

The Haunting House 2 : The second story

Az első kiegészítő

Előkészületek

1. Minden játékos választ egy szint és kap 1 Bábut, valamint 10 kártyát. Ezeket az alap dobozból.
2. Az alapdobozban levő lapok közül a Bejárat és Exit lapokat, a kiegészítő dobozból a Lépcső lapot vegyük külön a többitől. A többi lapot (mindkét dobozból) keverjük össze és helyezük arccal lefele őket.

Tegyünk ezekből 36 lapot 6*6-os felállításba, mint az alap játékban.

Az így elkészült tábla valamelyik sarkába tegyük a Lépcső lapot. (Az ábrán: B)

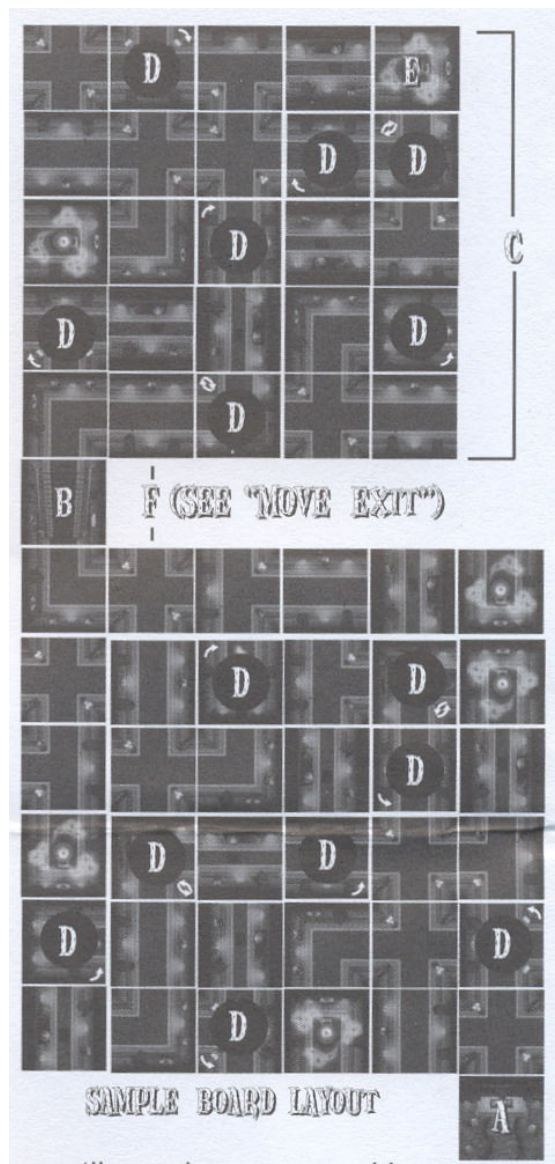
Tegyük az Exit lapot a Lépcsővel ellentétes sarokba. (Az ábrán: A)

A megmaradt lapokat tegyük 5*5-ös táblába a Lépcső lap tetejétől indulva. (Az ábrán: C)

(Megjegyzés: a Bejárat lapra nem lesz most szükség)

3. A korongokat keverjük össze és tegyük azokra a lapokra, amiken valamelyik forgatás jel van. (Lásd alább a Jelölt lapok-nál). Minden lapra csak egy korongot tegyük. A Korongok végig ezeken a lapokon maradnak, nem lehet elmozgatni őket. Ha netán a lapot kicseréljük egy másik lappal, a korong akkor is megy vele.

4. A játékosok a Bábuikat az Emelet sarkába teszik. Ha ez esetleg egy Csapdaajtó lap, akkor e lapot valamelyik szomszédossal ki kell cserélni. Csak nem Csapdaajtós lap lehet a kezdő lap. (Az ábrán: E)



Lap leírások



Lépcső lap: Ezt a lapot csak a „Move Exit” kártyával lehet mozgatni. A Lépcső lapnak mindig a Földszintet és az Emeletet kell összekötnie. Ha ez nem lehetséges, akkor a „Move Exit” kártyával sem lehet elmozgatni. Ezt a lapot nem lehet cserélni, forgatni és semmilyen más úton mozgatni.

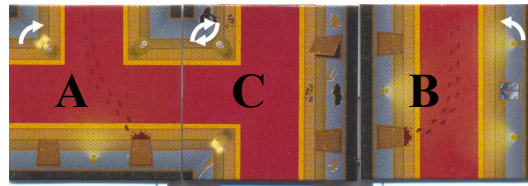
Jelölt lapok: Ezeknek a lapoknak a sarkában van egy forgatás jel. Ezek automatikusan forogni kezdenek, ha egy Játékos rálép, kivéve, ha a „Ghost” Korong van rajta. (Lásd a „Ghost” korong leírásánál)

3 féle forgatás lehet:

„A” 90 fokot kell jobbra forgatni

„B” 90 fokot kell balra forgatni

„C” 180 fokot kell forgatni



Korong Leírások

Amikor egy játékos a Jelölt lapra lép, amin van Korong, akkor az első dolog az, hogy megnézi mi van a Korongon, minden más akció előtt! (Beleértve az automatikus forgatást is!) Minden Korongra igaz, kivéve a „Ghost” Korong, h nem kell megmutatni őket a többi játékosnak, és arccal lefele kell tenni a felhúzó játékos elé.

Az arccal lefele tett Korongok akcióit felhasználhatja a játékos, amikor kell neki. Nincs limitálva az így kijátszható Korongok száma.

„Ghost disk” : amikor egy játékos rálép egy „Ghost” Korongra, akkor azt meg kell mutatnia a többi játékosnak is, aztán ugyanúgy arccal lefele maga elé teszi. A Bábuját vissza kell tennie az előző helyére. Az akciók ezután lesznek végre hajtva vagy folytatva az út más irányban, ha ez lehetséges.



Pl. A Játékos a „Move 2” kártyát használva, rálép egy jelölt lapra, amin a „Ghost” korong van. Egyből visszalép egyet, és más irányba mozog utolsó lapra, ha lehetséges.

„Trade Card”: Ezen Korong használatával elcserélheted egy kártyádat egy másik játékos kártyájára. Ezt csak akkor lehet megtenni, amikor a kártyák már fel vannak csapva, de még egyetlen játékos sem kezdte el az akcióit. Amikor egy kereskedés-csere kész, akkor az akciók az eredeti sorrendben követik egymást. Pl. Dan felcsapja a kártyáját és azt mondja ez egy „Trap Door”, majd Amy is a sajátját, ami „Move Exit”, ekkor Dan felhasználva a „Trade Action” Korongot az Exit lapot mozgatja a Csapdaajtóba kerülés helyett.

Amy pedig a legközelebbi Csapdaajtó lapra megy. (Megjegyzés: A Kártyákat nem kell fizikailag is kicserélni!)

„Switch Disks”: Ezen Korong felhasználásával 2 tetszőleges Korongot a táblán fel lehet cserélni, anélkül, hogy megnéznénk mi van a Korongokon. A Korongokat ugyanolyan lapokon lehet felcserélni. Ezt meg lehet tenni az akció során bármikor, beleértve azt is, amikor valaki épp egy „Ghost” Korongot tartalmazó lapra lép. Ebben az esetben a Korongot egy másik Korongra kell kicserélni és ha az nem „Ghost” Korong, akkor a Játékosnak nem kell visszalépnie az előző lapra.



„Cancel Card”: Ezen Korong felhasználásával meg lehet akadályozni bármelyik Kártya akcióját, mielőtt azt a Játékos felhasználná.

„**No Rotation**”: Ezen Korong felhasználásával meg lehet akadályozni egy Jelölt lap automatikus forgatását, amikor a Játékos rálép.



Kártya leírások

Minden kártya jelentése ugyanaz, mint az alapjátékban, kivéve az alábbi kettőt:

„**Move Exit**”: Ez a kártya nem csak az „Exit” lapot, hanem a „Lépcső” lapot is mozgathatja. A Lépcsőt egy szomszédos hellyel lehet kicserélni, addig amíg a Lépcső összeköti a 2 emeletet. Ha a játékos már az „Exit” lapot mozgatja, akkor nem teheti azt a „Lépcső” lapra és nem teheti a Lépcső lappal szomszédos sarokba sem. (Az Ábrán: F)

„**Trap Door**”: A Csapdaajtó hatása ugyanaz, csak a Játékosnak ugyanazon az emeleten kell lenni, mint a legközelebbi Csapdaajtó lapnak. (Csak ugyanazon az emeleten kell vizsgálni, h melyik a legközelebbi.) Ha a Játékos a Lépcsőn áll, akkor a legközelebbi Csapdaajtó lapot a Földszinten kell keresni.

A Játék menete és a Győztes

Az alapjáték szabályai szerint kell játszani.

Használni kell a Lépcső lapot

Az első játékos, aki kijut a házból az „Exit”-en az nyer, a többiek: MEGHALTAK