

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

RIVALDAFÉNY



JÁTÉKELEMEK



5 TÁBLA



1 HOMOKÓRA



5 TÁRCSA
(5 SZÍNEN)

A JÁTÉKVARIÁNSOK ELEMEI:



4 NEGYED-
JELÖLŐ



5 ZSEBLÁMPA
(5 SZÍNEN,
KÉTOLDALAS)



60 KERESÉS-
KÁRTYA



5 BÁBU



5 NEGYED-
KÁRTYA



1 HOLD-KOCKA



7 ROHANÁS-
JELÖLŐ



1 HOLD-JELÖLŐ



1 KIHÍVÁS-
JELÖLŐ

TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK:



1 POSZTER

Nem kell a játékhoz, de feldíszítheted vele a szobádat. Élvezzétek a teljes térkép látványát!

A JÁTÉK CÉLJA

Ajjaj, kezd késő lenni!

Ideje nyakatokba venni a várost, és megnézni, ki kószál még odakint! Ragadjatok zseblámpákat, és induljatok el, hogy megtaláljátok az összes fura szerzetet, akik kint bujkálnak. Fogjatok össze, keressetek meg minél több figurát, és érjetez haza lámpaoltás előtt!

Ez egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy össze kell dolgoznotok, hogy minél több rejtőzködő karaktert megtaláljatok. A játék 5 fordulón át tart. Dolgozzatok össze, és segítsetek egymásnak, hogy mindenki időben hazaérhessen!

EGYÜTT VAGY EGYMÁS ELLEN?

Ez egy alapvetően kooperatív játék, de néhány egyszerű szabálmódosítással versengő játékká is át lehet alakítani.

Most a kooperatív szabályokat fogjuk megtanítani, de a szabálykönyv 6. oldalán megtaláljátok a versengő játékmód szabályait.

Válasszatok kedvetekre való játékmódot: dolgozzatok össze vagy versengjetez egymással.

ELŐKÉSZÜLETEK

Először is keressetek egy megfelelő helyet! Azt javasoljuk, hogy egy **nem túl világos szobában** játsszatok, hogy a zseblámpák varázsereje még hatásosabb legyen. Ne üljetek közvetlenül erős fényforrás alá!

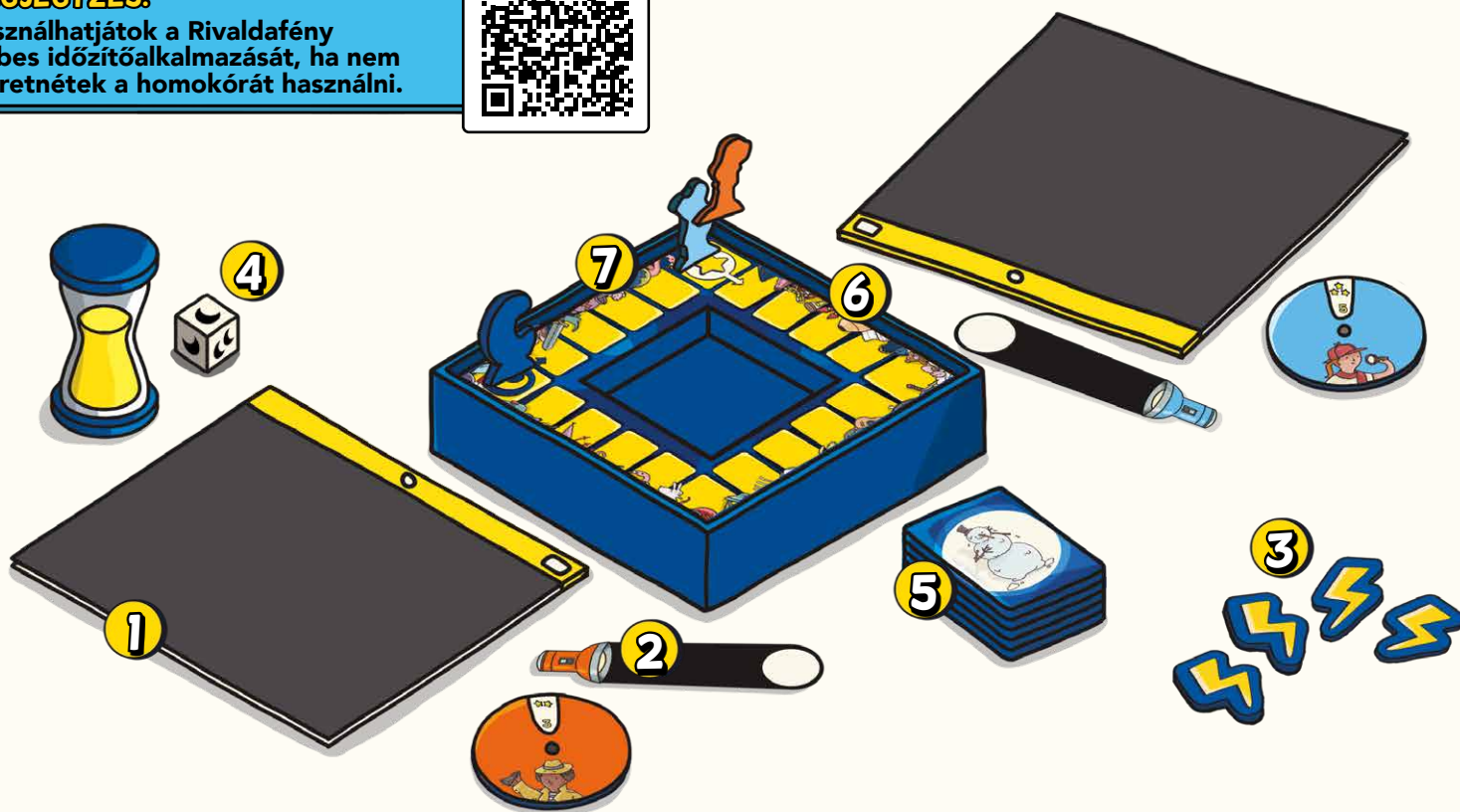
- 1 Véletlenszerűen adjatok minden játékosnak 1-1 **táblát**.
- 2 Mindenki válasszon magának egy-egy színt, és vegyen magához az adott színben: 1 **zseblámpát**, 1 **tárcsát** és 1 **bábut**. A zseblámpáitokat fordítsátok a **feltöltött** oldalukkal felfelé.
- 3 Vegyetek ki a játékosok számánál 2-vel több **rohanásjelölőt** és képpel felfelé tegyétek jól látható helyre az asztalra.
- 4 Helyezzétek a **homokórát** és a **Hold-kockát** mindenki számára könnyen elérhető helyre.



- 5 Keverjétek meg a **kereséskártyákat** és képezzetek belőlük egy paklit az asztalon **a képes oldalával felfelé**. Ha gyerekekkel játsszatok, azt ajánljuk, hogy csak azokat a kártyákat használjátok, amelyeken **♥** szimbólum van.
- 6 Helyezzétek a dobozt a sávot ábrázoló oldalával felfelé egy könnyen elérhető helyre.
- 7 Tegyétek a Hold-jelölőt a sáv azon mezőjére, amelyen a **☾** szimbólum látható, a bábitokat pedig arra a **mezőre**, amelyen a **★** szimbólum van.

MEGJEGYZÉS:

Használhatjátok a Rivaldafény webes időzítőalkalmazását, ha nem szeretnétek a homokórát használni.

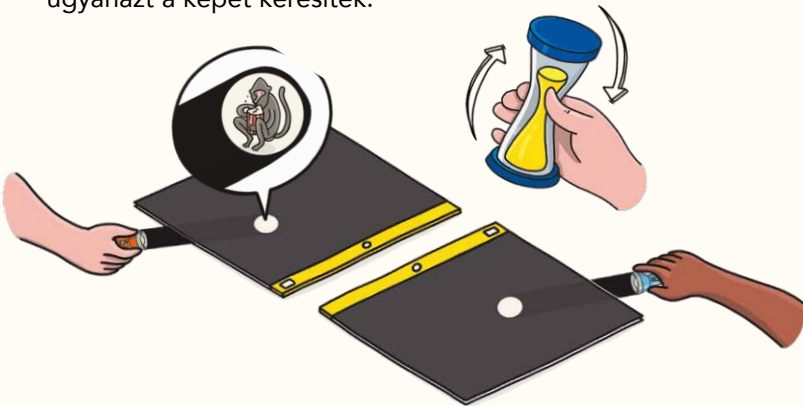


1

KEZDJÉTEK EL A KERESÉST!



NÉZZÉTEK MEG a pakli felső KÁRTYÁJÁT. Ezt a rejtett képet kell megtalálnotok a fordulóban. Mindannyian ugyanazt a képet keressétek.



FORDÍTSÁTK MEG A HOMOKÓRÁT a forduló elkezdéséhez.

CSÚSZTASSÁTK BE A ZSEBLÁMPÁITOKAT a saját táblátokba, az átlátszó fólia és a kartonhátter közé. Most minden játékos **egyszerre** kezdjen el keresni! Minden táblán **többször is szerepel** az a kép, amelyet a kártya alapján meg kell keresnetek. Keressétek meg mindet!

Megjegyzés: Mindenki egyedül keres. **Nem beszélhettek** egymással arról, hogy ki mit talált meg. **Ne mondjátok ki hangosan, hogy hány képet** találtatok meg, és azt se mondjátok el, ha valamiből szerintetek még sok van, vagy már csak kevés.

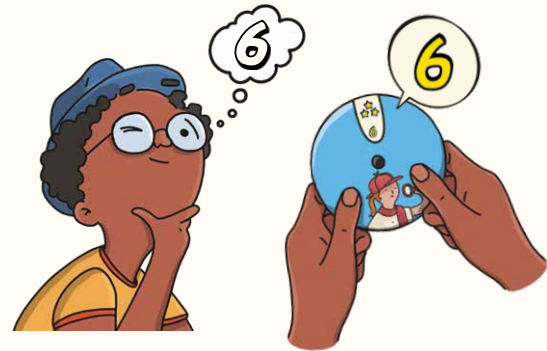
Ha a **homokóra lejárt**, a keresésnek vége. Nincs semmi baj, ha pár másodpercet csúsztok, mert elfelejtettétek ellenőrizni a homokórát, de ha pontosan szeretnétek mérni az időt, használjátok a webes időzítőalkalmazást.

MEGJEGYZÉS:

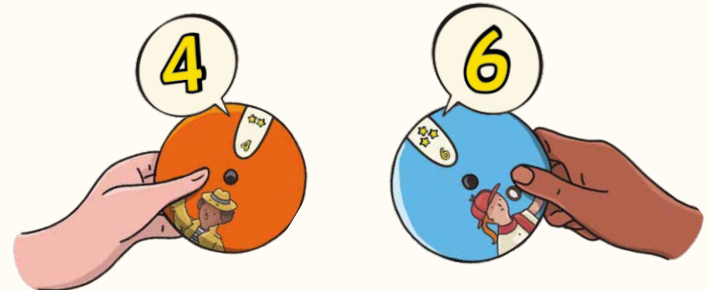
Ha kisebb gyerekekkel játszottok, nézzétek meg az 5. oldalon található Könnyű nehézségi szint szabályait, hogy egyszerűbb dolgok legyenek.

2

SZÁMOLJATOK!

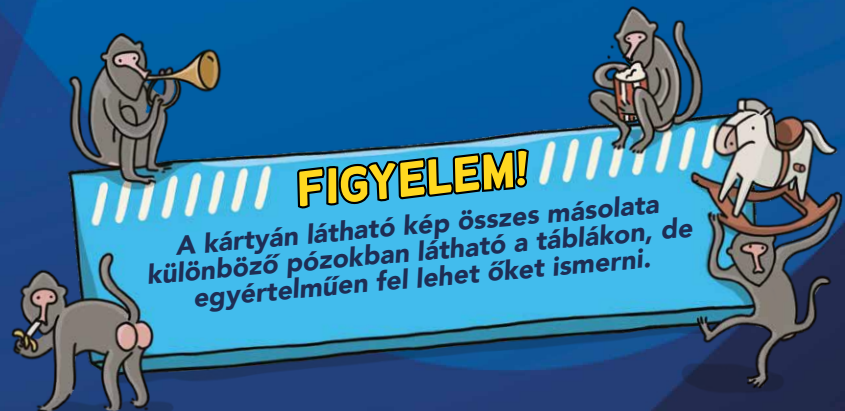


Amikor a keresésnek vége, húzzátok ki a **zseblámpáitokat** a tábláitokból. Állítsátok be a saját tárcsátokon, hogy hány **rejtett képet** találtatok meg, majd a tárcsát számmal lefelé fordítva rakjátok magatok elé. Emlékezzetek: **nem szabad elárulnotok egymásnak, hogy hány** rejtett képet találtatok meg!

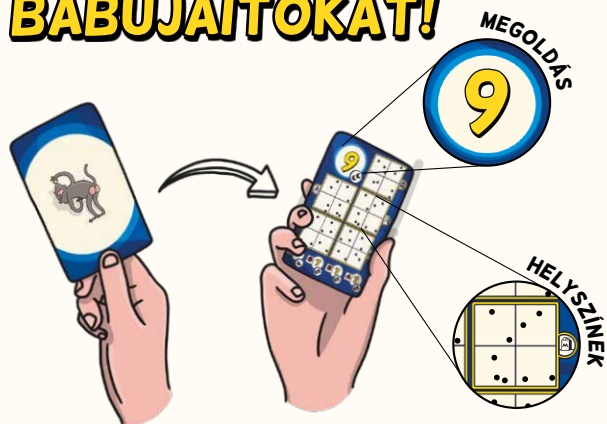


Ha mindenki készen áll, mutassátok meg egymásnak egyszerre a **tárcsáitokat**. Most kiderül, ki hogyan teljesített!

3



3 MOZGASSÁTOK A BÁBUJAITOKAT!



Fordítsátok át a kártyát a **megoldás** oldalára. A bal felső sarokban lévő körben látható, hogy hány darab **rejtett kép** volt összesen.

A szimbólummal ellátott négyzetek megmutatják a **rejtett képek pontos helyét** a táblán. Ez kizárólag csak egy **segédlet**: nem kell megmondanod, hogy pontosan hol található mindegyik rejtett kép, de használhatod, ha **kíváncsi vagy**, melyiket nem vetted észre.



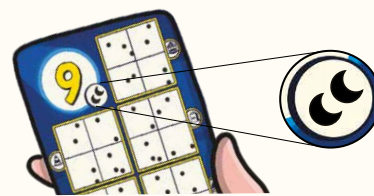
Annyi mezővel léptessétek előre a bábujaikat **ahány csillagot láttok** a tárcsáikon beállított szám fölött. Ezen kívül léptessétek **1 további mezővel** ha az összes **rejtett képet** megtaláltátok. A bónuszpontosok igazi sasszemek!

Aki a tárcsáján **nagyobb** számot állított be, mint amennyit a kártya mutat, az **egyáltalán nem léphet!**

MARADJATOK EGYÜTT! Mindannyian időben haza akartok érní. Miután mindannyian mozgattátok a bábujaikat, az egyikőtök, aki **legelől van** (de **csak fordulónként** egy játékos!) **segíthet** egy másik játékosnak. Az adott játékos **visszaléphet 1 mezőt**, hogy a megsegített játékos **előrelépjön 1 mezőt**.

Ha **csak 1 játékos** van, nem élhet ezzel a lehetőséggel.

4 MOZGASSÁTOK A HOLDAT!



Itt az ideje, hogy a Hold is mozogjon!

Először nézzétek meg az imént használt kártya megoldás oldalát. Néhány kártyán **1 vagy több** ☾ ikon látható a megoldás körül. Ha így van, **akkor a Hold-jelölő azonnal előrelép** annyi mezőt, ahány ikon van a megoldás körül.

Utána **dobjátok a Hold-kockával** és hajtsátok végre az eredményt:

☾ → Mozgassátok a Holdat **1 további lépéssel**.

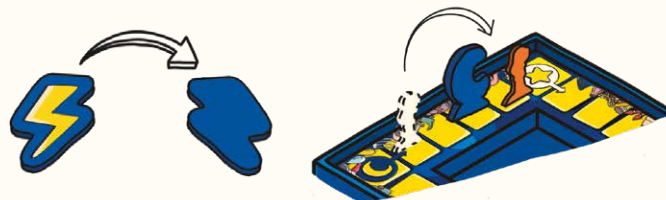
☾ → Mozgassátok a Holdat **2 további lépéssel**.

☾ → Mindenki **fordítsa a zseblámpáját** az alacsony akkumulátor oldalára. A **következő fordulót** kisebb zseblámpafénnyel fogjátok játszani! **De csak 1 fordulót**: ne felejtsetek visszafordítani a zseblámpákat a feltöltött oldalukra, amikor vége a következő fordulónak!



Ha a Hold mozgatása után a Hold-jelölő **utolelérte vagy áthaladt** valamelyik játékos bábuján, akkor tényleg naaaaaagyon késő van és ideje hazarohanni.

Ha maradt még **rohanásjelölőtök** képpel felfelé, **fordítsátok át 1-1-et minden olyan játékos után** akit elért vagy akin áthaladt a Hold-jelölő, és mozgassátok az érintett játékosok bábujaikat 1 mezővel a **Hold-jelölő elé**.



Ha nem tudtok elegendő rohanásjelölőt megfordítani, akkor **a játéknak vége** (lásd A játék vége fejezetet).

Ha végeztetek, dobjátok el a kártyát. A pakli tetején egy új rejtett kép jelent meg. **Izzítsátok be a zseblámpáitokat, és kezdődhet az új forduló!**

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor már kijátszottatok **5 kártyát**, vagy ha valamelyik játékos bábuját eléri a Hold-jelölő, és nincs már több rohanásjelölőtök.

Ha senki sem maradt le: győztetek! Most **adjátok össze**:

- 1 A képpel felfele lévő **rohanásjelölők számát**;
- 2 A Hold-jelölő **és az utolsó bábu között lévő** mezők számát.

Az összeg a végső pontszámotok. Vessétek össze a lent látható táblázattal, hogy kiderüljön, milyen nyomozók vagytok.

BÁRKIT UTOLÉRTEK

0-2

3-5

6-9

10

PRÓBÁLKOZZATOK ÚJRA!
MINDENKINEK IDŐBEN HAZA KELL
ÉRNIE!

ÉPP IDŐBEN!

NEM IS ROSSZ!

MICSODA CSAPAT!

EZ HIHETETLEN!
IDEJE NÖVELNETEK
A NEHÉZSÉGI SZINTET.



FIGYELEM!

Néhány játék után előfordulhat, hogy közületek egyesek már megjegyezték néhány kártya megoldását. Ha bármelyikőtök úgy érzi, hogy fejből tudja egy kártya megoldását, szóljon, és húzzatok helyette egy újat.


Ha már sokszor játszottatok a játékkal, és sok játékos érzi úgy, hogy több kártyát is fejből ismer, próbáljátok ki a negyed játékmódot (lásd a következő oldalon).


NEHÉZSÉGI SZINTEK

A játékot különböző nehézségi szinteken tudjátok játszani. Növeljétek vagy csökkentsétek a kihívás mértékét a játékosok kora vagy tapasztalata alapján.

KÖNNYŰ: Több időtök van keresni! **Fiatalabb játékosoknak ajánljuk.** Miután kifogyott a homokóra, fordítsátok meg ismét, és játsszatok még **1 percig**. Ha pedig az alkalmazást használjátok, állítsátok be rajta a könnyű nehézségi szintet.

NORMÁL: Ez az alap nehézségi szint, amely az előző oldalakon leírt szabályok szerint működik.

NEHÉZ: A Hold **gyorsabban** mozog! *A Mozgassátok a Holdat!* fázis közben mozgassátok a Hold-jelölőt **1 további mezővel**. Emlékeztetőként tegyétek a kihívásjelölőt a  oldalával felfelé.

LEHETETLEN: A Hold **még gyorsabban** mozog! *A Mozgassátok a Holdat!* fázis közben mozgassátok a Hold-jelölőt **2 további mezővel**. Emlékeztetőként tegyétek a kihívásjelölőt a  oldalával felfelé. Ezen a szinten nem sok képet hagyhattok ki.

IDŐKIHÍVÁS: Ha már megismertétek a játék képeit, még több kihívásért **csökkentsétek a keresési időt!** Használjátok az alkalmazást, és állítsátok be rajta a GYORS (45 másodperc) vagy SZUPERGYORS (30 másodperc) időkorlátot. Ha szűkösebb az idő, akkor a képeket első pillantásra ki kell szúrnotok, mert nem lesz időtök egy területet kétszer átfésülni. Elég sasszeműek vagytok?

NEGYED JÁTÉKMÓD

NÉHÁNY JÁTÉK UTÁN VALÓSZÍNŰLEG ISMERNI FOGJÁTOK EGY-KÉT KÁRTYA MEGOLDÁSÁT. A KÖVETKEZŐ JÁTÉKMÓDOT A LEGNAGYOBB SZAKÉRTŐKNEK TALÁLTUK KI.

Mindegyik tábla **4 negyedből** áll, és mindegyiket egy-egy szimbólum jelöli: ■ négyzet, ● kör, ◆ rombusz és ▲ háromszög.

Mindegyik negyed szimbólumát könnyedén tudjátok ellenőrizni, ha ránéztek a táblátok tetején végigfutó sárga sáv jobb szélső részén lévő **emlékeztetőre**. Fontos tudnotok, hogy a negyedekhez tartozó szimbólumok **minden táblán máshol helyezkednek el**.

Ha a negyed játékmóddal játszotok, alkalmazzátok a következő változtatásokat:

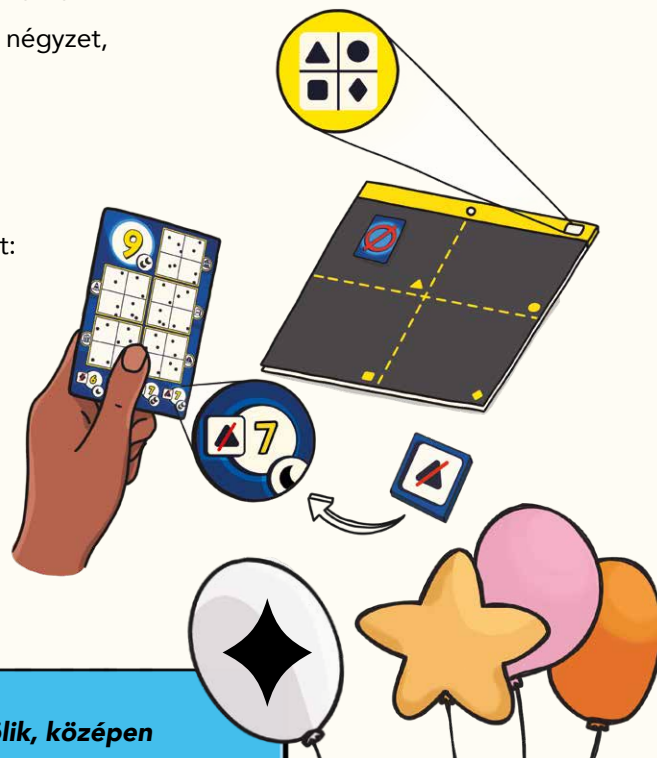
- 1** A játék elején válasszatok vagy véletlenszerűen húzzatok egy **negyedjelölőt**. Mindegyik jelölőn a négy szimbólum egyike látható.
- 2** Mindenki helyezzen egy-egy **negyedkártyát** az annak megfelelő negyede a tábláján.

Kezdtetek el játszani a már ismert szabályokkal, a következő módosításokat figyelembe véve: abban a negyedben **nem kereshettek** rejtett képek után, amelyiket **letakarja a negyedkártya**.

Ezen kívül, ha a megoldás oldalát nézitek a kártyának, ne figyeljetek a számra a bal felső sarokban. E helyett a **megoldás** az a szám, **amely a letakart negyed szimbóluma mellett látható** a kártya alján. Ugyanez érvényes a Hold-jelölő mozgásakor.

MEGJEGYZÉS:

A táblákon a negyedek határait a tábla szélén kis fekete háromszögek jelölik, középen pedig egy FEHÉR LUFI.



IMPRESSZUM

Játéktervezők: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Illusztrátor: Giulia Ghigini

További grafikai munkák: Annachiara Rossi, Fábio Frencl

Projektmenedzser: Carola Corti

Művészeti vezető: Lorenzo Silva

Grafikai tervezők: Fábio Frencl,

Annachiara Rossi

Gyártásvezető: Ylenia D'Abundo

Szabály: Alessandro Pra', Carola Corti

Szerkesztők: William Niebling, Alessandro Pra'

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



HORRIBLE
GUILD



reflexshop

Probléma esetén keressetek minket az alábbi e-mail-címen:

ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

VERSENGŐ JÁTÉKMÓD

Használjátok az alábbi szabályváltoztatásokat a versengő játékmódra.

ELŐKÉSZÜLETEK: A Hold-jelölőt, a Hold-kockát és a rohanásjelölőket rakjátok vissza a játék dobozába, mert nem lesz rájuk szükségetek.

JÁTÉKMENET: A *Mozgassátok a bábukat!* fázisban hagyjátok figyelmen kívül a „MARADJATOK EGYÜTT” szakaszt, ugyanis itt versengeni fogtok.

Nincs *Mozgassátok a Holdat!* fázis ebben a játékmódban. Ehelyett a fordulók végén **a sávon legelől lévő játékos** (vagy játékosok) **fordítsa a zseblámpáját az alacsony akkumulátor oldalra:** a következő fordulóban a kisebb fényel fog játszani. A többiek hagyják a zseblámpájukat a feltöltött oldalával felfelé.

A JÁTÉK VÉGE: **5 kártya** után a játék véget ér. A sávon **legelől lévő** játékos nyer. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek a zseblámpája az alacsony akkumulátor oldalán van. További döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.

NEGYED JÁTÉKMÓD: A negyed játékmódot versengő játékmódban is lehet játszani. Ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint a kooperatív játékmódra.