

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



# SZÖRNY

Antoine Bauza

# SZEKRÉNY

Szörnyek laknak szekrényedben!  
Hallod, hogy az ajtó nyekken?  
Itt az éjjel, előbűnnek...  
Hú de rondák! Hú de csúfak!  
Ábrázatuk vérfagyasztó,  
földre koccan egy akasztó...  
Lopva lépnek, föl-le járnak,  
ágyad alá kukucskálnak!

Varró Dániel verse

GRANNA

# KOOPERATÍV JÁTÉK A LEGFIATALABB SZÖRNYŰZŐKNEK

Társasjáték 1–6 gyermek számára, 3–8 éves korig

**ANTOINE BAUAZ** játéka • **MACIEJ SZYMANOWICZ** rajzaival • és **VARRÓ DÁNIEL** versével

---

ESTE A VILÁG MEGVÁLTOZIK. TITOKZATOS ÁRNYÉKOK JELENNEK MEG A FALON...

TALÁN SZÖRNYEK LAPULNAK AZ ÁGY ALATT... NEM TUDSZ ELALUDNI?

FÉLSZ A SZÖRNYEKTŐL? JÁTSSZ EGYET, ÉS KERGESD BE ŐKET A SZEKRÉNYBE!

---

A SZÖRNYSZEKRENY egy kooperatív játék. Ez azt jelenti, hogy a játékosoknak, ahelyett, hogy egymással versengének, össze kell fogniuk, hogy legyőzzék a szörnyeket. A játékosok vagy közösen nyernek, vagy együtt veszítenek.

## A DOBOZ TARTALMA:

20 szörnykártya, 10 játékos zseton, 2 szörnyhajhász zseton, a Tripli 3 darabja, szekrény, szabályfüzet.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

- Keverd össze a szörnykártyákat és tedd le a paklit úgy, hogy a kártyák ágyban fekvő gyereket ábrázoló hátoldala legyen felül.
- A játékos zsetonokat keverd össze a szörnyhajhász zsetonokkal. Képes felükkel lefelé rakd őket az ágy köré.
- A Tripli három darabját türkiz háttérű felével felfelé rakd össze, úgy, hogy a Triplin látható formák sárga színűek legyenek.
- A nyitott szekrényt formázó dobozt tedd oldalra.
- A legfelső szörnyképet fordítsd fel, és helyezd az ágy fölé.

Szörnykártya



Tripli



Ágy  
(a szörnykártya  
hátdala)

Zsetonok

Szekrény





## A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra. Az kezd, aki legkevesebb fél a szörnyektől. A játékosoknak meg kell keresniük azokat a játékos zsetonokat, amelyek elijeszthetik az ágy köré gyűlő szörnyeket. Mindegyik szörny csak egyetlen játéktól fél – attól, amelyik az adott kártyán látható.

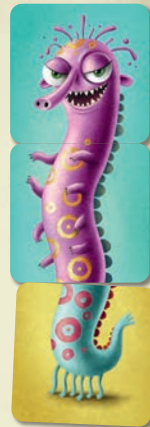
A sorra kerülő játékos megfordít egy tetszés szerinti zsetont. Attól függően, milyen zsetont fordított meg, három lehetősége van.

**1. Ha a zsetonon látható játék megegyezik valamelyik felfedett szörnykártyán lévővel:**

- A játékos azt mondja: „Mars a szekrénybe, te szörny”, és a szörnykártyát beteszi a szekrénybe. Ha a játékos az ágy körül lopakodó, utolsó szörnyet teszi a szekrénybe, nyomban ott terem egy új szörny. Meg kell fordítani egy újabb szörnykártyát, és le kell tenni az ágy mellé.
- A játékos zsetont vissza kell tenni képes felével lefelé, és a játékos ezzel befejezte a lépését.

**2. Ha a játékos zsetontól egyik szörny sem ijed meg (vagyis a játék nem szerepel egyik felfedett szörnykártyán sem):**

- A játékos megfordítja a Tripli egyik darabját. A forgatást mindig az alsó darabbal kell kezdeni. Három sikertelen kísérlet után a Tripli alakja ismét teljes egészében látható lesz, és újabb szörny jelenik meg az ágynál. Vagyis a legfelső szörnykártyát meg kell fordítani, és el kell helyezni az ágy valamelyik szabad oldalánál (alul, felül, jobbról, balról).
- A játékos zsetont vissza kell tenni képes felével lefelé, és a játékos ezzel befejezte lépését.



### 3. Ha a felfedett zseton nem játékos zseton, hanem a szörnyhajhász zsetonok valamelyike:

- A szörnyhajhász zsetonoknak színes hátterük van. Az első megfordításnál nincsenek hatással a játékra. Vissza kell fordítani a zsetont, de a Tripli darabjaihoz nem kell nyúlni. Ha a különleges zsetonok valamelyikét másodjára is megfordítjuk, úgy a következő történik:



#### **ZOKNI**

A zoknitól egyetlen szörny sem ijed meg, ráadásul rendetlenséget okoz a szobában. A játékosnak vissza kell fordítania, majd úgy kell letennie, hogy helyet cseréljen egy játékos zsetonnal. Ezután a szokásos módon meg kell fordítani a Tripli soron következő darabját.



#### **LEPEDŐ ALATT MEGBÚVÓ SZÖRNY**

Meg kell fordítani a Triplinek **egy új szörny megjelenéséhez szükséges** darabjait, és az új szörny rögtön előbújik.

## A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játékosok akkor győznek, ha az összes szörnyet sikerül beterelniük a szekrénybe!

Ha az ágynak mind a négy oldalára szörny kerül, akkor a szörnyek győztek. Ilyenkor a legjobb visszavágót játszani.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK

Az alábbiakban olyan szabálmódosításokat javaslunk, amelyek lehetővé teszik a Szörnyszekrénynek a játékosok életkorához való igazítását.

### **KÖNNYŰ JÁTÉK A LEGKISEBBEKNEK**

A játékot a fenti szabályok szerint játsszátok, de a Tripli ne kerüljön játékba. Így az asztalon mindig csak egyetlen szörny látható. Nem lehet veszíteni! Újabb szörny csak akkor jelenik meg, ha az előző már a szekrénybe került.

### **SZÖRNYVERŐ**

Ebben a játékváltozatban a játékosok nem működnek együtt, hanem egymással versengenek a szörnyverő cím elnyeréséért. A szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival, egy különbséggel. Az a játékos, aki legyőzte a szörnyet, maga elé teszi a szörnykártyát. A játék végén mindenki megszámolja, hány szörnyet parancsolt a szekrénybe. Aki a legtöbbet, az elnyeri a szörnyverő címet és megnyeri a játékot. Visszavágó esetén újabb játékosból lehet szörnyverő.



Kedves Vásárlónk!

Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze,  
de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk),  
kérjük jelezze e-mailben a következő címen: **ugyfelszolgalat@reflexshop.hu**.

Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címet  
(irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó)  
valamint azt, hogy mi hiányzik.

Kövessen minket a Facebookon:  
**[www.facebook.com/groups/kapcsoljkiessz/](http://www.facebook.com/groups/kapcsoljkiessz/)**

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

Copyright: Le Scorpion Masqué 2009  
[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)



**GRANNA**