

THIERRY CHAPEAU

KOPOGÓ KOPORSÓK



DREI
MAGYER

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán



JÁTÉKSZABÁLY

Szerző: Thierry Chapeau
Illusztráció és grafika: Rolf (ARVI) Vogt
Játékosok száma: 2-6
Ajánlott életkor: 8 éves kortól
Játékidő: 15 perc

Mindenki tudja, hogy tisztességes vámpír nem alszik holmi ütött-kopott, pókhálós koporsóban... Néhanapján bizony ki kell takarítani őket! Dobj a kockákkal, és ha az előtted felcsapott négy koporsó valamelyikének jelölése megegyezik a kockán láthatókkal, fordítsd le azt. De jól vigyázz, ha elfelejted, melyik milyen ikonnal volt megjelölve, legközelebb könnyen rossz koporsót fordíthatsz vissza – akkor pedig kezdheted előlről a takarítást!

A DOBOZ TARTALMA

- ❶ 43 játékkártya, koporsó formájú, vámpírok képeivel
- ❷ 1 fohagyma kártya
- ❸ 1 színes dobókocka
- ❹ 1 szimbólumos dobókocka



JÁTÉKSZABÁLY

A játék célja

Nagytakarítás van az öreg vámpír kastélyban, ilyenkor ki kell takarítani a koporsókat is. Minden játékos előtt 4 koporsó kártyalap fekszik képpel felfelé, vámpíros oldalukkal felfelé fordítva. A soron lévő játékosnak mindkét kockával egyszerre kell dobnia. Amint valamelyik kidobott szín és szimbólum kombináció megtalálható az előtűnk lévő kártyán, rá kell csapnunk mindenki előtt a fohagyma kártyára.

A leggyorsabb játékos lefordíthatja a megfelelő koporsókártyáját, koporsós képével felfelé. Amennyiben a már lefordított kártyádon lévő szimbólum és szín ismét kerül kidobásra, és emlékszel rá, a lefordított kártyádat véglegesen megszerezted, azt a koporsót sikerült kitakarítani, és beteheted saját koporsó kupacodba. Amennyiben ismét te voltál a leggyorsabb, aki elsőként csapott a fohagyma kártyára. Az első játékos, akinek sikerül 4 koporsót teljesen kitakarítania, megnyeri a játékot.

Előkészületek

A fohagyma kártyát helyezzük az asztal közepére, mindenki által könnyen elérhető helyre. A 43 koporsó formájú, vámpíros kártyát keverjük meg. Minden játékos 4 kártyalapot kap, melyet képpel felfelé, vámpíros képpel felfelé fordítva lehelyez maga elé. Ezek a kártyák alkotják a játékosok kezében lévő lapokat.



A megmaradt kártyalapokból alkossunk paklit, a koporsós képpel felfelé fordítva, ezek alkotják a húzó paklit. Minden kártyán sárga vagy lila körben három különböző szimbólum található, ezeket a szimbólumokat kell jól megjegyezniük a játékosoknak.

A játék menete

A legfiatalabb játékos magához veszi mindkét dobókockát, és mint kezdő játékos elkezdja a játékot. A soron lévő játékosnak minden esetben mindkét dobókockával kell dobnia. A kidobott kombináció alapján kell, a játékosoknak amilyen gyorsan csak tudnak, rácsapni a fohagyyma kártyára. Az alábbi esetekben történhet ez meg:

1. Ha a kidobott szín és szimbólum kombináció megtalálható valamelyik előtted lévő kártyalapon, amilyen gyorsan csak tudsz, a fohagyyma kártyára kell csapnod. Pl:

Ha te voltál az első, aki rácsapott a fohagyyma kártyára, meg kell mutatnod a többieknek, hogy melyik előtted lévő kártyalap egyezik meg a dobókockákon lévő szín és szimbólum kombinációval. Amennyiben igazad van, a kártyalapot képpel lefelé, tehát koporsós oldalával felfelé fordíthatod.

Abban az esetben, ha hibáztál és nincs előtted olyan kártyalap, amelyik megegyezik a kidobott kombinációval, büntetést kapsz (lásd lejjebb).

A játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy a lefordított kártyalapjukon milyen szín és szimbólum kombináció szerepel, mert amint egy kártyát képpel lefelé, tehát koporsós képpel felfelé fordítunk, azt már nem lehet ismét megfordítani, hogy megnézzük a rajta lévő szimbólumot.



2. Abban az esetben, ha a kidobott szín és szimbólum kombináció egy már korábban lefordított kártyádon található meg, és az első játékos vagy, aki a fohagyyma kártyára csapott, ezt a koporsódat sikerült teljesen kitakarítanod, félreteheted a játéktérből, magad előtt gyűjtheted. A kártyádat meg kell mutatnod a többi játékosnak, hogy ellenőrizhessék, helyes pillanatban csaptál a fohagyyma kártyára. Ezután kapsz egy újat koporsó formájú kártyalapot, melyet képpel felfelé, a vámpiros oldalával felfelé le kell tenned a többi kártyád mellé. Ez azt jelenti, hogy ismét 4 kártyalap fog előtted feküdni.



Abban az esetben, ha tévedtél, nem teheted félre a kártyádat, és ráadásul még büntetést is kapsz.

3. Egy játékos akkor is a fohagyyma kártyára csaphat, ha úgy gondolja, hogy egy másik játékos már lefordított lapján szerepel a kidobott kombináció. Ekkor a kártyára csapó játékos megfordíthatja azt a kártyalapot a játékos-társá előtt képpel lefelé fordított lapokból, amelyet helyesnek vél. Ha a kidobott szín és szimbólum kombináció

egyedik a kártyán lévővel, ezt a kártyát vissza kell fordítani képpel felfelé, tehát a vámpiros oldalával felfelé. Abban az esetben, ha a játékos hibázott, a kártya lefordítva marad, és a játékos büntetést kap.

4. Felkiáltó jeles kombinációk kidobása esetén az alábbi három esemény következhet be attól függően milyen szimbólum kerül kidobásra a szimbólum kockával:



Vámpírok, csapkodásra fel! Az a játékos, aki elsőként csap a fohagyma kártyára ennél a kombinációnál az alábbiak lehetőségei közül választhat:

- kártyái közül valamelyiket átfordítja a koporsós oldalával felfelé vagy,
- valamelyik koporsós oldalával felfelé fordított kártyáját végleg kitararítva, félreteszi vagy,
- játékosársai közül valakinek egy koporsós oldalával felfelé fordított kártyalapját visszafordítja a vámpiros oldalával felfelé.



Holdfény okozza, de semmi baj! Az a játékos, aki elsőként csap a fohagyma kártyára ennél a kombinációnál kicserélheti két képpel lefelé fordított kártyáját bármelyik játékosársra képpel lefelé fordított kártyájával. Mielőtt kicseréli a két kártyát, a játékosnak megengedett, hogy előzőleg megnézzé a kártyákat. Abban az esetben, ha a többi játékosnak nincs két képpel lefelé fordított, tehát koporsós oldalával felfelé fordított kártyája, cserélni lehet a vámpiros képpel felfelé fordított kártyákkal is.



Kezeket el! Veszély!

Ennek a kombinációnak a kidobásakor senki sem csaphat a fohagyma kártyára. Az a játékos, aki mégis rácsap, büntetést kap. Ha senki nem reagál 5 másodperccel a kombináció kidobása után, a soron következő játékos dobhat a kockákkal.

A büntetés

Az a játékos, aki hibázik a játék során, büntetést fizet: a már korábban képpel lefelé, tehát koporsós képpel felfelé fordított kártyái közül egyet fel kell fordítania a vámpiros oldalával felfelé.

Ha a játékosnak még nincs koporsós oldalával felfelé fordított kártyája, húznia kell egy újabb kártyát az asztalon lévő, vámpiros képpel felfelé fordított kártyáihoz a játék elején kialakított húzó pakliból. A játékosnak ezt a kártyát is meg kell próbálnia minél előbb a koporsós oldalával felfelé fordítania a játék során. Ez azt jelenti, hogy a játék során egy játékos előtt vámpiros oldalával felfelé fordítva lehet több is, mint négy kártyalap az asztalon.

Játék vége

Amint valamelyik játékosnak sikerült négy koporsót teljesen kitararítani, tehát négy kártyalapja gyűlt össze a saját, játéktérből kivett kupacában, a játékos megnyeri a játékot.

Megjegyzések: Minden játékosnak ugyanabban a helyzetben kell tartania a fohagyma kártyára csapó kezét, mielőtt a kockákkal a soron lévő játékos dob.

Ha hat játékos játszik a játékban, előfordulhat, hogy a húzó pakli kifogy a játék befejezése előtt. Ebben az esetben a büntetést érdemlő játékos szerencsés helyzetbe kerül, nem tud újabb lapot húzni a többi kártyalapja mellé, kevesebb kártyalappal folytathatja a játékot.

Miután egy koporsót sikeresen kitisztított egy játékos, tehát a játéktérből félreterette a saját kupacába, a húzó pakliból minden esetben csak egy újabb kártyát húzhat fel, akkor is ha ezáltal kevesebb, mint négy kártyalap lesz előtte.