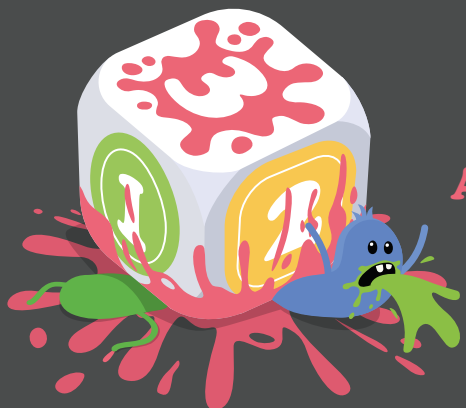
DUMB WAYS to DIE®

12+

2-5



A SZABÁLYOK

TARTALOM:

- 54 kártya
- 15 babhalálkártya
- 1 XL-es dobókocka

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE:

Üdvözlünk Dumbville-ben! Amíg itt vagy, az egyetlen célod, hogy megóvd a babjaidat az elhalálozástól. De figyelmeztetünk: ezek a kétbalkezes babok MINDIG találnak módot arra, hogy ostoba halált haljanak. A túlélésük egy kártyapaklitól függ, amely TALÁN segíthet (de valószínűleg nem fog). Tehát a szinte biztos halállal szembenézve jobban teszed, ha reménykedni kezdesz a szerencsédben, illetve hogy legalábbis mindenki előbb fog meghalni, mint te.

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

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A játékban kétfajta kártya van: babhalálkártyák és játékkártyák. Különítsd el őket két pakliba.
- Minden játékos 3-3 babhalálkártyát kap. Ezeket helyezzétek képpel (azaz élő oldallal) felfelé magatok elé. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
- Osszatok minden játékosnak 5-5 játékkártyát, képpel lefelé fordítva. Ha valamelyik játékos egy vörös és véres szegélyű kártyát kap, cserélje ki egy új kártyára a húzópakliból. Keverjétek össze az összes megmaradt játékkártyát az eldobott MEGHALTÁL! vagy PSZICHOTÁMADÁS! kártyákkal, és alkossatok egy képpel lefelé fordított húzópaklit, amelyet minden játékos kényelmesen elérhet.



(VÖRÖS ÉS VÉRES SZEGÉLYŰ KÁRTYÁK)

- Ha mindenki megkapta a kártyáit, kezdődhet a játék! Az lesz a kezdőjátékos, aki elsőként kezdi el énekelni a Dumb Ways to Die című dalt.







A JÁTÉK MENETE:

A körödben:

Dobj a dobókockával. A körödben dobott értékkel megegyező számú akciót kell elvégezned.



Milyen akciók vannak?

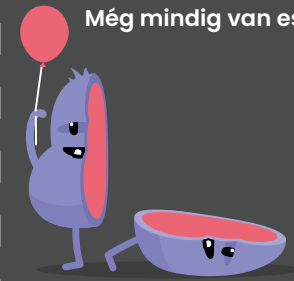
Akciók:

- *Kártyahúzás*
- *Egy kártya kijátszása.*

Pl. ha 2-est dobsz, akkor dönthetsz úgy, hogy kijátszol egy kártyát, majd húzol egy másikat. Ha 3-ast dobsz, akkor dönthetsz úgy, hogy húzol egy kártyát, majd kijátszol egyet, végül pedig ismét húzol egyet.

Kártyahúzás:

- Ha a kártyahúzást választod, húzd fel a húzópakli legfelső kártyáját. A kártyákat egyesével húzd fel, hátha vörös és véres szegélyű kártyát húznál fel.
- Vedd a kezedbe az összes felhúzott kártyát, ami NEM vörös és véres szegélyű. A kezedben bármennyi kártya lehet.
- Ha MEGHALTÁL! vagy PSZICHOTÁMADÁS! kártyát húztál, akkor a babjaid VESZÉLYBEN vannak! Azonnal mutasd meg a kártyát, és helyezd magad elé képpel felfelé fordítva. Ne ess pánikba! Még mindig van esélyed a túlélésre (lásd a 4. oldalon).













Egy kártya kijátszása:

- Két különböző típusú kártyát játszhatsz ki: a BALESET! kártyákat és minden mást.
- Ha kártyát jászol ki, helyezd a kártyát képpel felfelé magad elé – hajtsd végre a rajta lévő utasításokat, mielőtt végrehajtanád a következő akciódat (ha van).
- A Minden más kategóriába tartozó kártyákra egyéni szabályok vonatkoznak, amelyeket az adott kártyán és a szabálykönyv hátoldalán olvashatsz.
- A köröd végén mindenki kidobja az összes kijátszott kártyáját a dobópakliba.



Minden más
(a részleteket lásd a szabály utolsó oldalán)

BALESET! kártyák:

- Ezekkel megmentheted a babjaidat a potenciális haláltól (MEGHALTÁL! kártyák és BALESET! kártyák).
- Egy másik játékos ellen kijátszva veszélybe sodorhatod az adott játékos babjait!



BALESET! kártyák

BALESET! kártya kijátszása egy másik játékos ellen

KÖRÖNKÉNT EGYSZER kiválaszthatsz 1 játékost, aki ellen kijátszol egy BALESET! kártyát az egyik akciód keretében. Helyezd a kártyát magad elé, és nevezd meg azt a játékost, aki ellen ki szeretnéd játszani. Az adott játékosnak el kell hárítania a BALESET! kártyádat a kezében lévő kártyák egyikével ahhoz, hogy elkerülje a biztos halált.

BALESET! kártya kijátszása a babjaid megmentéséért

Ha egy másik játékos kijátszott egy BALESET! kártyát a babjaid ellen, még mindig van esélyed, hogy megmentsd a babodat! A következő oldalon megtudhatod, hogy hogyan...

BALESET kártyák és MEGHALTÁL! kártyák elhárítása:

A BALESET! és a MEGHALTÁL! kártyák is 3 kategóriába sorolhatók: **Természet**, **Otthon** és **Kiruccanás**. Minden kategória egyet képes elhárítani a többi közül, csakúgy, mint a kő-papír-olló esetében.

TERMÉSZET OTTHON KIRUCCANÁS



A Természet ELHÁRÍTJA a Kiruccanást

A Kiruccanás ELHÁRÍTJA az Otthont

Az Otthon ELHÁRÍTJA a Természetet

BALESET! kártyák

Amikor kijátszol egy BALESET! kártyát valamelyik ellenfeled ellen, helyezd a kártyát az adott játékos elé. Az összes BALESET! kártya elhárítható, ha az ellenfeled kezében ott van a megfelelő BALESET! kártya. (Lásd feljebb – erre egy PIHENÉS kártya is felhasználható!)

MEGJEGYZÉS: minden BALESET! kártya alján ott szerepel, hogy a BALESET! kártyák mely kategóriájának elhárítására használható.

MEGHALTÁL! kártyák

A pakli 9 MEGHALTÁL! kártyát tartalmaz. Ha kihúzol egyet, azonnal helyezd magad elé képpel felfelé fordítva. Ahhoz, hogy túlélhess egy MEGHALTÁL! kártyát, rendelkezned kell a megfelelő BALESET! kártyával (lásd feljebb – erre egy PIHENÉS kártya is felhasználható!). Játszd ki a megfelelő BALESET! kártyát, és helyezd magad elé.

MEGJEGYZÉS: minden MEGHALTÁL! kártya alján ott szerepel, hogy a BALESET! kártyák mely kategóriájának elhárítására használható.



PSZICHOTÁMADÁS!

A pakliban egy másik típusú véres kártya is bujkál. Clod, a pszichopata! Clod egyetlen játékost sem kíméli! Ha egy játékos a saját körében kihúzza a PSZICHOTÁMADÁS! kártyát, azonnal meg kell mutatnia a többi játékosnak, és képpel felfelé az asztalra kell helyeznie. A kártyát felfordító játékostól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindenkinek dobnia kell a dobókockával a túlélésért. Ha elbuksz, elveszítesz egy életet. Csak akkor menekülhetsz meg, ha 1-est dobsz – ellenkező esetben azonnal fordíts fel egy babhalálkártyát. Ha minden játékos dobott, a megmaradt akciók elvesznek. A játékot a következő játékos folytatja.

A GYŰJTS FEL MINDENT különös esete:

Ha egy játékos kijátszotta a GYŰJTS FEL MINDENT kártyát, és valaki kihúz egy PSZICHOTÁMADÁS! kártyát, ÁLLJATOK MEG! A PSZICHOTÁMADÁS! érvényteleníti ezt a kártyát. Folytassátok a játékot a PSZICHOTÁMADÁS! kártyán szereplő utasítások végrehajtásával (lásd feljebb). A GYŰJTS FEL MINDENT kártyát kijátszó játékos összes akciója elveszik, a játékot pedig a következő játékos folytatja.



A PIHENÉS kártya:

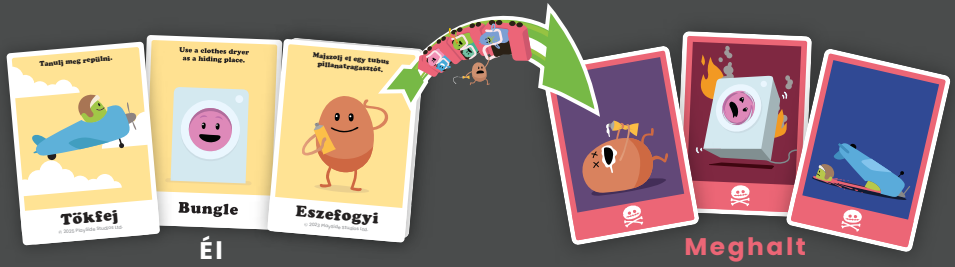
Ha a játék elején hozzád kerül egy PIHENÉS kártya, vagy játék közben húzol egyet, nagyon vigyázz rá. Ez a különleges kártya elhárítja az összes BALESET! és MEGHALTÁL! kártyát. Clod PSZICHOTÁMADÁSÁTÓL sajnos NEM fog megvédeni! Attól semmi nem tud megvédeni (kivéve, ha 1-est dobsz).



Egy élet elvesztése:

Ha úgy alakul, hogy nem tudsz elhárítani egy BALESET! vagy egy MEGHALTÁL! kártyát, illetve ha PSZICHOTÁMADÁS! áldozatául esel, fordítsd meg az egyik babodat. Elvesztettél egy életet. Aucs. Ez fájt. De legalább jót szórakozhatsz a babjaid halálát bemutató animációkon!

Ha mindhárom babodat elveszíted, kiesel a játékból. Dőlj hátra, és élvezd a mészárlást!

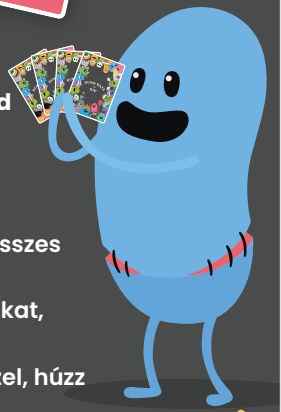


A játék megnyerése:

Ne halj meg! Ez a győzelem kulcsa. Az a játékos lesz a győztes, akinek utolsóként marad legalább egy babja. Ha veszítettél, akkor se csüggedj – ha megfordítod a babjaidat, akkor csodálatos módon feltámaszthatod őket, és elkezdhettek egy új partit!

Megjegyzések:

- Amikor te következel: dobj a dobókockával, és végezd el a kidobott számú akciót. Az összes játékos eldobja a kijátszott kártyáit, a játékot pedig a tőled balra ülő játékos folytatja.
- Elfogytak a kártyák? Ha a pakli valaha is kifogyna, keverjétek össze az eldobott kártyákat, alkossatok belőlük egy új húzópaklit, és folytassátok a játékot.
- Nincs semmi a kezedben? Nem gond, ezzel könnyű prédává váltál. Amikor te következel, húzz egy kártyát az egyik akciód keretében, illetve ha egy másik játékos erre kényszerít.



PSZICHOTÁMADÁS!



- ÁLLJ!
- Dobj a dobókockával. A túléléshez 1-est kell dobnod.
- Ha 2-est vagy 3-ast dobsz, meghalsz.
- Senki sincs biztonságban!

PIHENÉS



- A PIHENÉS az összes BALESET! és MEGHALTÁL! kártyát elhárítja. A PSZICHOTÁMADÁST senki sem kerülheti el!

KUKUCSKÁLÁS



- Válassz ki egy játékost.
- Nézd meg a kezében lévő kártyákat.
- Agyalj ki egy alattomos tervet.

VAKSZERENCSE



- Mindenki elvesz egy kártyát a tőle balra ülő játékostól.
- Ha ketten játszotok, cseréljetek ki 1-1 kártyát.
- Ha ez az utolsó kártya, amelyet kijátszol a kezedben lévők közül, akkor a következő játékos nem kap semmit.

ÁTRENDEZÉS



- Nézd meg a pakli legfelső 3 kártyáját.
- Tedd vissza őket tetszőleges sorrendben.

BALSZERENCSEKERÉK



- Válassz ki egy játékost.
- Utasítsd, hogy dobjon el 2 kártyát.
- Utasítsd, hogy húzzon 2 kártyát.
- Vihogj mániákusan!

GYŰJTS FEL MINDENT



- Minden játékos húz 2-2 kártyát.
- Te húzol utoljára.
- Az összes fennmaradó akció elveszik.

MÉLTÁNYOS ÜZLET



- Válassz ki egy játékost.
- Cseréljétek ki a nálatok lévő összes kártyát!
- Ha ez az utolsó kártyád, te viszel mindent. A másik játékos nem kap semmit.

A Dumb Ways to Die® a PlaySide Studios Ltd bejegyzett védjegye, és használata engedéllyel történik.
A Dumb Ways to Die és az összes kapcsoló karakter és elem © 2025 PlaySide Studios Ltd. Minden jog fenntartva.

©2025. TM & © SPIN MASTER LTD. MINDEN JOG FENNTARTVA. FORGALMAZZA:
SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151,1043 GR AMSTERDAM, NL
SWWW.SPINMASTERGAMES.COM

WWW.SPINMASTER.COM

⚠ **FIGYELMEZTETÉS:** FULLADÁSVESZÉLY – Apró alkatrészek.

0-3

T37938_0004_20158910_EHG_IS_R1

SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

A csomag tartalma eltérhet a képen látottaktól.