



OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiállítva:

Ezen a
napon:

Ebben a
városban:

Sikeresen kiszabadultak **A borzongás szellemvasútja** fogságából.

Micsoda nagyszerű teljesítmény! Szerencse, hogy nem záródtak be örökre a szellemvasút fogságába!

Ennyi idő felhasználásával:

óra

és

perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:



A borzongás szellemvasútja

1-4 játékos* részére, 10 éves kortól

FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit (a kártyákat, a füzetet és a többi dolgot), előbb olvassátok el együtt, hangosan a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

Nézzük miről is szól a történet!

Sötét folyosók, félelmetes üvöltés, hátborzongató alakok – ezeket ti mókásnak találjátok?

Mire gondoltok, amikor a vidéki kisváros furcsa vásárában bolyongva spontán módon a szellemvasút mellett döntöttetek?

Egy nyugtalanító érzés már akkor átjárt titeket, amikor rátok zárult az 530-as számú vagon zárja. A kocsi zötyögve megindult, és feltárult előttetek a bejárat, ami úgy nézett ki, mint egy szörny hatalmas szája. Egy teremtett lelket sem láttatok, és halálos csend vett körül. Az utazás elkezdődött!

Mintha egy hatalmas szellem rángatná egy madzagon a kocsitokat, zötyögve, jobbra balra csapódva száguldotok a tátott szájon át a sötétségbe... Hirtelen átkozott nevetés és egy mennydörgő hang tör rátok a semmiből: *Hahaha! Üdvözöllek titeket A Borzongás szellemvasútján! Számotokra már nincsen visszaút, a kapu mögöttetek már rég bezárult. Csak a legbátrabb, legokosabb és legtalálékonyabb jut ki innen.*

Fejtsétek meg együtt *A Borzongás szellemvasútja* rejtélyes feladatait, és szerezzétek meg a kódot a kijutáshoz, különben az éleetek hátralevő részében ezen a szellemvasúton fogtok bolyongani. Hahaha!



FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit! Ne lapozzatok bele a könyvbe és ne nézzétek meg a kártyákat sem. Várjatok addig, míg erre a szabály konkrét utasítást ad.

A doboz tartalma

88 kártya

30 segítségkártya

30 megoldáskártya

20 feladatkártya

8 rojtos-szörnykártya

1 könyv

1 dekódertárca

8 különleges alkatrész

(6 testrész,

1 összehajtott

„HÜSEVŐ lap”,

1 titokzatos ismeretlen



További szükséges eszközök

A játékhoz szükségetek lesz még egy **fekete filctollra** és egy **ceruzára**, **radírra**, legalább egy **ollóra**, több **üres lapra**, **stopperórára** vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra.

Előkészületek

Fekessétek a **könyvet** és a **dekódertárcsát** az asztal közepére.

A **6 testrészt** óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemekből, és az **összehajtott hűsevő lappal** együtt tegyétek félre, ezekre most még nem lesz szükségetek.

Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

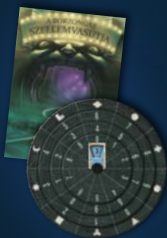
- > **Feladatkártyák** (piros)
- > **Megoldáskártyák** (kék)
- > **Segítségkártyák** (zöld)

A kártyák elrendezése közben nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait.

Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a **feladatkártyák** a megfelelő betűrendben, a **megoldáskártyák** pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a **segítségkártyákat** és szimbólumok szerint tegyétek őket egymás mellé az asztal szélén. Az azonos szimbólumos kártyákból három lap kerüljön mindig egymásra, a következők szerint: legfelül 1. Tipp, alatta a 2. Tipp, legalul pedig a Megoldás legyen.

Hol a játéktábla?

Ebben a játékban nincsen játéktábla. Ti fedezitek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyszíneken megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor **csak** a **dekódertárcsa** és a **könyv** áll a rendelkezésetekre.



A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben **kivehetitek** az érintett lapokat a feladatkártyák paklijából és **megnézhetitek**.

Példa:

Az „A” feladatkártya képét látjátok a könyvben.

Azonnal kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát, és **megnézhetitek**.



Egy **megoldáskártyát** csak azután nézhettek meg, miután a dekódertárcsán a megfelelő kódot beállítottátok, és a megfelelő megoldáskártyára vonatkozó információhoz jutottatok.

A **különleges elemeket** csak akkor vehetitek magatokhoz, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik különleges elem megtalálására. Addig az asztal szélén kell maradniuk.

A játék menete

A célotok az, hogy együtt minél előbb kiszabaduljatok *A borzongás szellemvasútjának fogságából*. Ez biztosan egyszerű lenne, ha nem várna rátok számos megfélemlítő rejtvény.

Fontos: A játék részeit **összehajthatjátok, kivághatjátok, írhattok rájuk...** Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után ismereni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek.

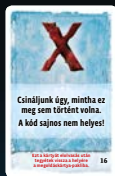
Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, **egymás után** különböző szimbólumokkal ellátott **dolgokra és zárt ajtókra bukkantok**, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a **dekódertárcsán**.

A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájőnnötök arra is, hogy **melyik szimbólumhoz** melyik kód tartozik. Mindig figyeljetek a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekódertárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor **megjelenik egy szám**. Ez a szám annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ekkor megnézhetek.

Példa:

Sikerült megoldanotok a **+** szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: **2 5 8**. Ezt beállítjátok a dekódertárcsán a **+** szimbólum alatt. A kis ablakban megjelent egy **szám**, ami annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok, esetünkben ez a 16-os kártya.





➔ Hibás a kód?

Ha a **megoldáskártya** egy **X**-el azt írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tennetek a helyére. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha valamit elsőre nem vettetek észre, vagy egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést.



➔ A kód talán helyes?

Akkor így néz ki a **megoldáskártyátok**:

Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

A **megoldáskártyán** sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. **Minden bezárt dolognak és ajtónak van egy szimbóluma.**

A példánkban a kék ajtót szeretnétek kinyitni, amin szimbólum **+** áll. Nézzétek meg a megoldáskártyán a kék ajtó **+** **szimbólummal** melletti megoldáskártya számát. Így egy további megoldáskártyához juttok. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 22-es megoldáskártyát. Vegyétek ki ezt a kártyát a pakliból és nézzétek meg. **Erről a kártyáról** fogjátok megtudni, hogy a megoldásokat **tényleg** jó-e.



➔ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben az **újabb megoldáskártya** megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhattok, amiket meg kell oldanotok. Ezeket azonnal vegyétek ki a pakliból és **nézzétek meg.**

➔ A kód mégis hibás?

Akkor a **megoldáskártya** egy **X**-el adja tudtotokra, hogy hibáztatok. Ellenőriztétek a beállított kódot, valamint azt, hogy a megfelelő szimbólum alá állítottátok-e be a kódot. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha rájöttök arra, hogy hol hibáztatok.



Fontos: a rejtvényeket sorban egymás után kell megoldanotok. Ez azt jelenti, hogy mindig csak a következő rejtvényvel folytathatjátok a játékot, és **csak akkor lapozhattok a könyv következő oldalára**, ha megfejtettetek egy rejtvényt.

Ne felejtsetek el!

- ➔ A megoldáskártyán sorban egymás alatt látjátok minden bezárt dolog és bezárt ajtó képét. Először a bal oldali oszlopban, majd a jobboldaliban.
- ➔ Függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás, a megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba.
- ➔ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekódertárcsán.



Segítségre van szükségetek?

Természetesen előfordulhat az, hogy nem juttok tovább egy feladat megoldásában. A játék ilyenkor segít. Minden kódhoz három segítségkártya tartozik, amiket a kártyák hátlapján álló szimbólumról könnyen beazonosíthattok.

Minden segítségkártya „**1. Tipp**” egy hasznos tanáccsal lát el és emellett megmondja nektek azt is, hogy melyik feladatkártyákra van szükségetek a feladat megoldásához.

További segítséggel és kicsit konkrétabb tanáccsal lát el a segítségkártya „**2. Tipp**”.

A segítségkártya „**Megoldás**” megadja a feladvány megfejtését.

Ha szükségetek van rá, ne habozzatok igénybe venni a segítségkártyákat, amikor nem juttok tovább a játékban.

A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakópakliban.

Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és kiszabadultok *A borzongás szellemvasútjából*. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd.

Értékelés

Minden rejtvényt megfejtettetek? Szép teljesítmény! Ha azt is szeretnétek tudni, hogy milyen jól teljesítettetek, akkor nézzétek meg a táblázatban az eredményeket. **A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket.**

	0 segítségkártya	1 – 2 segítségkártya	3 – 5 segítségkártya	6 – 10 segítségkártya	> 10 segítségkártya
< 60 perc	10 csillag	9 csillag	8 csillag	6 csillag	5 csillag
< 75 perc	9 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
< 90 perc	8 csillag	7 csillag	6 csillag	4 csillag	3 csillag
> 90 perc	7 csillag	6 csillag	5 csillag	3 csillag	2 csillag

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítjátok el a **stopperórát**, lapozzátok fel a könyvet **a 2. oldalon**, és elkezdhetitek az első feladat megfejtését.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft. Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

Inka és Markus Brand köszönetet mondanak a játék tesztelőinek és a szabályt átolvasóknak.



A szerzők:

Inka & Markus Brand gyermekeikkel Lukas és Emely, Gummersbach-ban élnek. Együtt számtalan, díjazott gyermek és családi játékot alkottak. Természetesen lelkes rajongói a rejtélyeknek és a szabadulósobáknak.

EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illusztráció: Michael Menzel

Borító illusztráció: Silvia Christoph

Cím grafika: Fine Tuning

Szerkesztők: Sandra Dochtermann,
Christin Ganasinski

Technikai fejlesztő: Monika Schall

© 2019 KOSMOS Verlag,

Stuttgart, Germany

www.kosmos.de

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

Termékkód: 805493

