

GHOST FOR \$ALE

\$ZELLEM ELADÓ

A játék áttekintése

Tizenkét csodálatos skót uradalom és kastély kerül árverésre. Természetesen a legjobb üzletet akarod megkötni, habár egyáltalán nem érdekel a birtokok fensége és értéke, annál inkább az ott lakó eredeti skót szellemek. De várj egy kicsit! Miért is akarnál egy szellemek lakta kastélyt?

Tartozékok

- 6 kastély kártya;



- 6 uradalom kártya;



- 1 Mrs. Truelight kártya;



- 10 "?" kártya (igaz vagy hamis);



- 5 pakli kártya, 5 különböző színben, tartalmuk:

- 1 karakter kártya (úr vagy hölgy);



- 12 licitkártya (1, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 8, 9, 10);



- 5 pakli nyilatkozat lapka (2 szellem, 2 festmény, és 3 kétoldalú) 5 különböző színben;



- 5 nagyító lapka különböző színben;



- 8 különleges kártya a haladó játékhoz (részletesen a szabálykönyv végén).



Előkészületek

Tedd vissza a különleges kártyákat a dobozba; használatukról a szabálykönyv végén olvashatsz. Először is, minden játékos választ egy szint magának, majd elveszi a karakter kártyáját, a licitkártyákat, a saját színű nyilatkozat lapkákat és a nagyító lapkát. Minden játékos kap pár kétoldalú nyilatkozat lapkát (melyek egyik oldalán szellem van, a másikon festmény), ezek száma a játékosoktól függ:

3 játékos	3 kétoldalú nyilatkozat lapka
4 játékos	2 kétoldalú nyilatkozat lapka
5 játékos	1 kétoldalú nyilatkozat lapka

A maradék nyilatkozat kártyák visszakerülnek a dobozba. Minden játékos kap kettő szellem és kettő festmény lapkát. Minden játékos kap kettő "?" kártyát, egy igazat és egy hamisat.

Mindenki maga elé teszi a karakter kártyáját, felfelé fordítva, kiválaszt négy licitkártyát a kezéből és a karakter kártyája alá teszi: **ezek csak a második fordulóban kerülnek elő.**

Az uradalom kártyákat tedd az asztal közepére ABC sorrendben. Hagyj körülöttük elég helyet a licitkártyáknak és a nyilatkozat lapkáknak. Mrs. Truelight az uradalom kártyák közelébe kerül. A legszellemesebb játékos kezdi a játékot: ő lépi majd az első kör első lépéseit.

Ellenőrizd a doboz hátoldalával, hogy jól raktad-e ki a játék elemeit.

A játék

A játék kettő nagy fordulóból áll: először az uradalmak árverése, majd a kastélyok árverése következik.

Első forduló: Uradalmak árverése

- Igaz vagy hamis?

Minden játékos választ egyet a "?" kártyáiból (az igazat vagy a hamisat), majd lefordítva a karakterkártyája mellé teszi. Ezzel a kártyával dönti el, hogy igazat mond majd, vagy füllent. Minden megmaradt "?" kártyát szedj össze, keverd meg, és **anélkül, hogy megnéznéd**, tedd Mrs. Truelight mellé.

- Nyilatkozatok

Az első játékosal kezdve, órajárás szerint, minden játékos választ egy-egy

uradalmat úgy, hogy az egyik nyilatkozat lapkáját az uradalom alá teszi (a kétoldalú nyilatkozat lapkák bármelyik fele használható). A kör addig folytatódik, míg minden nyilatkozat lapkát letették.

A nyilatkozat lapkák lerakásával minden játékos azt állítja, hogy elment abba az uradalomba, és ott szellemet vagy festményt látott. Viszont, a szellemek jelenléte előzetesen dől el, a lerakott "???" kártyáktól függően. Ha a játékos az igazat mondó kártyáját tette le a kör elején, akkor a szellem lapkái tényleg szellemet, a festmény lapkái pedig festményeket jelentenek; és fordítva, ha a föllentős kártyát tette le, akkor a szellem lapkái festményt, festmény lapkái szellemet jeleznek.

Minden játékos szabadon választhat az uradalmak közül, oda teszi le nyilatkozat lapkáját, ahova csak akarja, az sincs maximálva, hogy egy uradalomhoz mennyi lapka tehető. De minden körben **csak egy** lapkát lehet letenni. Egy uradalom aktuális értéke mindig, a játékosok "igaz" nyilatkozata alapján jelenlévő szellemek számától függ. Minden egyes uradalom kártyán látható az adott szellemszámért járó pont, de egy szabály mindig felülírja azt: egy pont se jár a szellemtelen uradalmakért és azokért sem, ahol őt, vagy annál több szellem tanyázik.

Példa: *Culzean birtokért 1 pont jár, ha egy szellemet láttak arra; 3 pont, ha kettőt; 4 pont, ha hármat; és 0 pont minden egyéb esetben.*

- Licitálás az információért

Mielőtt elkezdődik a licitálás az aktuális uradalomért, minden játékosnak lehetősége nyílik az ellenfelek kijátszott "???" kártyáiról némi információt begyűjteni. Két lehetőség kínálkozik:

1. Mrs. Truelight kártya: a győztes megnézheti egy ellenfele lerakott "???" kártyáját.
2. Maradék "???" kártyapakli: a győztes megnézheti a fel nem használt "???" kártyák pakliját.

Megjegyzés: *három játékos esetén nem lehet licitálni a maradék "???" kártyapakliért. Ilyenkor a három fel nem használt kártyát visszatesszük a dobozba.*

Minden játékos 12 licitkártyával rendelkezik, hogy azért információt vásárolhasson. A licitkártyák pontos értéke (1-től 10-ig) csak a játékos számára látható. Minden licitkártya hátoldalán (amit a többiek látnak) csak egy "értékjelző" szimbólum látható: az **"alacsony" kártyák kevés pénzt ábrázolnak, a "magas" kártyák rengeteget.** A szimbólumoknak köszönhetően, minden játékosnak csak halvány elképzelése lehet az ellenfelek által lerakott licitkártyák értékéről. De egy további csavar nehezíti a tippelést: a 10-es kártya (legmagasabb) hátoldala kevés pénzt mutat, az 1-es kártya (legkisebb) pedig sok-sok pénzt.

Használd ezeket a kártyákat hogy óvatosan elrejtethesd az igazi szándékodat és figyelj nagyon az ellenfelek blöffjeire!

A kiárusítás a kezdő játékosal kezdődik, és órajárás szerint megy a kör. Minden játékos

- kijátszhat egy vagy kettő licitkártyát, **lefordítva Mrs. Truelight, vagy a fel nem használt "???" kártyapakli mellé helyezve az(oka)t,**
- vagy passzolhat is.

A licitkártyák lerakásakor figyelni kell arra, hogy csak részlegesen fedjék egymást, így mindenki láthatja a hátoldalon levő szimbólumokat. Ezenfelül még a lerakási sorrendet is tartani kell. Három játékos esetén a licitkártyák értelemszerűen csak Mrs. Truelight mellé kerülhetnek.

Ha egy játékos passzolt, akkor már nem rakhat le több kártyát. De addig senki sem passzolhat, amíg **legalább egy** kártyát nem rakott Mrs. Truelight mellé. A licitálás akkor ér véget, ha már mindenki passzolt. **A licitálás akkor is véget ér, ha egy játékos kivételével mindenki kifogyott a licitkártyákból;** ebben az esetben az utolsó játékos már csak egy kártyát tehet le.

Mrs. Truelight

A Mrs. Truelight mellé elhelyezett licitkártyákat egyesével fordítjuk fel. Figyelni kell arra, hogy nem módosulhat a lerakott kártyák sorrendje. A téteket aszerint rangsoroljuk, hogy egy játékos összesen mennyivel szállt be a licitbe. Az összesen legnagyobb értékű kártyákat lerakott játékos lesz az első, a második legnagyobbat tevő lesz a második és így tovább. Egyenlőség esetén az egyes legnagyobb értékű lapok számítanak. Ha még mindig egyformák, akkor az előbb lerakott legmagasabb értékű kártya gazdája nyer.

A licitálásból első helyen kikerülő játékos most megnézheti a második játékos "???" kártyáját. A második játékos megnézheti a harmadik játékos "???" kártyáját, és így tovább. **A licitálásban legalul maradt játékos nem juthat semmiféle információhoz, viszont visszaveheti minden Mrs. Truelight mellé kijátszott kártyáját.** Ezután a többiek kijátszott kártyái kiesnek a játékból (visszatesszük őket a dobozba).

Amikor megnézed egy másik játékos "???" kártyáját, elveszed a játékos nagyítóslapkáját, és a karakter kártyád mellé rakod, így a többiek könnyebben emlékeznek majd arra, hogy ki mit látott.

Példa: *a következő kártyákat játszották ki Mrs. Truelight mellé:*



A legnagyobb értékű kártyákat (összesen kilencet) Kék játszotta ki. Aztán ott van Vörös és Sárga is ötlet. Egyenlőség esetén a nagyobb dönt: mindketten hármas legnagyobb kártyával licitáltak, így most Vörös nyer, mert előbb rakta le, mint Sárga. Sárga lesz a harmadik és Zöld az utolsó.

Az eredmény: Kék megnézheti Vörös "?" kártyáját, Vörös a Sárga kártyáját, aki megnézi Zöldét. A Zöld játékos nem szerez információt. Kék, Vörös és Sárga kártyáit eldobjuk. Zöld visszaveheti licitkártyáit és akár azonnal felhasználhatja őket a következő körben.

"?" kártyák (igaz vagy hamis)

A nem használt "?" kártyák melletti licitkártyákat is felfordítjuk. **A legtöbbet ajánló (ugyanúgy, mint Mrs. Truelight esetében) nyerte meg a jogot arra, hogy megnézze a dobott paklit.** Ezután el kell dobnia a felhasznált licitkártyákat, míg a többiek visszavehetik a sajátjaikat.

• Aukció az uradalmakért

Ez az aukció ugyanúgy zajlik, mint az előbbi, ami az információért ment: a kezdő játékoskal kezdve, órajárással megegyezően, minden játékos egy vagy kettő licit kártyát tesz le lefordítva azon uradalom alá, amit meg akar szerezni. Ha már mindenki passzolt, vagy mikor egy játékos kivételével kifogytatok a licitkártyákból, az aukció végetér (az utolsó játékos már csak egy kártyát tehet). A kettő licitkártyát lehet azonos vagy különböző uradalmakra is tenni.

1. Az uradalmakat ABC sorrendben értékeljük ki (az Algernon birtokkal kezdve): a licitkártyák felfordulnak, és **mindig az a játékos nyeri a birtokot, aki a legtöbbet adta érte;** ugyanazok a szabályok érvényesek, mint Mrs. Truelight esetében.

Megjegyzés: az a játékos, aki elnyeri az aktuális birtokot, az asztalon hagyja a licitkártyá(i)t, a többi játékos visszaveheti a sajátjait!

2. Most minden játékos megmutathatja a "?" kártyáját a többieknek. Mindenki visszaveszi azokat a nyilatkozat lapkákat, melyek **NEM** valódi szellemet jeleznek. Ez azt jelenti, hogy **akik az igazmondást választották, visszaveszik az általuk lerakott festményeket; akik füllentettek, azok a szellem lapkákat.** A megmaradt lapkák mind szellemet fognak jelenteni.

3. Végül, mindenki leellenőrzi a megszerzett uradalom kártyákon, hogy hány szellem tanyázik a birtokán, mert attól függően kap pontot. Aki megnyerte az aukciót az egyes uradalmakért, az magához veszi a megnyert birtokot, és a karakter kártyája alá rakja megfordítva úgy, hogy a többiek számára is látható legyen az értéke.

Példa: a Vörös nyerte Algernon birtokot: ott kettő szellemet láttak, így három pontot könyvelhet el magának az uradalom kártyája alapján. Vörös elveszi a kártyát, és a karakter kártyája alá teszi, hogy a többiek is láthassák: már van három pontja.

Minden kártya, amivel megnyerték az uradalmakat, kikerül a játékból, úgymint azok a birtokok, melyekre esetleg senki sem licitált (tedd vissza a dobozba).

Második forduló: a kastélyok árverése

Az a játékos, aki ABC sorrendben az első uradalmat birtokolja (ez rendszerint az Algernon birtok), fogja elkezdni a második forduló minden körét. A kastély kártyákat is ABC sorrendben helyezzük az asztalra Mrs. Truelighttal együtt.

A második fordulóban ugyanazok a szabályok érvényesek, **kivéve, hogy már csak azok a kártyák lehetnek használatban, amiket nem dobtatok el az első fordulóban és a játék elején félretett négy kártya.**

Megjegyzés: figyeljetez arra, hogy minden fajta aukció (információért vagy kastélyért) azonnal végetér, amint egy játékos kivételével mindenki kifogy a kártyákból. Ez az első fordulóban nem túl gyakori, de annál inkább előfordul a második fordulóban, főleg a játék vége felé közeledve.

A játék vége

Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze a két fordulóból. Egyenlőség esetén az a jobb, aki kevesebb kastélyból szedte össze a pontokat. Ha továbbra is egyenlőség áll fenn, akkor a kézben maradt licitkártyák döntenek, ebben az esetben a minél több.

Szabályok a haladó játékhoz

Ha további speciális hatásokat akarsz a játékhoz adni, próbáld ki a következő szabályokat.

Keverd meg a különleges kártyákat. A kezdő felállásnál tegyél minden uradalomra felfordítva egyet (kettő kártya fog maradni: ezeket később, a kastélyoknál használd majd). Minden kártya egyedivé teszi az uradalmat, ahova letetted.



TÚL SÖTÉT VAN!:

A nyilatkozatok idején erre az uradalomra csak festményt ábrázoló lapka kerülhet (függetlenül attól hogy mi az "igazság").



RÉGI LEGENDA:

A nyilatkozatok idején erre az uradalomra csak szellemet ábrázoló lapka kerülhet (függetlenül attól hogy mi az "igazság").



NYILVÁNOS AUKCIÓ:

Az uradalom/kastély aukciójakor minden licitkártyát felfordítva kell letenni.



VARÁZSTÜKRÖR:

Ahogy a birtokot/kastélyt megszerzi valaki, és mielőtt még bárki is felfedné a "?" kártyáját, az újdonsült birtokos megsemmisíthet egy szellemet. Ha a szellem-eltávolítás mellett dönt, akkor a varázstükröt az uradalom/kastély kártya alá teszi a nyilatkozat kártyákkal együtt, ha nem, akkor csak eldobja.



TITKOS KRIPTA:

Ahogy a birtokot/kastélyt megszerzi valaki, és mielőtt még bárki is felfedné a "?" kártyáját, az újdonsült birtokos hozzáadhat még egy szellemet. Ha a mellett dönt, akkor a varázstükröt az uradalom/kastély kártya alá teszi a nyilatkozat kártyákkal együtt, ha nem akar újabb szellemet, akkor csak eldobja.



KRISTÁLYGÖMB:

Ahogy a birtokot/kastélyt megszerzi valaki, és mielőtt még bárki is felfedné a "?" kártyáját, az újdonsült birtokos megtippelheti, hogy hány szellem van a birtokon/kastélyban. Később, ha kiderült hogy jól tippelt, magához veheti ezt a speciális kártyát (ami így kimarad a következő aukcióból) és a végelszámolásnál további kettő pontot kap.



CSALÁDI PORTRÉK:

Aki megnyerte ezt a birtokot/kastélyt, elveheti a különleges kártyát (ami így kimarad a következő aukcióból). A kártya a játék végén további egy pontot ér tulajdonosának az olyan birtokok/kastélyok esetében, melyek o pontot értek volna.



MINDEN NORMÁLIS:

Végre egy normális uradalom/kastély!

Mikor véget ér az első, uradalmakért folyó forduló, keverd meg a maradék speciális kártyákat (néhány játékos már megszerezte a Kristálygömböt vagy a Családi portrét), tedd hozzá a kettő, játék elején félretett kártyát, majd tegyél minden kastélyra egyet felfordítva. A második fordulóban is ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az előzőben.

Author: Acchittocca (Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto)

Illustrations: Kawaii Studio

Art director: Mariano Iannelli

Editing: Alessandro Lanzuisi

E-mail: info@whatsyourgame.it - www.whatsyourgame.it

© 2006 Acchittocca



fordította: szoffi
<http://www.jateklap.hu>
JÁTEKLAP-Társasjáték és Kártyajáték portál