



reflexshop



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



× Játékszabály ×

A jelmezbál javában zajlik.

Minden résztvevő a legjobb jelmezét öltötte magára.

Vámpír, földönkívüli, nyálkaszörny...

Mindenki számára van itt valami! De vajon kiket rejtenek ezek a maszkok és jelmezek?

Vidám, játékos gyerekek vagy komisz szörnyek szeretnének csatlakozni a mókához?



JÁTÉKELEMELMEK

18

JELMEZKÁRTYA



18

LÁTOMÁSKÁRTYA



6

SZEREPLAPKA



A JÁTÉK CÉLJA

Ebben az aszimmetrikus játékban jelmezbe bújt **SZÖRNY** vagy, aki csatlakozni szeretne a bulihoz, vagy **LÁTÓ**, aki le szeretné leplezni a rosszcsont szörnyeket.



Ha **SZÖRNY** vagy: A többi szörnyvel egy csapatot alkotva játszol a látó ellen, és fontos, hogy figyelemmel kövesd a látomásaiban felbukkanó jelmezeket, csak így kerülheted el, hogy lebukj.



Ha **LÁTÓ** vagy: Jegyezd meg jól a látomásaidban megjelenő jelmezeket, és kövesd a megérzéseidet, hogy leleplezd a bulin felbukkanó szörnyeket.



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Döntsétek el, hogy a teljes játék folyamán melyikötök lesz a látó. A kiválasztott játékos helyezze maga elé a **LÁTÓ** lapkát.

2 A többiek vegyenek magukhoz egy-egy **SZÖRNY** lapkát és helyezték maguk elé.

3 A látó keverje meg a látomáskártyákat, majd anélkül hogy megnézné azokat, távolítson el annyi kártyát, amennyi szörny részt vesz a játékban (helyezze vissza őket a játék dobozába). A többi kártyából alkosson egy képpel lefelé fordított paklit a látólapka mellett.
Példa: Egy 5 fős játékban 4 szörny vesz részt, így a látó távolítson el 4 látomáskártyát.

4 Terítsétek ki a jelmezkártyákat a játéktér közepén, mindenki számára könnyen elérhető helyen.

5 A látó húzza fel a felső látomáskártyát és helyezze maga elé képpel felfelé. Az első körben egy újabb (második) látomáskártyát is fog húzni, amit az elsőnek felfedett kártyára kell helyeznie.





JÁTÉKMENET

Induljon a buli! A játék több körön át tart, és akkor ér véget, amikor a látó meggyanúsít egy szörnyet, vagy az összes látomáskártya felfedésre kerül, és akkor kénytelen meggyanúsítani egy szörnyet. Minden kör 3 lépésből áll:

1. Látomás, 2. Buli, 3. Gyanúsítás és felfedés.

1 LÁTOMÁS



Megjegyzés: Minden újonnan felfedett látomáskártyát a többi tetejére kell helyezni, így a korábban felfedettek nem lesznek láthatók.

A látó fedje fel minden kör elején a felső látomáskártyát, és helyezze azt a többi felfedett látomáskártyára képpel felfelé, majd mondja ki fennhangon a kártyán lévő jelmezt. **A felfedett kártyákon lévő jelmezek egyikét sem ölthetik magukra a szörnyek** anélkül, hogy kockáztatnák a lebukás veszélyét.

2 BULI

A látó hunyja be a szemét és lassan számoljon el 5-ig. Amíg a látónak be van csukva a szeme, minden szörny válasszon egy-egy jelmezkártyát, és helyezze a **SZÖRNY**lapkájára, még mielőtt a látó végezne a számolással. **Minden szörnynek minden körben jelmezt kell cserélnie**, hogy ne bukjon le.



3 GYANÚSÍTÁS és FELFEDÉS

A számolás végeztével a látó nyissa ki a szemét, és nézzen végig a szörnyek magukra öltött jelmezein:

Figyelem: A számolás végére, ha egyetlen szörny is jelmez nélkül marad, minden szörny azonnal elveszíti a játékot.

- ☹ Ha a látó úgy gondolja, hogy egyik felöltött jelmezt sem látta eddig a látomáskártyákon, dönthet úgy, hogy nem gyanúsít meg senkit. **A szörnyek helyezték vissza a jelmezeiket, és keverjék össze a játéktéren lévő többi jelmezkártyával.** Új kör kezdődik.
- ☹ Ha a látó úgy gondolja, hogy egy vagy több felöltött jelmez már megjelent a látomásaiban, **meggyanúsíthatja a buliba hívatlanul érkező szörnyeket.** A látó nézze végig az összes korábban felfedett látomáskártyát:

- ☺ Ha egyik felöltött jelmez sem jelenik meg a látomáskártyákon, a szörnyek ügyesen rejtve maradtak. **A szörnyek közösen, egy csapatként megnyerik a játékot.**



- ☺ Ha ebben a körben legalább 1, a látomáskártyákon szereplő jelmez egy szörnyön van, a látó sikeresen lebuktatta a szörnyeket, és így **a látó nyeri meg a játékot.**





A JÁTÉK VÉGE



A játék véget ér:

- ★ Amikor a látó meggyanúsítja a szörnyeket (ha jól döntött, a látó nyeri meg a játékot, egyébként a szörnyek győznek);
- ★ Amikor a látó kinyitja a szemét és legalább 1 szörnyön nincs jelmez, vagy valaki ugyanazt a jelmezt öltötte magára, mint az előző körben (a szörnyek azonnal elveszítik a játékot);
- ★ Amikor minden látomáskártya felfedésre kerül, a látó még meggyanúsíthatja a szörnyeket, de ha a szörnyek végül rejtve maradnak, akkor sikerrel jártak és egy csapatként nyernek.



PONTOZÁS (NEMKÖTELEZŐ)

Nem kell pontokat számolnotok a győztes megállapításához. Azonban, ha játékról játékra több pontot szeretnétek szerezni, használjátok az opcionális pontozási szabályt.

Számoljátok meg, hogy mennyi kártya maradt a látomáspakliban. Minél hamarabb gyanúsítja meg a szörnyeket a látó, annál kevesebb pontot kapnak a szörnyek.



A **LÁTÓ** tévesen gyanúsította meg a szörnyeket:



A **SZÖRNYEK** nyernek!
SZÉP MUNKA!



A **LÁTÓ** veszít...
Azért szép
próbálkozás volt.



A **LÁTÓ** helyesen gyanúsította meg a szörnyeket:



A **LÁTÓ** nyer! **SZÉP MUNKA!**

A **SZÖRNYEK** pontszáma:



10+ kártya maradt
a pakliban: Ajjajj,
próbáljátok újra!



5–9 kártya maradt a
pakliban: Nem rossz!



1–4 kártya maradt
a pakliban: Ti igazán
okosak vagytok!



0 kártya maradt a
pakliban:
Húha, majdnem
sikerült!

IMPRESSZUM

Tervezők: Florian Sirieix és Benoit Turpin

Illusztrátor: Benedetta Capriotti

Projektmenedzser: Laura Bergé

Vezető menedzser: Marion Stromboni

Grafikai tervezők:

Cécile Deppenweiler és Cindy Roth

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

KÖSZÖNET

Benoit: Garance-nak, az én kis drágaságomnak, aki imád beöltözni.

Florian: Manonnak, aki sárkánynak szeret beöltözni.

A LOKI kiadó köszönetet mond a Ludres és Heillecourt iskoláknak az értékes visszajelzéseikért.



reflexshop



TUDDAD?

Hercegnők, vámpírok és kalózkod: a jelmezek mindig is nagyszerű szórakozási lehetőséget jelentettek, a segítségükkel mindenki átalakulhat valaki mássá. De azt tudod-e, hogy a jelmezek milyen régre nyúlnak vissza a történelemben?

Az ókortól kezdve már a rómaiak is jelmezt viseltek, hogy megünnepeljék a tavaszt és biztosítsák a bőséges termést.



Ezek az ünnepek inspirálták a karneválokat, a hatalmas fesztiválokat felvonulásokkal, tánccal, énekkel és jelmezekkel. Ez egyben remek alkalom volt az édességek és más finomságok kiélvezésére is. Bizonyos karneválok világhírűek lettek, mint például a velencei vagy a riói.

Még a halloween is egy még régebbi ünnepből, a samhainból fejlődött ki. Ezt a kelta ünnepet ősszel tartották, ezzel jelezve a nyár végét és a „sötét évszak” kezdetét. A kelták azért öltöttek jelmezt, hogy elijesszék a világok között átvonuló szellemeket ezen az éjszakán.

A halloween a mai napig népszerű az Egyesült Államokban és a kelta országokban. Manapság a jelmezbe bújt gyerekek házról házra járnak, hogy finomságokat kérjenek.

