. Ezt vedd úgy, mintha a felszíntáblára lenne nyomtatva, és a másik három hatás mellett ezt is választhatod.

### GYŐZELMI FELTÉTEL:

Ebben a történetben nem ♦-okat kell gyűjtened, így a teli csillék sem érnek semmit.

A játék végén külön-külön számold meg a begyűjtött ♦ és ♦ cukorkáidat. A két összeg közül az alacsonyabb számít. Ezt a számot vedd össze az alábbi táblázattal.

♦	Eredmény
<4	Sütköztoló
5-6	Cukorkaszakértő
7-8	Csokoládémérnök
9-10	Veterán fánkfogasztó
11+	Cukrászmester

