

AJÁNLOTT ÉLETKOR: 13+
3-8 ÁLDOZAT RÉSZÉRE
20 PERC



SIKOLY

A JÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLY

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a Helyszín táblát a játéktér közepére, és tegyétek mellé a Szellempofa figurát.
- 2 Keverjétek meg a Sikoly kártyákat, és tegyétek őket lefelé fordítva egy pakliba a tábla egyik oldalára, helyet hagyva a dobópaklinak.
- 3 Vegyétek ki azokat a jelenetkártyákat, amelyek nem egyeznek a játékosok számával, és tegyétek vissza őket a dobozba. Például egy 5 játékos játékban vegyétek ki a 6P+, 7P+ és 8P jelzésű jelenetkártyákat. Egy 8 játékos játékban ne vegyetek ki egy kártyát sem.
- 4 Keverjétek meg a jelenetkártyákat, és tegyétek őket lefelé fordítva egy pakliba a tábla másik oldalára, helyet hagyva a dobópaklinak.
- 5 Minden játékos helyezzen el egy jelenetkártyát lefelé fordítva maga elé - még ne nézzétek meg!
- 6 Minden játékos húzzon fel három Sikoly kártyát a kezébe. Megnézhetitek a kezetekben lévő kártyákat, de ne mutassátok meg őket a többi játékosnak.
- 7 Az a játékos, aki legutóbb kést használt, helyezze maga elé a késjelölőt.
- 8 Töltsétek le az ingyenes **SCREAM - The Game** alkalmazást, ami tartalmaz egy "Hogyan kell játszani" videót. Nézzétek meg a videót, vagy folytassátok a játékszabály olvasását.



Az Apple, az Apple logó, az iPhone, az iPad és az iPod touch az Apple Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban. Az App Store az Apple Inc. szolgáltatásának védjegye.

A Google Play és a Google Play logó a Google LLC védjegyei.

funkogames.com/PlayScream

A JÁTÉK CÉLJA

A játék kooperatív és valós időben zajlik. Ez azt jelenti, hogy a játékosok versenyt futnak Szellempofával, hogy életben maradjanak - valószínűleg nem ez a legjobb alkalom a pattogatott kukorica készítésére. Dolgozzatok együtt, és játsszatok olyan gyorsan, ahogy csak tudtok, hogy kihúzzátok és elcseréljétek a szükséges kártyákat. Ha az összes jelenetet befejezitek, mielőtt lejár az idő, és mielőtt bármelyik játékos megölik, mindannyian nyertek!

A játék során Szellempofa felhívja a játékosokat az alkalmazáson keresztül. Kártyákat dobhattok el, hogy elkerüljétek Szellempofát. De ha bármelyik játékosnak nincsenek meg a szükséges kártyái, és megölik, mindannyian veszítettetek!



Amikor minden játékos készen áll, helyezze az alkalmazást futtató készüléket a tábla közelébe, majd nyomjatók meg a **KEZDÉS** gombot. Mindenki fordítsa fel a jelenetkártyáját. A késsel rendelkező játékos kezd. Siessetek, hogy életben maradjatok!

HA TE KÖVETKEZEL

A következők közül válassz **egyet**:

- Húzz egy kártyát.
- Cserélj el egy kártyát.
- Fejezd be a jeleneted.

Majd add át a kést a bal oldali játékosnak. Most ő következik. Egy játékos nem kezdheti el a körét, amíg meg nem kapja a kést - szóval siess!

Tipp: A játék során beszélhettek egymással arról, hogy milyen kártyáitok vannak, és milyen kártyákra van szükségetek. Dolgozzatok együtt a jelenetek befejezésén és a túlélésért!

HÚZZ EGY KÁRTYÁT

Húzd fel a legfelső Sikoly kártyát a pakliból. Ha úgy döntesz, hogy húzol egy kártyát, de a pakli üres, fordítsd meg a dobópaklit, hogy új paklit képezz.



Minden Sikoly kártya az öt tárgy egyikét tartalmazza: kulcs, telefon, DVD, vércsepp vagy popcorn. Néhány kártyán Szellempofa is szerepel, amelyek kockázatosabbak a kezedben - erről később lesz szó.



Kulcs



Telefon



DVD



Vércsepp



Popcorn

CSERÉLJ EL EGY KÁRTYÁT

Adj át egy Sikoly kártyát a kezedből egy tetszőlegesen választott játékosnak. Mielőtt elvonná a kártyádat, ő is adjon neked egy Sikoly kártyát a saját kezéből. A játékosok nem utasíthatják vissza a cserét. Nem adhatsz kártyát anélkül, hogy cserébe ne kapnál egyet, ami azt jelenti, hogy nem cserélhetsz olyan játékosal, akinek nincs kártya a kezében.

FEJEZD BE A JELENETED

Dobj ki annyi kártyát a kezedből, amennyi megegyezik az előtted lévő jelenetkártyán szereplő tárgyakkal. A teljesített jelenetkártyát tedd a dobópakliba, és azonnal húzz egy új jelenetkártyát a pakliból, amit tegyél magad elé felfelé fordítva.



Ha a pakli üres, folytasd a játékot úgy, hogy segíts a többi játékosnak befejezni a jeleneteiket. Ha az összes jelenet teljesítve van, minden játékos nyer!



Példa: Egy játékos eldob két vércsepp kártyát és két telefon kártyát, hogy befejezze a jelenetét. Eldobja a jelenetkártyát, majd húz egy újat a pakliból.

SZELLEMPOFA

Véletlenszerű időpontokban Szellempofa felhív az applikációban, hogy a játékosokat gúnyolja, fenyegetse, vagy megtámadja, ahogyan az alább részletezve lesz. Amikor Szellempofa hív, mindenkinek **ABBA KELL HAGYNIA A JÁTÉKOT!** Miután meghallgattátok Szellempofa utasításait, bizonyosodjatok meg róla, hogy mindenki kész, majd folytassátok a játékot attól a játékostól, akinél a kés van.



GÚNYOLÓDÁS: Szellempofa azokkal a játékosokkal gúnyolódik, akiknek túl sok Szellempofa kártyája van. Szellempofa mond egy számot. Ha neked ennyi, vagy több Szellempofa kártyád van, el kell dobnod az összes lapot, ami a kezedben van. (Ne húzz fel pótló kártyákat.)

Tipp: Próbáld meg elkerülni, hogy egyszerre kettőnél több Szellempofa kártya legyen a kezedben.

FENYEGETÉS: Szellempofa a saját helyszínén lévő játékosokat fenyegeti. Ahhoz, hogy téged fenyegeessen, Szellempofa elmondja a saját tartózkodási helyét. Helyezd a Szellempofa figurát a tábla ezen helyére. Ha a jelenetkártyád ezt a helyszínt mutatja, akkor veszélyben vagy! Amikor Szellempofa legközelebb hív, meg fog nevezni egy tárgyat.

Ha a jelenetkártyádon Szellempofa által mondott helyszín szerepel, el kell dobnod a Sikoly kártyák közül azokat a kártyákat, amelyeken az a tárgy szerepel, amit Szellempofa a második hívásban mondott. Ha nincs nálad az a tárgy, el kell dobnod az összes kezeden lévő lapot. (Ne húzz fel pótló kártyákat.)

Tipp: Azok a játékosok, akiknek a jelenetkártyáján Szellempofa helyszíne szerepel, megpróbálhatnak minden tárgyból egyet szerezni, vagy teljesíteni a jelenetüket, mielőtt Szellempofa újra telefonálna.

TÁMADÁS: Szellempofa lecsap egy játékosra úgy, hogy megnevez egy bizonyos játékost és meghatározott számú tárgyat. Helyezd a Szellempofa figurát a megnevezett játékos elé. Ezután folytassátok a köröket, és próbáljátok meg időben megszerezni a játékosnak a megfelelő tárgyakat! Amikor Szellempofa újra telefonál, a játékosnak el kell dobnia ezeket a tárgyakat a kezéből. Ha nincs meg neki az összes tárgy, akkor megölik, és minden játékos elveszíti a játékot!

Tipp: Amennyiben a megtámadott játékosnak kevesebb kártya van a kezében, mint amennyi tárgyra szüksége van a megmeneküléshez, minél gyorsabban játsszátok ki a köröket, hogy elegendő kártyát tudjon húzni. Ezután gyorsan cseréljétek kártyákat, hogy megszerezzétek neki a szükséges tárgyakat.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosoknak korlátozott idejük van, hogy teljesítsék az összes jelenetet, és elkerüljék Szellempofát. Amint a játék vége közeleg, egy időzítő jelenik meg az alkalmazásban. Ha lejár az idő, vagy bármelyik játékost megölik, minden játékos veszít. Amint az összes jelenet teljesítve van, nyomjátok meg az alkalmazásban lévő gombot. A játék véget ér, és minden játékos nyer!

NEHEZÍTÉS

Ha készen álltok egy nagyobb kihívásra, válasszátok a Nehéz módot az alkalmazásban új játék indításakor. Kevesebb időtök lesz teljesíteni a jeleneteket, és Szellempofa gyakrabban fog telefonálni.

A doboz tartalma: Szellempofa figura, helyszíntábla, kiegészítő, 60 darab Sikoly kártya, 24 darab helyszínkártya, játékszabály

SIKOLY (2022)
FILM ALAPJÁN

Termék megnevezése: Sikoly társasjáték

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérő lehetnek a csomagoláson szereplő képektől. Figyelmeztetés: Fűtődobjeszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítás: száraz ruhával.

Származási ország: Kína
Gyártó: FUNKO, LLC, 2802 Wetmore Avenue, Everett, WA 98201 (USA).

Forgalmazza/importálja:
REGIO Játékkereskedelmi Kft.,
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.
regiojatek.hu

Funko
GAMES
funkogames.com



©2023 Paramount Pictures. Minden jog fenntartva...

A Sikoly (2022) 18 éven aluliak számára nem ajánlott az erőszakos, véres jelenetek, valamint szexuális utalások és az erős nyelvezet miatt.

A Szellempofa a Fun World Div., Easter Unlimited, Inc. bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva. A Szellempofa nemzetközi szerzői jogi őltalom alatt áll, és a Fun World Div., Easter Unlimited, Inc. kizárólagos tulajdona. Minden jog fenntartva.

TM & © 2023 FUNKO, LLC. A FUNKO GAMES™ a Funko Games bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.