

Hogyan tovább?

Akár helyes, akár helytelen volt a megoldásotok, így haladjatok tovább:

- » Tegyétek félre a rejtélykártyát. Az utolsó feladványnál ismét szükségetek lesz rá.
- » Az erdőkártyát felfordítva (a karakterrel felfelé) tegyétek vissza a körbe.
- » Fordítsatok meg egy tetszőleges új kártyát a körből, keressétek meg a hozzá tartozó rejtélyt, és tegyétek a kör közepére. Ha már minden erdőkártyát megfordítottatok, ugorjátok át ezt a lépést.
- » Oldjátok meg ismét egy feladványt egy tetszőleges rejtélykártyán, ami a kör közepén van, majd ismételjétek meg a lépéseket.

Az utolsó nagy rejtély

Minden erdőkártyát felfordítottatok, és **mind a 17 feladványt** megoldottátok? Kiváló! Akkor olvassátok fel az **epilóguskártya elülső oldalát**, és oldjátok meg az utolsó nagy rejtélyt.

Azt gondoljátok, tudjátok a választ?

Akkor fordítsátok meg az epilóguskártyát.



Használjátok az utalásokat!

Ha végképp elakadtatok egy rejtéllyel, **segítséget** is használhattok. Ehhez keressétek meg a rejtélyhez illő utalást az **utaláspakliban**, és döntsetek el közösen, hogy szeretnétek-e egyet vagy akár többet is felfordítani, majd hangosan felolvasni.

Minden felhasznált utalást gyűjtsetek egy külön dobópakliba. A játék végén minden felhasznált utalásért egy percet hozzá kell adnotok a teljesített időtökhöz.

Fontos: Ha egy utalás csak olyan információt tartalmaz, amit már tudtatok, ne adjatok hozzá az időhöz!



Utaláskártyák

A JÁTÉK KEZDETE

Olvassátok fel a prologuskártya mindkét oldalát, majd indítsátok el az időzítőt (5 percre állítva), és oldjátok meg a rejtélyeket.

A JÁTÉK VÉGE

Megoldottátok az utolsó nagy rejtélyt? Állítsátok le az időzítőt, és nézzétek meg, mennyi ideig játszottatok. A felhasznált időhöz számoljátok hozzá 5 percet minden striguláért a jegyzetlapon és 1 percet minden felhasznált utalásért. A játék csak most válik igazán izgalmassá! Meg tudtátok menteni a király fiát? Keressétek ki a teljesített időtöket a táblázatból.

65 perc vagy kevesebb

Kitűnő teljesítmény! A király fia, a közbelépéseknek hála, gyorsan felépült, és a bátorságotokról közmondás is születik: „Bátor, mint a misztikus erdő hősei!”

66–70 perc

Nem rossz! A király fia megmenekült, és ha mostantól megjelentek valahol, az emberek tisztelettel emelik meg a kalapjukat.

71–75 perc

A mindenit, ez aztán szoros volt! De nem számít. A király fia él, és mindenki megismerte a neveteket.

76 perc vagy több

Micsoda pech! Egy messzi-messzi ország orvosai előtettek értek oda bájitalaikkal és kenőcsökkel. De nemskára biztosan újra lehetőségetek lesz, hogy bizonyítsátok a bátorságotokat.

Az idézetek forrása:

Vérfarkaskártya: Johann Wolfgang von Goethe: Bekezdő panasz (ford. Dóczi Lajos)
Tündérekártya: Arthur Schopenhauer (ford. Dr. Kelen Ferenc)

Szerző: Leo Colovini
Illusztrátor: Folko Streese
Grafikai tervező: Kreativbunker
Tördelő: Volker Maas
Korrektor: Elke Vogel
Szerkesztő: David Junglas
Gyártó: Arnold & Dornick, Leipzig
Fordító: át\forduló (Játsszoház Projekt)



© 2022 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90395

A moses. Verlag és a studiogiocchi hálával tartozik minden lelkes szabadulónak Kempenben, Osnabrückben és Velencében. Kiemelt köszönet illeti Daniel Gacát.

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



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

A MISZTIKUS ERDŐ REJTÉLYE

LOGIKAI SZABADULÓS JÁTÉK

FIGYELEM!

Előbb olvassátok el ezt az útmutatót,
és egyelőre hagyjátok a kártyákat a
dobozban.

A játék előkészítésére és
az egész játékra érvényes:
a kártyák hátoldalát csak akkor
nézzétek meg, ha a játék
ezt kifejezetten megengedi.

