

Antonin Boccara és Yves Hirschfeld játéka
Illusztrálta: Olivier Danchin

21 perc felfedezés
2–6 kincsvadász számára
6 éves kortól

MYSTERIUM KIDS

KIPKOP KAPITÁNY KINCSE



A TÖRTÉNET EDDIG

A legenda szerint a város szélén található régi kastély káprázatos kincset rejt. Annak reményében, hogy megtaláljátok, úgy döntötök, hogy ott töltitek az éjszakát.

Már éppen feladni készültök, amikor megjelenik Kipkop kapitány szelleme, hogy segítsen megtalálni a kincset. A kapitánynak nem kenyerere a beszéd, de mesterien játszik csörgődobon. Ennek segítségével mutatja meg nektek, mely szobákat kutassátok át.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak össze kell dolgozniuk, hogy megtalálják a kapitány kincsét, mielőtt a hold körbejár az égbolton, és az éjszaka véget ér. Minden fordulóban az **egyik játékos lesz Kipkop kapitány szelleme**. A **szellem** a csörgődobot használja, hogy jeleket adjon a többi játékosnak, így segítve őket, hogy megtalálják a megfelelő **zajkártyát**. Ha ez sikerül, felfedhetnek egy darabot a kapitány kincséből.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI ÉS ELŐKESZÜLETEK

A 1 kastélytábla

Helyezzétek az asztal közepére.

B 1 fordulójelölő tábla és 1 holdjelölő

Helyezzétek a **fordulójelölő táblát** a csendes oldalával felfelé ☁ közvetlenül a **kastélytábla** fölé. Helyezzétek a **holdjelölőt** balról az első holdmezőre.

C 78 zajkártya

Keverjétek meg a **zajkártyákat**, és tegyetek képpel felfelé a **kastélytábla** mind az 5 szobájába egyet-egyét. A megmaradt **zajkártyák** pakliját tegyétek képpel lefelé a **kastélytábla** mellé.

D 10 kincslapka

Keverjétek össze azt a 7 **kincslapkát**, amin **nincs** ⚡ szimbólum, majd tornyozzátok ezeket képpel lefelé a **kastélytábla** mellé. A ⚡ szimbólummal ellátott lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

E 5 szellemjelölő és 1 csörgődob

A legidősebb játékos magához veszi az öt **szellemjelölőt** és a **csörgődobot**. Az első fordulóban ő lesz a **szellem**.



Ha nehezítenétek a játékon, használjátok a **fordulójelölő tábla** ⚡ szimbólummal megjelölt oldalát.

Ebben az esetben a 7 **kincslapkához** keverjétek hozzá a 3 ⚡ szimbólumú **kincslapkát** is.



EGY FORDULÓ MENETE

A **szellem** megkeveri az öt **szellemjelölőt**, véletlenszerűen húz egyet, megnézi, majd képpel lefelé maga elé teszi, **titokban tartva a többi játékos elől**. A **szellemjelölőn** lévő szám mutatja meg, melyik **zajkártyát** kell a **szellemnek** kitaláltatnia a többi játékoskal.

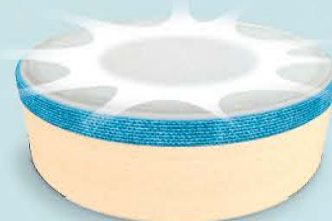
A **szellem** fogja a csörgődobot, és megkéri a többi játékost, hogy **csukják be a szemüket**. A **szellem** ekkor azt mondja „Búúú”, hogy bejelentsen: jelet fog adni. Ezután hangokat ad ki a csörgődobbal, hogy rávegye a többi játékost a megfelelő kártyára. Amikor a szellem végzett, ismét azt mondja: „Búúú”. A többi játékos ekkor **kinyithatja a szemét**.

Miután a játékosok kinyitották a szemüket, közösen megbeszélhetik a **szellem** által adott hangokat, és össze kell dolgozniuk, hogy kitalálják, melyik **zajkártyához** adott segítséget a **szellem**. **A szellem ez idő alatt nem beszélhet és nem adhat további jeleket!** Amikor a játékosok készen állnak, elmondják a **szellemnek**, hogy melyik kártyát választották. Amennyiben nem tudnak megegyezni, a **szellem** balján ülő játékos dönt.

A **szellem** ekkor felfedi a **szellemjelölőt**, amit a forduló elején húzott. Megegyezik a **szellemjelölőn** található szám a kiválasztott **zajkártya** számával?

Jelek a zajkártyákhoz

A **szellem** bármilyen hangot kreálhat a csörgődobot, illetve annak különböző felületeit és anyagait használva (kaparászás, ütögetés, kocogtatás, csúszkorálás, különféle ritmusok stb.).



Ha a fiatalabb játékosok számára kihívást jelent csukva tartani a szemüket, el is fordulhatnak arra az időre, amíg a **szellem** jeleket ad.

Ha a játékosok eltalálták a zajkártyát

Kincset találtatok!

Fedjétek fel a legfelső **kincslapkát**, és tegyétek a **kastélytábla** mellé.



Ha a játékosok nem találták el a zajkártyát

Ebben a fordulóban nem kaptok kincset.

Egyes **kincslapkák** csak a felét ábrázolják egy nagyobb kincsnek. Ha megtaláltátok a kincs mindkét felét, illesszétek össze ezeket.



A FORDULÓ VÉGE

Függetlenül attól, hogy találtatok-e kincset vagy sem, **mozgassátok a holdjelölőt eggyel jobbra**. A **kastélytáblán** lévő összes **zajkártyát** tegyétek vissza a játék dobozába. A **szellem** továbbadja a csörgődobot és a **szellemjelölőket** a balján ülő játékosnak, ő lesz a **szellem** a következő fordulóban. Az új **szellem** felfedi öt újabb **zajkártyát** a következő forduló megkezdéséhez.

EGY VAGY KÉT KÁRTYA KITALÁLÁSA

A holdjelölő mellett látható kártyák száma mutatja, hogy a játékosoknak az adott fordulóban mennyi zajkártyát kell kitalálniuk.

 : **egy zajkártya kitalálása.**

A **szellem** egy **szellemjelölőt** húz, és a korábban leírtak szerint ad jelet a csörgődob segítségével.

 : **két zajkártya kitalálása** a következő szabályok szerint (minden más szabály változatlan):

A **szellem** két **szellemjelölőt** húz a fordulóban. Ezekről egymás után ad jeleket.

Miután a játékosok becsukták a szemüket, a **szellem** azt mondja, „**Búúú**”, és a csörgődob segítségével jelet ad az első **szellemjelölőről**. Ezután a **szellem** ismét azt mondja, „**Búúú**”, hogy felhívja a játékosok figyelmét arra, hogy ezúttal a második **szellemjelölőről** ad jelet (**a játékosok továbbra is csukva tartják a szemüket**). Amikor végzett, a **szellem** ismét azt mondja „**Búúú**”, jelezvén, hogy a játékosok kinyithatják a szemüket.

A játékosok közösen dolgoznak azon, hogy kitalálják a két **zajkártyát**, egyiket a másik után. Miután tippeltek az első **zajkártyára**, a **szellem** felfedi az első **szellemjelölőt**, hogy eltalálták-e. Attól függetlenül, hogy sikerült-e kitalálni, a játékosok tippelnek a második **zajkártyára**, és a **szellem** felfedi a második **szellemjelölőt**, hogy eltalálták-e. **A játékosok minden helyes találatért felfedhetnek egy kincslapkát.**

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a **holdjelölő** eléri az utolsó mezőt, elkezd feljönni a nap. Megkezdődik az utolsó forduló.

Az utolsó forduló után a játékosok kiszámítják a pontszámukat. Minden felfedett **kincslapkán** található **teljes** csillag egy pontot ér.

Csendes éjszakák pontozása:

0–3 pont:

Nem rossz...

még bőven van mit felfedezni a kastélyban...

4–6 pont:

Mennyi zsákmány!

A kastély még tartogat meglepetéseket a számotokra.

7–8 pont:

Ejha! Egyre közelebb vagytok!

9 pont:

Gratulálok, semmi nem kerüli el a figyelmeteket!

Viharos éjszakák pontozása:

0–5 pont:

Nem rossz!

Jó úton jártok!

6–9 pont:

Remek munka ilyen ifjú matrózoktól!

10–12 pont:

Igazán lenyűgöző!

Tapasztalt felfedezők vagytok.

13 pont:

Tökély! Világklasszis kincsvadászok vagytok!

PÉLDA EGY FORDULÓRA

A **szellem** az **5**-ös számú *szellemjelölőt* húzta, így az **5**-ös szobában lévő *zajkártyához* kell segítséget adnia (amelyiken a macska van).

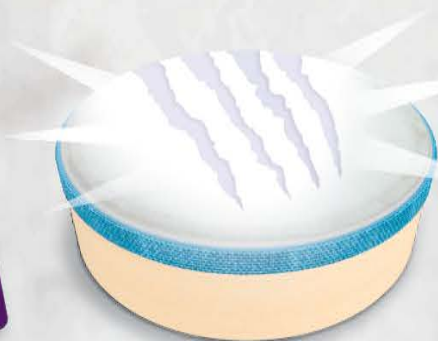
A **szellem**, mielőtt jeleket adna, azt mondja: „**Búúú!**”.

A **szellem** annak érdekében, hogy segítsen a többi játékosnak kitalálni a megfelelő *zajkártyát*, átgondolja, milyen hangokat adhat ki egy macska (dorombolás, nyávogás stb.). A **szellem** adhat jeleket a kártyán látható egyéb dolgokról, például, ahogy a macska a falat kaparja. A **szellem** úgy dönt, ezt a hangot utánozza a csörgődob kaparászásával.

A **szellem** ezután azt mondja, „**Búúú!**”, jelezvén, hogy befejezte a segítségadást.

A többi játékos két kártya között hezitál: a gereblye (**3**-as szoba) és a macska (**5**-ös szoba). Miután átbeszélték, a játékosok úgy döntenek, hogy a macskát jelölik meg, mert úgy gondolják, hogy a gereblyénél ismétlődőbb lett volna a kaparászás.

A **szellem** felfedi a *szellemjelölőt*: a számok egyeznek, azaz valóban a macska *zajkártya* volt a megoldás. A játékosok felfednek egy *kincslapkát*. A messzelátó másik fele. A játékosok összeillesztik a lapkákat, hogy egy újabb csillagot alkossanak, **mielőtt a forduló végéhez** érnének.



KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Projektfelkésző: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow)

Fejlesztés: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow)

Művészeti felelős: Maëva Da Silva (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow)

Grafikai tervezés: Joeva Gaubin, Simon Hay (Libellud), Vincent Diez (Space Cow)

Köszönet:

A Libellud csapat többi tagjának a támogatásért és visszajelzéseikért: Alexandra Soporan, Alexandre Garcia, Anouk Girard-Dagnas, Lucas Forlacroix, Marion Ludovici, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault, Stéphane Robert, Thomas Dutertre, Valentin Gaudicheau, továbbá Hannah Martel, Clément Heuzé és Wilfried Fort (Space Cow).

A tervezőknek, Antoninnak és Yves-nek, kimeríthetetlen humorukért, energiájukért és zsenialitásukért.

Az illusztrátoroknak, Olivier-nek hihetetlen tehetségéért.

Olegnek és Oleksandrnek szíves engedélyükért.

Aline Vidbergnek és kis tesztelőinek a hasznos és elgondolkodtató véleményükért.

Gyártás: Léa Moinet (Space Cow), Norhane Bey (Asmodee Group)

Értékesítés és logisztika a Libellud számára: Maximilien Da Cunha

Marketing a Libellud számára: Laurent Contios, Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Paul Neveur

Fordítás: Szöllősi Rita

Lektorálás: Nagy Levente, Vágó I. Dániel

Mysterium Kids: Kipkop kapitány kincse a MYSTERIUM gyerekjáték változata.

A Mysterium Oleksandr Nevskiy és Oleg Sidorenko játéka.



MYSTERIUM

Bemerészkedtek a Mysterium kastélyába?

Szükség lesz a hatodik érzéketekre, hogy segítsetek a Warwick kastély szellemének eltűnésének körülményeire emlékeznie. A szellem látomásai az egyedüli kapaszkodótok, hogy kiderítsétek az igazságot.

Ebben a kooperatív játékban egy játékos lesz a szellem, aki csak képekkel kommunikálhat. A játékosoknak ezeket a képeket kell értelmezniük, hogy megfejtsék a rejtélyt.

Egy csodálatos és magával ragadó játék
2016 As d'Or év játéka díjas



10+ 2-7 42'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko Xavier Collette & Igor Burlakov

Egy gyorsabb és könnyedebb játékműnyért látogass el a Mysterium Parkba! Cirkuszi hangulat vattacukorral... és titkokkal fűszerezve.



10+ 2-6 28'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko Xavier Collette & MBI Studio

Libellud



SPACE COW

játékai már 3 éves kortól játszhatók.



4+



5+



5+



6+



6+



6+



6+



6+



WWW.SPACECOW.FR