

ADVENTURE GAMES

ÉLD ÁT A
TÖRTÉNETET

ÚTMUTATÓ
A JÁTÉKHOZ

GRAND HOTEL ABADDON

Kalandjáték 1-4 játékos számára, 12 éves kortól

Ebben a kooperatív játékban szállóvendégek vagytok a titkokat rejtő Grand Hotel Abaddon szállodában. Együtt, egy csapatként éltek át egy három fejezetből álló történetet, melynek alakulásában magatok is közreműködtök. Egy-egy fejezet mintegy 90 percig tart. Ha közben szünetet tartanátok, a későbbi folytatáshoz a játékkállást bármikor, akár a fejezetek végén elmenthetitek (ld. a 8. oldalon). Természetesen végigjátszhatjátok a teljes játékot egyetlen menetben is.

Fontos: Semmilyen kelléket ne nézzetek meg a játék megkezdése előtt! Nem szabad sem a Kalandok könyvét átlapozni, sem a kalandkártyákat nézegetni. Várjátok meg, amíg a játék erre felszólít!

A játék kellékei

18 nagy
helyszínkártya (A-R)



75 kalandkártya
(10-84)

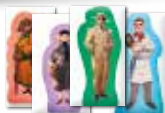


6 vegyes
kártya
(H1-H6)

2 fejezetzáró
kártya (X1 & X2)



4 karakterfigura és
4 talp



Karakterek (C1-C4)



1 Kalandok
könyve



6 vegyes kártya
(L1-L6)



5 szabály-
kártya
(R1-R5)



7 küldetés-
kártya
(M1-M7)



1 körindító
kártya



4 vegyes
kártya
(F1-F4)



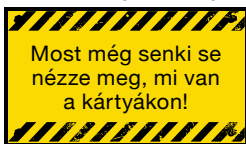
43 különböző lapka



ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek az asztalra a Kalandok könyvét. A helyszínkártyákat és a kalandkártyákat helyezétek az asztalra, **lefordított** paklikban.

Ellenőrizétek, hogy a helyszínkártyák és a kalandkártyák betű- illetve szám szerint növekvő sorrendben vannak-e.



Óvatosan emeljétek ki az 1. kartontáblából a lapkákat (karaktereket, kérdőjeleket, pipákat, szertartáslapkákat). A négy karaktert illesszétek a hozzávaló talpra. Ezek a **karakterfiguráitok**. A többi lapkát tegyétek félre, egy közös készletbe.

Megjegyzés: A 2. kartontábla tartalmazza az ún. **NPC** (nem játészó) karaktereket, vagyis azokat a szereplőket, akikkel találkozni fogtok a játékban. Ebből mindig csak akkor vehettek ki egy-egy lapkát, amikor a játék erre kifejezetten felszólít!



Az elrendezés módját a jobb oldali ábra mutatja. Az „A” jelű helyszínkártya kerüljön az asztal közepére, színére (képpel felfelé) fordítva. Körülötte hagyjatok elég helyet további kártyák számára!



Helyezétek készenlétbe a többi **helyszínkártyát, lefordított pakliban**. Mellette képezétek egy paklit a számozott hátlapú (10-84)

kalandkártyákból, szintén lefordítva, valamint öt további paklit a következők szerint: F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2. A kártyák hátlapja betűkkel, számokkal van jelölve, hogy egy bizonyos kártya keresésekor véletlenül se tudjatok meg túl sokat a történetből. Ha kevés a hely az asztalon, a betűvel jelzett kártyákat tarthatjátok **egyetlen pakliban** is a kezetek ügyében, betűrendben összeállítva (F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2).

Ezután mindenki válasszon egy **karaktert**. Vegyétek magatokhoz a **karakterfigurát** és a hozzá tartozó **karakterkártyát**, valamint a kártyán szereplő két kalandkártyát is a pakliból.

2 – 4 játékos esetén:

Minden játékos legalább **egy karakterrel** játszik, de tetszés szerint játszhat többel (akár az összessel) is.

Egyszemélyes játékmód:

A játék egyedül is szórakoztató. Ebben az esetben a játékos **két (vagy több) karakterrel játszik egyszerre**, melyeket szabadon megválaszthat.

Fontos tudnivalók

Ha egy kártyán vagy a Kalandok könyvében olvasható szöveg ellentmond a szabálykönyvben foglaltaknak, mindig a kártya, illetve a könyv a mérvadó.

- Ez egy **kooperatív játék**. Beszéljétek meg közösen, mi legyen a következő lépés, milyen tárgyakat kombináljatok, milyen helyszíneket fedeztetek fel.
 - Minden fejezet után, valamint a játék végén **értékelésre** kerül sor. Az elért eredmény azonban nem befolyásolja a történet kimenetelét.
 - Jól teszitek, ha gondosan **jegyzeteltek**: mit tudtatok meg a történetből, mi vár még felfedezésre az egyes helyszínkártyákon, milyen tárgyakat kellene kombinálni stb. Ez különösen akkor hasznos, ha elmentitek a játékot, és máskor folytatjátok. Előfordul, hogy valahol a könyv több lehetőséget is felkínál, de megengedi, hogy később ugyanoda visszatérjétek, és akkor másképp döntsetek. Gyakori az is, hogy olyan kalandkártyát kellene kijátszanotok, amely még nincs nálatok. Ilyenkor érdemes az adott helyre később visszatérni.
 - Használhatjátok azonban a kérdőjel lapkát is. Ez nem kerül semmibe; e lapkákkal mezőket, kalandkártyákat vagy más lapkákat jelölhettek meg. Például ha úgy gondoljátok, hogy valaminek fontos szerepe lehet még a történetben, a jelölés emlékeztet rá, hogy ott majd próbálkozzatok olyasmivel, ami most még nincs nálatok. Ilyenkor csak helyeztetek egy kérdőjelet a mezőhöz vagy a kalandkártyára. **Ne felejtsetek el levenni, amikor már feleslegessé vált!**
 - Ha elakadtok, segítséget nyújthat a 10-15. oldalon található súgó, amely tippeket ad kártyaszám, helyszín és lapka szerint rendezve. Ott megtaláljátok, hogy az adott helyen, vagy az adott tárggyal mit tudtok kezdeni, illetve mit kell tenni, hogy továbblépjétek a történetben.
- Megjegyzés:** A súgó nem árul el semmit a történet menetéből. Nézzetek bele tehát bátran, mielőtt még úgy éreznék, holtpontra jutott a játék! A súgó használatáért nem jár pontlevonás!
- A szövegeket mindig hangosan olvassátok fel!

A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutóbb olvasott kísértettörténetet. A csapat minden tagja az alábbi **kalandfázisokat** végezheti el a saját körében:

Kalandkártyákat bármikor megoszthatok egymás között.

1. Karakter mozgatása
2. Helyszínkártya felfedése
3. Egy akció végrehajtása

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

Bármikor: kalandkártyák megosztása

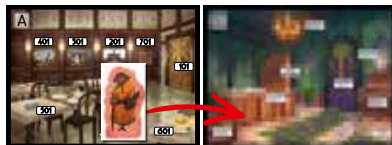
A körödben bármikor, bármennyi kalandkártyát megoszthatsz – átadhatsz, átvehetsz, elcserélhetsz – azokkal a társaiddal, akik ugyanazon a helyszínkártyán állnak. Tehát akár mennyi kártyát átadhatsz úgy is, hogy nem kapsz cserébe másikat, illetve átvehetsz úgy, hogy te nem adsz cserébe semmit.

Szabad kártyacsere variáció: A csapat tetszés szerint dönthet úgy, hogy bárki, bármikor, a tartózkodás helyétől függetlenül megoszthat kártyákat (kivéve, ha egy kalandkártyán más utasítás szerepel). Ez ugyan nem életszerű, de valamivel lerövidíti a játékidőt.

Figyelem: Egyes kártyákon szerepel a következő szöveg: A kártya nem osztható meg! Az ilyen kártyákat értelemszerűen nem adhatjátok át egymásnak.

1) Karakter mozgatása

Választhatsz, hogy a karakterfiguráddal átlépsz egy **másik, már megnyitott helyszínkártyára**, az adott **helyszínkártyán belül** egy másik mezőre, vagy **maradsz ugyanott**, ahol állsz.

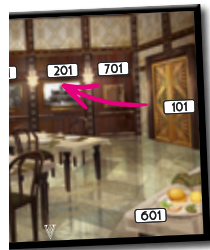


a) Átlépés egy másik, már felfedett helyszínkártyára

A játék elején csak az A jelű helyszínkártyát lehet felfedezni. A játék folyamán további kártyák is elérhetővé válnak majd. Amikor már több helyszínkártya is a színére van fordítva, szabadon átléphetsz bármelyikre **akárhányszor, kivéve, ha egy kalandkártyán más utasítás szerepel!**

b) Mozgás a helyszínkártyán belül

Egy adott helyszínkártyán belül egyik mezőről a másikra léphetsz és felfedezheted azt, vagy kombinálhatod egy kalandkártyával (lásd az 5. és 6. oldalon).



c) Helyben maradás

Maradhatsz ott, ahol állsz, és ugyanazt a mezőt ismét megvizsgálhatod, vagy kombinálhatod egy kalandkártyával (lásd a 6. oldalon).

Tipp: Ugyanazon a mezőn egyszerre több karakter is állhat. Ne tedd a karakterfigurád közvetlenül a mezőszámra, hanem inkább mellé, hogy a szám látható maradjon!

2) Helyszínkártya felfedése

Ha olyan helyszínkártyára lépsz a karaktereddel, amely még nincs felfedve, fordítsd azt a színére, és **olvasd fel a megfelelő bejegyzést a könyvben**. Ott részletesen le van írva, mi található a kártyán. A már megnyitott helyszínek között szabadon mozoghatsz, kivéve, ha egy bejegyzésben vagy egy kártyán más utasítás szerepel. A már felfedett (színére fordított) helyszínkártyákra vonatkozó bejegyzést bárki, bármikor újraolvashatja.

Figyelem: Csak **ez után** helyezd le a karaktered a mező mellé, melyet megszeretnél vizsgálni, vagy amelyet kombinálni akarsz egy kalandkártyával.

3) Egy akció végrehajtása

Hajts végre egyet az alábbi akciók közül - hacsak egy kalandkártya másképp nem utasít:

- a) **fedezz fel egy mezőt VAGY**
- b) **kombináld egymással két kalandkártyát, VAGY**
- c) **kombináld egy kalandkártyát egy mezővel, VAGY**
- d) **beszélj egy NPC-vel, vagy kombináld egy kalandkártyával**



a) Fedezz fel egy mezőt egy már megnyitott helyszínkártyán

Minden egyes helyszínkártyán van több **mező**, amely felfedezésre vár. Minden ilyen mezőt egy **háromjegyű szám** jelez.

Ha szeretnéd megvizsgálni a mezőt, ahol a karaktered áll, **olvasd fel a könyvből a megfelelő háromjegyű számhoz tartozó bejegyzést**. Ezzel **feltáru**l a történet egy további részlete, és/vagy **újabb kalandkártyákat** vehetsz fel.

Tipp: Bizonyos helyek elsőre lényegtelennek tűnhetnek, de ahogy a történet kibontakozik, nagyon is fontossá válhatnak! Érdemes tehát később is visszatérni egy adott mezőre, és kombinálni azt valamivel, ami még nem volt játékban az előző alkalommal. **Továbbá:** nem mindig lehet minden egyes rejtvényt vagy feladatot azonnal megoldani, amikor szembesülsz vele. Gyakran előfordul, hogy előbb meg kell szerezned egy tárgyat, sőt a feladat vagy küldetés teljesítése akár több fejezeten is átívelhet. Használd a kérdőjelet az ilyen helyek megjelölésére!

b) Két kalandkártya kombinálása

Egyes mezőkön kalandkártyákat vehetsz fel. Ezeket a játék során egymáshoz rendelheted, azaz **kombináld** (és **kombinálnod kell**) más, meghatározott kalandkártyákkal, mezőkkel, esetleg lapkákkal. Lesz olyan eset, amikor egyértelműnek tűnik az összerendelés – és olyan is, amikor nem. Légy kreatív!

c) Kalandkártya és mező kombinálása

Egy kalandkártyát egy mezővel akkor tudsz kombinálni, ha az adott mezőn állsz.

A kombinálás menete

Egy kalandkártya kombinálása másik kártyával vagy egy mezővel azt jelenti, hogy azok sorszámát egymás mellé állítva összeolvasod, így egy összevont számot kapsz. A kalandkártyák bal felső sarkában egy **kétjegyű** szám látható, míg a mezőket **háromjegyű** szám jelöli. **Az összevonás a két szám közül az alacsonyabbal kezdődik, majd utána következik a nagyobb szám.** Így a kombináció négy- vagy ötjegyű szám lesz (ld. az alábbi példát). Keresd meg a **könyvben a kombinált számmal** jelzett bejegyzést, és olvasd fel hangosan!

Példa: Nálad van a 10. (macskaeledel konzerv) és a 11. (konzervnyitó) kártya. A 601. mezőn állsz, ahol egy citrom látható. Miért ne próbálnád kicsit feldobni vele a macskaeledelt? De előbb ki kell nyitnod a konzervet. Kombináld a 10. és a 11. kártyát, majd keresd meg az **1011. bejegyzést** a könyvben: „Sikerült! Kinyitottad a konzervet. Tedd vissza a 10. és 11. kalandkártyát a dobozba, helyettük vedd fel a 12. számút.” A 12. kártyán a már felnyitott konzerv látható. A következő körben reméled, hogy a 12. kártya kombinálható a citrommal a 601. mezőn. Keresd meg tehát a **12601. bejegyzést**, és olvasd fel. Most kiderül, jó volt-e az ötlet...



Fontos: Ha a kapott számkombináció nem szerepel a könyvben, akkor a kártyák nem kombinálhatók egymással, illetve a mezővel. Ezután a következő játékos kerül sorra. További akciókat már csak a következő körben végezhetesz.

A játék mindig közli, amikor egy kártyát vissza kell tenni a dobozba. Amíg ilyen utasítás nincs, tartsd meg őket! Kalandkártya soha nem kombinálható karakterkártyával. Egyes kártyák többször is kombinálhatók, akár több kalandkártyával vagy mezővel is.

d) Beszélgetés egy NPC-vel, vagy kombinálása egy kalandkártyával

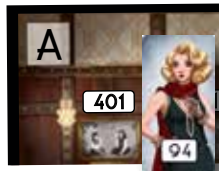
A játék során találkozni fogsz NPC (nem játészó) karakterekkel, akiket kétjegyű számmal jelölt lapkák képviselnek. Megszólíthatod, vagy kombinálhatod őket kalandkártyákkal, ha csak egy kártya vagy bejegyzés más utasítást nem ad!

Erre akkor van lehetőséged, ha a karakterfigurád az adott NPC mellett áll.

Egy **NPC-vel úgy beszélhetsz**, hogy a **helyszínkártya betűjelét**, amelyen a lapka található, kombináld a **lapka számával**, majd felolvasod a megfelelő bejegyzést a könyvből. **FONTOS!** Csak úgy tudtok előrelépni a játékban, ha beszélgettek az NPC karakterekkel, amint felbukkannak a különböző helyszíneken!

NPC és kalandkártya kombinálásához kombináld a kártya számát a lapka számával, majd olvasd el a megfelelő bejegyzést a könyvben.

Példa: Ha beszélni akarsz a szőke hölgygel (94) az étteremben (A), olvasd fel az A94. bejegyzést. Ha szeretnéd megmutatni neki a macskaeledeles konzervet (12), a 1294. bejegyzést kell felolvasnod.



A KÁRTYÁKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Egyes bejegyzések kalandkártyák felvételére vagy eldobására szólíthatnak fel. Teendők az alábbi utasítások esetén:

- ...vegyél elő egy vagy több kalandkártyát a pakliból („vedd fel az #XY” kártyát): keresd meg a kártyát a pakliban, és mutasd meg a többieknek – kivéve, ha az utasítás másképp szól.
Ezzel a kártyák bekerültek a karaktered tárgykészletébe.
- ...helyezz vissza egy kalandkártyát a pakliba: tedd a kártyát az eredeti sorrend szerint megfelelő helyre a pakliba.
- ...tegyél vissza kalandkártyákat a dobozba: vedd ki a kártyákat a játékból, és rakd vissza őket dobozba. Mindegy, hogy épp kinél és hol van az adott kártya.

Fontos: Ha közvetlenül a kalandkártya pakliból kell visszatenni a dobozba egy lapot, azt a kártyát csak a játék végén szabad megnézni, mivel túl sokat árulna el a történetből!

Megjegyzés: A játék során előfordulhat, hogy olyan kártya felvételére kapsz utasítást, amely már nálad van, vagy olyan kártyát kellene visszatenned a pakliba, amely már nincs játékban. Természetesen az ilyen instrukciók érvénytelenek. Ha pedig olyan utasítással találkozol, hogy vegyél fel egy kártyát, amely már visszakerült a dobozba, ezt csak akkor hajthatod végre, ha a bejegyzés kifejezetten ezt mondja (pl. „vedd elő az #XY kártyát a dobozból”). A többi esetben is úgy kövesd az utasításokat, ahogy az lehetséges.

LAPKÁKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Többféle lapka található a játékban. A **négy főszereplő**, különböző **egyéb karakterek (NPC-k)**, **pipák**, **kérdőjelek** és **szertartáslapkák**. Menet közben majd megtudjátok, hogy ezek mikor és hogyan kerülnek játékba.

Ha a játék felszólít, hogy helyezz egy pipát **valamelyik mezőre**, akkor a lapkával takard le a mezőszámot. Ez a mező **többé nem érhető el**, és kombinálni se lehet semmivel.

VEGYES KALANDKÁRTYÁK (F1-4, H1-6, L1-6, M1-7, R1-5)

Gyakran előfordul, hogy a játékba kerülő egyéb, speciális kalandkártyák változtatnak egy-egy szabályon. A játék minden esetben felhívja erre a figyelmet; vagy maga a kártya, vagy egy bejegyzés elmagyarázza a teendőket. Egyszerűen kövesd az utasításokat.

KALANDOK KÖNYVE

Ha megvizsgálod egy mezőt, ha kalandkártyákat kombinálsz (ld. 6. oldal), vagy ha egy NPC-vel beszélsz, illetve amikor erre a játék felszólít, mindig hangosan fel kell olvasnod egy bejegyzést a Kalandok könyvéből.

A bejegyzések **növekvő számsorrendben szerepelnek a könyvben**. Az NPC karakterek megszólításához szükséges kombinációk (betűjel + kétjegyű szám) a könyv legvégén található.

Csak és kizárólag azt a bejegyzést olvasd fel, amelyiket kell!

A könyv számos bejegyzése – a történetre vonatkozó információ mellett – tippeket is ad a játékhoz. Ezeket mindig pontosan hajtsd végre, majd ellenőrizd még egyszer a bejegyzést, nehogy valami elmaradjon!

Figyelem: Az „olvasd fel az XYZ bejegyzést” szöveget így rövidítettük a könyvben: „▶XYZ”.

A JÁTÉKÁLLÁS MENTÉSE

A mentésnél fotózzátok le az aktuális játékállást és az addig megszerzett kalandkártyákat. Természetesen papíron is rögzíthetitek mindezeket fotó helyett. Jegyezzétek fel, hol állnak a karaktereitek, hol nem jártatok még, hol maradtak esetleg elkövetlen szálak, mit és hol kellene még kipróbálni, stb. Használjátok a kérdőjel lapkákat ezek megjelölésére!

Ezután az összes felfedett helyszínkártyát, a megszerzett kalandkártyákat, a karaktereket és a lapkákat tegyétek bele az egyik tasakba. A még fel nem fedett helyszínkártyákat és fel nem húzott kalandkártyákat rakjátok a másik tasakba. Minden egyebet hagyjatok a dobozban. Amikor legközelebb folytatjátok a játékot, a képek/jegyzetek alapján rendezzék el a helyszín- és kalandkártyákat, majd tegyétek a karaktereket és a lapkákat a korábban elfoglalt helyükre.

INDULHAT A JÁTÉK! KEZDJÉTEK A 100. BEJEGYZÉSSEL!

SÚGÓ

A **kalandkártya sűgóból** megtudhatjátok, hol található egy bizonyos tárgy, mi szükséges a megszerzéséhez, hol használható. A **helyszínsűgó** arra ad választ, hogy egy adott mezőn mi a teendő, milyen tárgyakhoz juthattok hozzá, vagy mit használhattok ott.

Fontos: Ha a sűgó olyan helyszínre vagy kalandkártyára hivatkozik, amely még nincs játékban, érdemes megnézni az ezekre vonatkozó tippeket is, mert ott kiderülhet, mi a teendő.

Itt = hol, melyik mezőn // Így = milyen kombinációval szerezhető meg // Ezzel = mivel kombinálható?

Megjegyzés: Lesznek kombinációk, melyek során egy-egy felhasznált kalandkártya kikerül a játékból. Így előfordulhat, hogy **nem lehet** minden kombinációt kipróbálni.

1. példa „Itt: A/501. Ezzel: 11. 1 pont”. Ez azt jelenti, hogy a kalandkártyát az A helyszín 501. mezőjén veheted fel, és a 11. kártyával kell majd kombinálnod a játék során. Ezen kívül, a kártya 1 pontot ér, ha a **játék végén** még ott van valakinél.

2. példa „Így: 11 és 16, megkapod a 17. kártyát”. Ez azt jelenti, hogy kombináld a 11. és a 16. kártyát (és olvasd fel a 1116. bejegyzést), ezáltal megszerzed a 17. kártyát.

3. példa „Ezzel: 11 és A/111, megkapod a 12. kártyát”. Ez azt jelenti, hogy kombináld a 11. kártyát a 111. mezővel az A helyszínen (majd olvasd fel a 11111. bejegyzést), ezáltal megszerzed a 12. kártyát.

4. példa: “Yolanda + M9: F/123”. Ez azt jelenti, hogy csak **Yolanda** találhat meg vagy tehet valamit ezen a mezőn, ha rendelkezik az **M9.** kártyával.

KALANDKÁRTYA SÚGÓ

10: Itt: F/410. Segítség a 20. kalandkártyához. 1 pont.

11: Itt: A/501. Ezzel: 16, megkapod a 17. kártyát. 1 pont.

12: Itt: J/613. Ezzel: L/316. Megnyitja a labirintust.

13: Itt: C/611 vagy H/604. Ezzel: 94. NPC az A helyszínen. Megnyitja az A/701. mezőt.

14: Itt: B/307, ha a 95. NPC nincs a B helyszínen. Ezzel: J/313. Megnyitja a K helyszínt.

15: Itt: B/207.

16: Itt: A/601. Ezzel: 11, megkapod a 17. kártyát. 1 pont.

17: Így: 11 és 16; 1 pont.

18: Itt: I/108. Ezzel: F/310, megkapod a 46. kártyát.

19: Jack + M5: Itt: I/308 ► 338. Jack személyes küldetéséhez szükséges.

20: Itt: H/204. Segítség a 22. kártyához. 1 pont.

21: Itt: F/510. Ezzel: C/111. Megnyitja a H helyszínt. 1 pont.

22: Így: 10 és 20, valamint 42(2), 31(3) és 28(7) szükséges hozzá.

A megoldás = 237. Tehát ► 237. 1 pont.

- 23:** Itt: M/405. Ezzel: 32, megkapod a 39. kártyát.
Később, a 2. fejezet végén is szükséges. Ezzel: P/515. Megnyitja a Q helyszínt.
- 24:** Itt: L/416. Ezzel: 33 vagy L4/712; megszabadulsz a 33. kártyától és felveheted a 32. kártyát.
- 25:** Yolanda + M7: Így: 56 és H/504 vagy C/511 ► 534. Rejtvény az 59 megszerzéséhez.
- 26:** Susan + M4: Itt: G/214 ► 244. Rejtvény az L5/612. mezőhöz.
- 27:** Itt: L/516. Ezzel: 88. NPC
- 28:** Itt: A/601. A 22 megszerzéséhez szükséges 3 tárgy egyike.
- 29:** Susan + M4: Így: miután megnyitott az L5/612 ► 672 ► 772.
- 30:** Itt: C/411. Utalás, hogy 37 és 46 kombinálható. 1 pont.
- 31:** Itt: E/106. A 22 megszerzéséhez szükséges 3 tárgy egyike.
- 32:** Így: 24 és L4/712 vagy 33 kombinálásával. Ezzel: 23, megkapod a 39. kártyát.
- 33:** Így: vizsgálj meg az L4/712 mezőt. Ezzel: 24; megszabadulsz a 33-tól és megkapod a 32. kártyát.
- 34:** Itt: L6/920. Ezzel: L5/612 a kút felnyitására.
- 35:** Jack + M5: Itt: M/105 ► 135. Jack személyes küldetéséhez szükséges.
- 36:** Itt: L3/420. Megoldáskulcs a széf nyitásához a D/503 mezőn: 4312.
- 37:** Itt: F/110. Ezzel: 46 az F helyszínen; megkapod a 47. kártyát. 1 pont.
- 38:** Yolanda + M7: Itt: I/408 ► 438. Rejtvény az 59 megszerzéséhez.
- 39:** Így: 23 és 32. Ezzel: L3/220. Véget ér a 2. fejezet.
- 40:** Itt: M/305. A 43. kártyával együtt megmutatja (többek között), hogy mely helyszínekre kell tenni a szertartáslapkákat (harangtorony, játékerem).
- 41:** Jü + M6: Itt: M/205 ► 235. Utalás az 58 használatára az N/326 mezőn.
- 42:** Itt: G/414. A 22 megszerzéséhez szükséges 3 tárgy egyike.
- 43:** Itt: J/513. A 40. kártyával együtt megmutatja (többek között), hogy mely helyszínekre kell tenni a szertartáslapkákat (harangtorony, játékerem).
- 44:** Itt: L/216. Ezzel: 87. NPC
- 45:** Itt: D/503, kód: 4312 (a 36. és a 60. kártyákból nyert megoldás, valamint 51, 53, 55 és 57). Megnyitja az M helyszínt. Ezzel: NPC 89.
- 46:** Így: 18 az F/310 mezőn. Ezzel: 37, megkapod a 47. kártyát.
- 47:** Így: 37 és 46. Ezzel: G/114. Itt véget ér az 1. fejezet.
- 48:** Susan + M4: Itt: Q/317 ► 717. Ezzel: 50 ► 600; a személyes küldetés befejezése.
- 49:** Jack + M5: Itt: O/219 ► 963. Jack személyes küldetéséhez szükséges.
- 50:** Susan: Itt: a játék elején. Ezzel: 48 ► 600, majd a személyes küldetés befejezése.
- 51:** Susan: Itt: a játék elején, vagy B/307, ha a 95. NPC nincs a B-n. A D helyszínt nyitja. Az A/101 mezőn megnyitja a B-t, és a 3. fejezetben az 508 mezőn az R-t. Fontos a D/503 kódhoz.
- 52:** Jack: Itt: a játék elején. 19, 35, 49 és 66 szükséges ► 700; a személyes küldetés befejezése.
- 53:** Jack: Itt: a játék elején, vagy B/307, ha a 95. NPC nincs a B-n. Az E helyszínt nyitja. Az A/101 mezőn megnyitja a B-t, és a 3. fejezetben az 508 mezőn az R-t. Fontos a D/503 kódhoz.
- 54:** Jü: Itt: a játék elején. Használd az 58. kártyát az N/326 mezőn, így az 54-ből 76 lesz.
- 55:** Jü: Itt: a játék elején, vagy B/307, ha a 95. NPC nincs a B-n. Az F helyszínt nyitja. Az A/101 mezőn megnyitja a B-t, és a 3. fejezetben az 508 mezőn az R-t. Fontos a D/503 kódhoz.
- 56:** Yolanda: Itt: a játék elején. Ezzel: H/504 ► 534. Fontos lesz az 59-hez.
- 57:** Yolanda: Itt: a játék elején, vagy B/307, ha a 95. NPC nincs a B-n. A G helyszínt nyitja. Az A/101 mezőn megnyitja a B-t, és a 3. fejezetben az 508 mezőn az R-t. Fontos a D/503 kódhoz.
- 58:** Jü: Itt: L2/990 ► 490. Ezzel: N/326; az 54-ből 76 lesz.
- 59:** Yolanda: 25 és 38 megoldása (178) ► 178. Az L1/512 mezővel ► 542; Tipp: 491.
- 60:** Itt: L5/620. Segítség a D/503 széf nyitásához: 4312.
- 61:** Yolanda küldetésének jutalma. Így: Roget apát rejtvényének megoldása ► 491. 3 pont.

- 62:** Susan küldetésének jutalma. Így: 48 és 50 ► 600. 3 pont.
- 63:** Jack küldetésének jutalma. Így: Találd meg mind a 4 lapot (19, 35, 49, 66), majd ► 700 ► 900. 3 pont.
- 64:** Jü küldetésének jutalma. Így: 76 és F ► F76. 3 pont.
- 65:** Itt: L/116. Ezzel: a 3. fejezetben 67 és 68 a B/807 mezőn ► 676568, az F1 teljesítéséhez.
- 66:** Jack + M5: Így: 79 és K/502 ► 750. Jack személyes küldetéséhez szükséges.
- 67:** Itt: O/319. Ezzel: a 3. fejezetben 65 és 68 a B/807 mezőn ► 676568, az F1 teljesítéséhez.
- 68:** Itt: D/203. Ezzel: a 3. fejezetben 65 és 67 a B/807 mezőn ► 676568, az F1 teljesítéséhez.
- 69:** Itt: Q/517. Ezzel: O/419 ► 819, megkapod a 73. kártyát.
- 70:** Itt: R/109. A B/607 és ez a kártya adja meg a Q/417 széf kódját.
- 71:** Itt: O/119. Segítség: 69 használata az O/419 mezőn; ugyanitt: Gersende Poulet.
- 72:** Itt: Q/417; kód ► 9481 Ezzel: R/609 az F3 teljesítéséhez.
- 73:** Így: 69 és O/419 ► 819. Ezzel: 81; megkapod a 74. kártyát.
- 74:** Így: 73 és 81. Ezzel: J/113 az F2 teljesítéséhez.
- 75:** Itt: O/619. Ezzel: O/519; megkapod a 78. kártyát.
- 76:** Így: 58 és N/326. Ezzel: F - Jü személyes küldetésének befejezése.
- 77:** Itt: N/126. A 78 és 83 kártyákkal együtt segítség az I/508 mezőhöz, az F4 teljesítéséhez.
- 78:** Így: 75 és O/519. A 77 és 83 kártyákkal együtt segítség az I/508 mezőhöz, az F4 teljesítéséhez.
- 79:** Itt: R/209. Ezzel: P/315, így a 98. és a 99. NPC a C helyszínrre hívható; továbbá Jack (+M5) a K/502 mezőn ► 750, megkapod a 66. kártyát.
- 80:** Itt: R/509. Ezzel: B/507; utalás Beethovenre (O/419)
- 81:** Itt: P/115. Ezzel: 73; megkapod a 74. kártyát.
- 82:** Itt: N/226. Ezzel: I/208; megnyílik az O helyszínr.
- 83:** Itt: P/215. A 77. és 78. kártyával együtt segítség az I/508 mezőhöz; az F4 teljesítéséhez.
- 84:** Így: 5x találoztok kísértetekkel a 2. fejezetben. 2 pont.

HELYSZÍNSÚGÓ

- 101:** Kombinálj itt 2 szobakulcsot (51, 53, 55, 57) a B megnyitásához.
- 102:** Zárva! És zárva is marad!!!
- 103:** Háttérinformáció, karaktertől függően.
- 104:** Információ.
- 105:** Jack: ► 135, megkapod a 35. kártyát.
- 106:** Vedd fel: 31.
- 107:** Megnyitja a DEFG helyszíneket, ha van kulcs.
- 108:** Vedd fel: 18.
- 109:** Vedd fel: 70.
- 110:** Vedd fel: 37.
- 111:** Kombináld: 21, megnyílik a H.
- 112:** Információ.
- 113:** Kombináld: 74, az F2 teljesítéséhez.
- 114:** Kombináld: 47; véget ér az 1. fejezet.
- 115:** Vedd fel: 81.
- 116:** Vedd fel: 65.
- 117:** Yolanda: ► 617 ► 491, a személyes küldetés befejezése.
- 119:** Vedd fel: 71.
- 120:** Megnyitja az L3 helyszínr.
- 126:** Vedd fel: 77.
- 201:** Utalás Gersende P-re.
- 202:** Irányító tábla.
- 203:** Vedd fel: 68.
- 204:** Vedd fel: 20.
- 205:** Jü: ► 235; megkapod a 41. kártyát.
- 206:** Susan: ► 236, megnyitja Susan személyes küldetését - M4.
- 207:** Vedd fel: 15.
- 208:** Kombináld ezzel: 82, megnyílik az O.
- 209:** Vedd fel: 79.
- 210:** ► 243; odahívja a 95. NPC-t, ha az a B-n van.
- 211:** Kombináld: 22, megnyílik az I.
- 212:** Utalás a 27 és a 88. NPC kombinálására.
- 213:** Csapda!
- 214:** Susan: ► 244; megkapod a 26. kártyát.
- 215:** Vedd fel: 83.
- 216:** Vedd fel: 44.
- 217:** Információ.

- 219:** Egy utalás. Jack: ► 963, megkapod 49. kártyát.
- 220:** Kombináld ezzel: 39; véget ér a 2. fejezet.
- 226:** Vedd fel: 82.
- 301:** Jack: ► 331; megnyitja Jack személyes küldetését - M5.
- 302:** Zárva! És zárva is marad!!!
- 303:** ► 323; odahívja a 95. NPC-t, ha az a B-n van.
- 304:** Zárva! És zárva is marad!!!
- 305:** Vedd fel: 40.
- 306:** Információ.
- 307:** Ha a 95. NPC nincs a B helyszínen ► 337. Felveheted a kulcsokat: 14, 51, 53, 55 és 57.
- 308:** Jack: ► 338, megkapod a 19. kártyát.
- 309:** Információ.
- 310:** Kombináld ezzel: 18, megkapod a 46. kártyát.
- 311:** Zárva! És zárva is marad!!!
- 312:** Megnyílik az L2.
- 313:** Kombináld: 14, megnyílik a K.
- 314:** ► 344; odahívja a 95. NPC-t, ha az a B-n van.
- 315:** Kombináld: 79, így a 98. és 99. NPC-t B-ről a C-re küldheted.
- 316:** Kombináld: 12, megnyílik a labirintus (L1-L6).
- 317:** Susan: ► 717; megkapod a 48. kártyát.
- 319:** Vedd fel: 67.
- 320:** Megnyílik az L6.
- 326:** Jü: Kombináld: 58, megkapod a 76. kártyát.
- 401:** Segítség: konzervdoboz-telefon, 21 és C/111.
- 402:** Megnyílik az L.
- 403:** Információ. Jü: ► 433; megnyitja Jü személyes küldetését - M6.
- 404:** Információ.
- 405:** Vedd fel: 23.
- 406:** ► 443; odahívja a 95. NPC-t, ha az a B-n van.
- 407:** Zárva! És zárva is marad!!!
- 408:** Yolanda: ► 438; megkapod a 38. kártyát.
- 409:** ► 765 ► 709; odahívja a 99. NPC-t, ha az a C-n van.
- 410:** Vedd fel: 10.
- 411:** Vedd fel: 30.
- 412:** Megnyílik az L5.
- 413:** Információ.
- 414:** Vedd fel: 42.
- 415:** Információ.
- 416:** Vedd fel: 24.
- 417:** Kód szükséges: 70 és B/607 ► 9481, megkapod a 72. kártyát.
- 419:** Kombináld: 69 ► 819, megkapod a 73. kártyát.
- 420:** Vedd fel: 36.
- 426:** Információ.
- 501:** Vedd fel: 11.
- 502:** Jack: kombináld: 79 ► 750, megkapod a 66. kártyát.
- 503:** Csak a 2. fejezettől oldható meg! A labirintusban talált kód szükséges (4312). Megkapod a 45. kártyát. Megnyílik az M.
- 504:** Yolanda: kombináld: 56 ► 534, megkapod a 25. kártyát.
- 505:** Információ.
- 506:** Csapda a 2. fejezetben.
- 507:** A 80. kártyával együtt segítség O/419-hez.
- 508:** Csak a 3. fejezettől oldható meg! Kombinálható ezekkel: 51, 53, 55 vagy 57 ► 608, megnyílik az R; az F4 teljesítéshez.
- 509:** Vedd fel: 80.
- 510:** Vedd fel: 21.
- 511:** Információ.
- 512:** Yolanda: ► 542; az apátság építésének dátuma (491).
- 513:** Vedd fel: 43.
- 514:** Információ.
- 515:** Kombináld: 23, megnyílik a Q.
- 516:** Vedd fel: 27.
- 517:** Vedd fel: 69.
- 519:** Kombináld: 75, megkapod a 78. kártyát.
- 520:** Megnyílik az L6.
- 526:** ► 626, megnyílik a P.
- 601:** Vedd fel: 16 és 28.
- 602:** Csapda!
- 604:** Vedd fel: 13.
- 605:** Csapda!

- 607:** Utalás az alapító halálának évszámára - 1849; Yolanda: ► 637; megnyitja Yolanda személyes küldetését - M7.
- 609:** Kombináld: 72, az F3 teljesítéséhez.
- 611:** Vedd fel: 13.
- 612:** Kombináld: 34, megnyílik a 612. Majd ► 672 ► 872 VAGY Susan: ► 672 ► 772 ► 872, megkapod a 29. kártyát.
- 613:** Vedd fel: 12.
- 615:** Ha az O már játékban van ► 915; információ.
- 616:** Csapda!
- 619:** Vedd fel: 75.
- 620:** Vedd fel: 60.
- 701:** Ha a 94. NPC nincs az A-n és a H helyszín játékban van, a H újra C-re cserélhető ► 731 ► 761.
- 707:** Megnyitja a C helyszínt.
- 712:** Csapda! Kombináld: 24 ► 792, megkapod a 32. kártyát és megszabadulsz a 33-tól.
- 720:** Csapda!
- 790:** Információ.
- 807:** A 3. fejezetben kombináld: 65, 67 és 68 ► 676568, az F1 teljesítéséhez.
- 812:** Megnyílik az L4.
- 820:** Információ.
- 920:** Vedd fel: 34.
- 990:** Jü: ► 490; megkapod az 58. kártyát.

HELYSZÍNKÁRTYA SÚGÓ

- A:** A játék automatikusan az A helyszínen indul.
- B:** Megnyitása: kombinálj 2 szobakulcsot (51, 53, 55, 57).
- C:** Vizsgáld meg a B/707 mezőt. Ha a H helyszín játékban van: a 13. kártyával csalogasd el a 94. NPC-t az A helyszínről, majd A/701 ► 731 ► 761.
- D:** Vagy Susan játsszon itt, vagy csalogasd el a 95. NPC-t B-ről az EFG helyszínekre a csengőzsinórral. Majd ► 307 ► 337. Vedd fel: 14, 51, 53, 55 és 57 (kulcsok).
- E:** Vagy Jack játsszon itt, vagy csalogasd el a 95. NPC-t B-ről a DFG helyszínekre a csengőzsinórral. Majd ► 307 ► 337. Vedd fel: 14, 51, 53, 55 és 57 (kulcsok).
- F:** Vagy Jü játsszon itt, vagy csalogasd el a 95. NPC-t B-ről az DEG helyszínekre a csengőzsinórral. Majd ► 307 ► 337. Vedd fel: 14, 51, 53, 55 és 57 (kulcsok).
- G:** Vagy Yolanda játsszon itt, vagy csalogasd el a 95. NPC-t B-ről az DEF helyszínekre a csengőzsinórral. Majd ► 307 ► 337. Vedd fel: 14, 51, 53, 55 és 57 (kulcsok).
- H:** Megnyitása: kombináld ezeket: 21 és C/111.
- I:** Megnyitása: kombináld ezeket: 22 és C/211.
- J:** Kombináld ezeket: 47 és G/114, így véget ér az 1. fejezet; utána megnyílik a J.
- K:** Megnyitása: kombináld ezeket: 14 és J/313, majd ► 343.
- L:** Vizsgáld meg: 402.
- L1:** Megnyitása: kombináld ezeket: 12 és L/316.
- L2:** Vizsgáld meg: L1/312.
- L3:** Vizsgáld meg: L2/120.
- L4:** Vizsgáld meg: L5/812.
- L5:** Vizsgáld meg: L2/412.
- L6:** Vizsgáld meg: L3/320 vagy L5/520.
- M:** A labirintusban talált kód szükséges, 36 és 60 segítségével ► 4312.
- N:** Kombináld ezeket: 39 és L3/220; itt véget ér a 2. fejezet. A 3. fejezet az N helyszínen kezdődik.
- O:** Megnyitása: kombináld ezeket: 82 és I/208.
- P:** Megnyitása: vizsgáld meg az N/526 mezőt ► 626.
- Q:** Megnyitása: kombináld ezeket: 23 és P/515.
- R:** Megnyitása: kombináld az 51, 53, 55 vagy 57 szobakulcsot az 508. mezővel.

NPC SÚGÓ

A94: A játék elején automatikus. Tipp a 13. kártyához.

A96: A 2. fejezet elején automatikus.

A97: A 2. fejezet elején automatikus.

B90: A 3. fejezetben: kombináld ezeket: 65, 67, 68 és 807 ► 676568 az F1 teljesítéséhez.

B95: Kombinálj 2 szobakulcsot (51, 53, 55, 57) a B helyszíni megnyitásához.

B98: A 3. fejezet elején automatikus. 79 és P/315 kombinálásával elhagyja a B helyszínt.

B99: A 3. fejezet elején automatikus. 79 és P/315 kombinálásával elhagyja a B helyszínt.

C94: Kombináld ezeket: 13 és 94.

C96: A negyedik kísértetjárás (H4) után a 96. NPC a C helyszíni lép.

C98: Kombináld ezeket: 79 és 315, hogy a 98. és a 99. NPC a B helyszínről a C-re lépjen.

C99: Kombináld ezeket: 79 és 315, hogy a 98. és a 99. NPC a B helyszínről a C-re lépjen.

D95: D/303 ► 323.

D96: A második kísértetjárás (H2) után a 96. NPC a D helyszíni lép. Utalás az M helyszíni és a széfre.

E95: E/406 ► 443.

F95: F/210 ► 243.

G95: G/314 ► 344.

H94: Kombináld ezeket: 13 és 94.

I93: Kombináld az 51, 53, 55 vagy 57 szobakulcsot az 508. mezővel az R helyszíni megnyitásához.

I98: A 3. fejezetben beszélj a 98. NPC-vel a B vagy a C helyszíni, ezután helyezd át őt az I-re.

J91: Kombináld ezeket: 74 és 113, az F2 teljesítéséhez.

J96: Az ötödik kísértetjárás (H5) után a 96. NPC a J helyszíni lép.

J97: Az első kísértetjárás (H1) után a 97. NPC a J helyszíni lép.

K97: A harmadik kísértetjárás (H3) után a 97. NPC vagy marad a J helyszíni, vagy a K-ra lép.

N90: A 3. fejezet elején automatikus.

N91: A 3. fejezet elején automatikus.

N92: A 3. fejezet elején automatikus.

N93: A 3. fejezet elején automatikus.

O98: A 3. fejezetben a B vagy C helyszíni beszélj a 98. NPC-vel, így áthelyezheted ezekről az O-ra.

P98: A 3. fejezetben a B vagy C helyszíni beszélj a 98. NPC-vel, így áthelyezheted ezekről a P-re.

Q98: A 3. fejezetben a B vagy C helyszíni beszélj a 98. NPC-vel, így áthelyezheted ezekről a Q-ra.

R92: Kombináld ezeket: 72 és 609, az F3 teljesítéséhez.

R98: A 3. fejezetben a B vagy C helyszíni beszélj a 98. NPC-vel, így áthelyezheted ezekről az R-re.

R99: A 99. NPC-nek a C helyszíni kell lennie. Majd R/409 ► 765 ► 709

ÉRTÉKELÉS

Az alábbi értékhatárokból kiderül, mennyire voltak eredményesek! (Két karakterre):

0–5 pont:	Épphogy megúsztatok! Ügyes!
6–10 pont:	Még vihetitek valamire. Gratulálunk!
11–15 pont:	A szálloda szinte minden titkát felderítettétek! Nagyszerű!
16–20 pont:	Hatékony, ötletes, meggyőző, bátor kísérletező – vagyis: kiváló!
21 pont és felette:	Miss Marple, Sherlock Holmes és Columbo elbújhat mögöttetek! Meg kellene filmesíteni!

3 karakter esetén mindenkinek 3 ponttal, 4 karakter esetén 4 ponttal többet kell teljesítenie!

SZERZŐK

Phil Walker-Harding gyermekkora óta szeret társasjátékokat játszani és fejleszteni. Különösen azokat a játékokat kedveli, amelyek különböző korú és személyiségű embereket hoznak közelebb egymáshoz. Phil érdeklődési körébe tartozik még a teológia, a klasszikus Hollywood-i filmek és az ókori egyiptomi mítoszok. Feleségével, Meredith-szel él Sydney-ben.



Matthew Dunstan Sydney-ben született 1987-ben. A társasjátékokkal kapcsolatos első emlékei a nagyjavával játszott kártyajátékok voltak, és az úti sakktábla, amit nagynénjétől kapott 6 éves korában. Mindenkit azzal gyötört, hogy üljön le vele játszani. Ma vegyészként dolgozik Angliában, a Cambridge-i Egyetemen. Kutatási területe a CO₂ megkötése és elraktározása.



Játékötlet: Matthew Dunstan és Phil Walker Harding
Sztori szerkesztés: Ute Wielandt
Szerkesztés: Alexandra Kunz és Michael Sieber-Baskal

Grafikai terv: Kreativbunker, Fiore GmbH
Illusztrációk: Johanna Rupprecht, Christina Kraus, Erkan Karagöz
Dobozterv: Folko Streese

Az alkotók és a Kosmos ezúton mond köszönetet mindazoknak, akik fáradságot nem kímélve segítettek a játék tesztelésében, a szabály ellenőrzésében és a hibák kiszűrésében.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100., Tel.: 36 1 388-4122,
email: piatnik@piatnik.hu
Szármaszási hely: EU,
www.piatnik.hu

Termékkód: 806896
Minden jog fenntartva
MADE IN GERMANY

© 2020 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
kosmos.de