

MITTERNACHTSPARTY

Ki ijed meg a kísértetkastélyban **HUGO**-tól?

Wolfgang Kramer

Játékosok: 2 – 8 fő **Életkor:** 8 éves kortól **Időtartam:** kb. 30 perc

Tartalom: 30 játék figura (6 piros, 6 kék, 5 türkiz, 4 sárga, 3 fekete, 2 zöld, 2 fehér, 2 lila)
1 Hugo, a szellem (sötétben világít)
1 dobókocka,
1 játéktábla, játékszabály



TÖRTÉNET

Körben, a kastély folyosóján mámoros ünnepély zajlik. A vendégek királyi módon szórakoznak. Ekkor a toronyóra tizenkettőt üt. A tömlöcbe vezető ajtó csikorogva kitarul, miközben Hugo, a kastély kísértete a lejárón keresztül a folyosóra suhan. Pánik keríti hatalmába a vendégeket. Mindenki igyekszik magát biztonságba helyezni, mielőtt Hugo magával vinné őket. Eszeveszett hajsza veszi kezdetét a kastélyszobák szabad rejtekhelyeinek kereséséért, mikor is a kísértet a vendégek között felbukkan.

A játékosok megpróbálják megakadályozni, hogy Hugo elkapja és magával vigye vendég figuráikat a tömlöcbe. A tömlöcbe vezető lejárón levő figurák a játékosoknak rémületpontokat jelentenek. Ezek mínusz pontokat érnek. Aki figuráit sikeresen menekítette valamilyen helyiségbe, megszabadul rémületétől. Aki 3 rémületkör után a legkevesebb büntetőponttal rendelkezik, az a játék győztese.

ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktáblát az asztal közepére helyezzük
Hugo a tömlőc ajtajával szemben a legalsó, -10-es lépcsőfokra kerül.
Minden játékos kiválasztja a figuráit

- 2 játékos esetén mindenki 6 figurát kap, pirosat és kéket.
- 3 játékos esetén mindenki 5 figurát kap, pirosat, kéket és türkizt
- 4 játékos esetén mindenki 4 figurát kap, pirosat, kéket, türkizt és sárgát.
- 5 játékos esetén mindenki 3 figurát kap, pirosat, kéket, türkizt, sárgát és feketét.
- 6-8 játékos esetén mindenki 2 figurát kap, pirosat, kéket, türkizt, sárgát, feketét, zöldet, fehérét és lilát.

Most már csak papírt és ceruzát kell keríteni és kezdődhet a játék.

A JÁTÉK

A játék három rémületkörből áll. A játékosok megegyezhetnek, hogy annyi rémületkörig tart a játék, amennyi a játékosok száma

KEZDŐDIK A BÁL

Először minden játékosnak fel kell helyeznie figuráit a kastélylépcsőzet mezőire. A legfiatalabb játékos kezd. Először felteszi az egyik figuráját a szabad lépcső mezők egyikére. Ezután az óramutató járásának megfelelő irányban haladva a következő játékos teszi fel egyik figuráját a megmaradt helyek egyikére, addig folytatva a sort, ameddig minden figura fel nem kerül a lépcsőfokok valamelyikére. Kezdekor minden lépcsőfokon csak egy figura állhat.

Figyelem: A kilenc lépcsőfokon, amely a tömlőcbe vezet, senki sem állhat.



KOCKADOBÁS ÉS A FIGURÁK MOZGATÁSA

A legfiatalabb játékos dob először a kockával. Aki soron van, dob egyet, és amennyi pontot dobott, annyi mezőt lép előre egyik figurájával a nyíl irányának megfelelően. Ezután átadja a kockát a baloldali szomszédjának, s most ő következik.



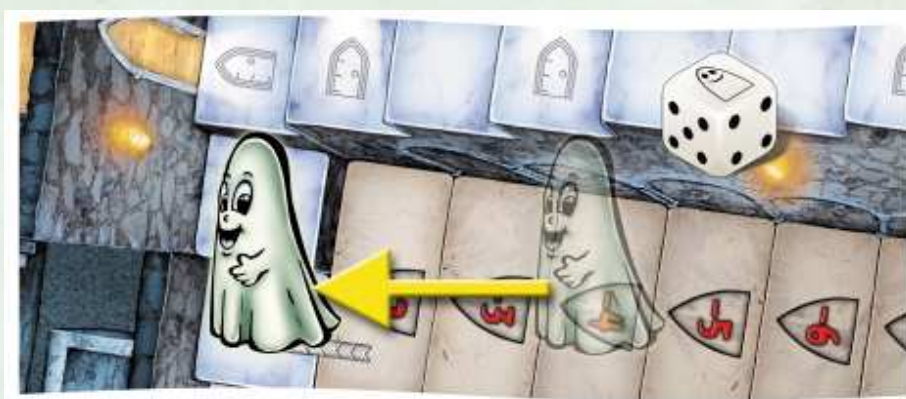
A játék folyamán olyan helyre is léphetünk, amely már foglalt, így egy lépcsőfokon több figura is állhat egyszerre.

VIGYÁZAT, JÖN HUGO



Hugo, a kastély kísértete mindig akkor lép, ha valamelyik játékos kidobja a szellem szimbólumot.

Először fellibeg a tömlöc lejáróján, majd a folyosón folytatja útját. Hugo mindig 3 mezőt lép előre. Amikor a kastélyba lép, a nyíl irányában halad tovább. A réműletkörök alatt Hugo a folyosón marad. Akinek Hugot kell léptetnie, saját figuráját nem mozgathatja.



Figyelem: 7-8 játékos esetén Hugot csak két mezővel kell előre mozgatni, ha valaki kidobja a szellem szimbólumot.

SEGÍTSÉG! HOGYAN MENEKÜLHETEK MEG?

Mihelyst Hugo a kastély lépcsőjére lép, a vendégek számára komolyra fordul a dolog. A játékosoknak meg kell próbálni vendég figurákat biztonságba juttatni.

A lépcsőfok mellett található minden üres szobában elrejtőzhet egy figura. Tizenegy olyan szoba található, amelyekben Hugo senkit sem tud elkapni.

Figyelem: A szobákba csak akkor mehetnek be a figurák, ha Hugo már a kastély lépcsőin tartózkodik.

A figurák a folyosóról a szobákba az ajtókon keresztül léphetnek be. A lépcső minden egyes mezője és a szoba a dobás szempontjából 1 pontnak számít. Nem kell pontosan annyit dobni, amennyi szükséges a figura szobába való bejuttatásához, a dobott többlet pont elveszik (kivétel, lásd alant az 5. oldalt). A maradék pontok más figuránál nem használhatók fel.



Constanz figurája a hálószoba előtt áll. 1 dobott ponttal beléphetne, de a szoba már foglalt. A következő szabad szoba az ez utáni ajtóból nyíló konyha. Ehhez viszont legkevesebb három pontot kell dobnia. Öt pontot sikerül dobni, ezzel beléphet, két maradék dobott pontja pedig elvész.

CÍMERES SZOBÁK

Az alábbi két szobában már egy másik szellem elrejtőzött. Amikor egy vendég ide menekül, a szellem nem bántja. De a rémületkör végén, annak a vendég figurának a tulajdonosa, amelyik ebben a szobában tartózkodik, kap egy rémületpontot. (egy mínusz pontot kap).





Akinek ezen szobákba sikerül a vendégeit elrejtene, annak szerencséje van. A rémületkör végén, azon vendég figurák tulajdonosai, amelyek ezen szobákban tartózkodnak, három szerencse pontot írhatnak jóvá (három plusz pontot kap).

Ebbe a két szobába csak pontos dobással lehet bejutni!

HUGO ELKAP EGY VENDÉGET

Minden alkalommal, amikor valamelyik játékos szellem szimbólumot dob, Hugo előrefelé mozog. Amikor Hugo elhalad egy vendégfigura mellett, vagy egy olyan lépcsőfokra lép, amelyen egy vendég tartózkodik, elkapja azt.

Az elfogott figurának a rémületkör maradék idejét a tömlőc lejáróján kell eltöltenie. Akinek balszerencséje van, azt először fogják el, s így a tömlőc -10-es mezőjére kerül. A következő elfogott figura a -9-es mezőre kerül stb. Amennyiben több figura állt az elfogás pillanatában ugyanazon a lépcsőfokon, a tömlőc lejárójának is ugyanazon helyére kerülnek.



VENDÉGFIGURÁK LÉPÉS SZABÁLYA

Ameddig egy játékosnak két vagy több figurája tartózkodik a folyosó lépcsőin, kötelező lépnie valamelyikkel. Nem passzolhat. Kivéve, ha egy játékosnak csak egy figurája van a lépcsőzeten. Ebben az esetben ugyan a játékosnak dobnia kell, de figuráját ugyanott hagyhatja.

Akinek több figurája már nem tartózkodik a lépcsőkön, azaz a figurái elrejtöztek a szobákban vagy a tömlöc lejárójára kerültek, ennek ellenére mégis dobnia kell. Bár nem tudja mozgatni saját figuráit, dobhat szellem szimbólumot és léphet Hugoval. Hugonak mindig lépnie kell.

Ha egy vendégfigura áthalad Hugon, nem történik semmi. Viszont az a figura, amelyik arra a mezőre lép, amelyen Hugo áll, tömlöcbe kerül.

EGY RÉMÜLETKÖR VÉGE

Egy rémületkör véget ér, amennyiben egy vendég sem tartózkodik a lépcsőkön és Hugo már csak egyedül kering, vagy ugyan van még vendég a lépcsőn, de mind a tizenegy szoba foglalt. Azok a figurák, amelyek még a lépcsőkön tartózkodnak, szintén nem menekülhetnek, és a -2-es mezőre kerülnek.

ELSZÁMOLÁS

Minden játékos a tömlöcbe került figuráiért megkapja a megfelelő rémületpontot. Például: az a játékos, akinek a figurája a tömlöc lejárát -5-ös mezőjén áll, 5 rémületpontot kap. A figurák az „elhagyatott szobában” és az udvaron egy rémületpontot kapnak. A bálteremben és a szalonban levő figurák 3 szerencsepontot írhatnak jóvá, illetve ennyi büntetőponttól szabadulhatnak meg. A pontokat a játékosok feljegyzik maguknak egy cédulára. (lásd még a 7. oldalon).

A KÖVETKEZŐ RÉMÜLETKÖR

A pontok kiszámítása után a következő rémületkör kezdődik. Először újra fel kell helyezni a figurákat. A szobákban található összes figurát pontosan az ajtó előtti mezőre kell állítani.

Ezután minden játékos, a tömlöc lejárón tartózkodó figuráját tetszőlegesen, a szabadon maradt lépcsőfokokra helyezi. Először a -10-es mezőn levő figurát, majd a -9-es mezőn levőt stb. addig, ameddig az össze figura fel nem kerül a kastély lépcsőzetére. Amennyiben több figura a lejáró ugyanazon mezőjén tartózkodott, az a játékos helyezheti fel a figuráját először a kastély lépcsőzetére, aki több rémületponttal rendelkezik. Egyenlő pontszám esetén a fiatalabb játékos kezd.

Hugo továbbra is a tömlöc lejárátának utolsó mezőjére kerül, és máris kezdődik a második rémületkör. A legtöbb rémületponttal rendelkező játékos kezdi a kockadobást, utána az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik a játék.

JÁTÉK VÉGE

A harmadik rémületkör után a játék véget ér. Ekkor újra kiértékelés következik. Aki a harmadik kör után a legkevesebb rémületpontot szerezte meg, megnyeri a játékot.

SZÁMÍTÁSI PÉLDA

peter	andrea	constanze	markus	barbara	william
- 6	- 13	- 14	- 8	- 3	- 13
- 5	- 9	- 17	- 10	- 3	0
+ 3	- 17	- 10	- 5	- 6	- 7
- 8	- 39	- 41	- 23	- 12	- 20

JÁTÉKSZABÁLY-VÁLTOZAT

A fenti szabályok maradnak, kivéve a következő változásokat:

- Mindenesetben, amikor Hugo áthalad a nyíllal jelzett lépcsőfokon, az a játékos, aki a pontokat számolja, húz egy strigulát a papíron. Ezek a strigulák emlékeztetik a játékosokat, hány kört tett meg Hugo a kastély lépcsőzetén.
- A zömlőc lejárat mezőinek és a szobák értékeinek a változat szempontjából nincs jelentősége.
- Az összes szobába csak pontos dobással lehet belépni.



William négyest dob és így a fegyverszobában elrejtheti vendégfiguráját.

- Ugyanúgy, mint az alapjátékban, egy szobában csak egy figura rejtőzhet el, viszont a változatban a szobát a figurák el is hagyhatják. Ha egy új vendég érkezik a szobába, a régi vendég a szoba ajtaja előtti lépcsőfokra kerül.



Constanze kettőt dob és a vendég figuráját pontosan a fegyverszobába mozgathatja. Azonban ott áll már egy figura. Constanze az idegen figurát a fegyverszoba előtti mezőre helyezi, míg a sajátját belépteti.

- Előfordulhat az is, hogy egy figurának anélkül kell elhagynia a szobát, hogy egy játékosra tenné ki onnét. Ez akkor következik be, ha egy játékosnak nincs figurája a kastély lépcsőzetén, és pontot dob a kockával.
- Ha egy vendég fogságba kerül, a játékból eltávolítjuk. Az a játékos, aki Hugot mozgatta, az elfogott figurát maga elé helyezi az asztalra. Ezek között lehet a saját figurája is. Ha egy játékosnak már nincs több figurája a játéktáblán, a dobásokat továbbfolytatja. A szellem szimbólummal más vendégét elfoghatja, egyébként pedig passzol.
- A játék befejeződik, ha Hugo harmadszor is áthalad a nyíllal jelzett lépcsőfokon, amikor a harmadik strigula is a papírra kerül.. Evvel az utolsó mozgásával Hugo még elkaphat vendégeket.
- Az a játékos a győztes, akinek a legtöbb figurája maradt a játéktáblán. Függetlenül attól, hogy figurái a lépcsőn vagy a szobában tartózkodnak-e. Egyenlőség esetén az dönt, kinek sikerült több figurát foglyul ejtenie.