

Geister, Geister Schatzsuchmeister!

### A játék célja

A játékosoknak egy csapatként, összefogva kell megpróbálniuk a nyolc kincssel a házból elmenekülni, mielőtt a szobákban 6 piros szellem összegyűlne. Csak együtt nyerhetnek vagy veszhetnek.

### Az alapjáték előkészületei

Minden játékos magához vesz egy kincskereső figurát. A figurákat a bejárati ajtón kívülre helyezik. Figyelem! Két játékos esetén mindegyik játékos két figurát vesz, eltérő színekkel. A játék folyamán ezután mindegyik játékos felváltva az egyikkel, majd a másikkal lép.

Példa: az A játékos egy zöldet és egy pirosat, a B játékos egy kéket és egy sárga bábút választott magának. Először A játékoson a sor, aki a zöld figurával lép, utána következik B játékos a kék figurával. Majd ismét A játékos kerül sorra, most a piros figurát mozgatja, ezután megint B játékosé a következő lépés a sárga figurával. Utána pedig újra az A játékos jön a zöld figurával. A játék során kiválasztott sorrendet az egész játék folyamán be kell tartani. egyébként a következő szabályok érvényesek.

Az alapjátékban a 'HÚZZ 2-ÓT ÉS KEVERJ', illetve a 'HÚZZ 3-AT ÉS KEVERJ' kártyákat, valamint a 'KÉK AJTÓK ZÁRVA' és a 'ZÖLD AJTÓK ZÁRVA' kártyákat el kell távolítani. Az alapjátékos nincs rájuk szükség.

A többi kártyát megkeverve és lefordítva az erre kijelölt helyre, a táblára kell rakni. Ezek képezik a húzópaklit.

Minden szoba egy betűvel van megjelölve. A C,F,I és L-lel jelölt szobákba egy-egy szellemfigurát kell rakni. Továbbá egy-egy kincset kell elhelyezni azokba a szobákba, amelyeknek a betűje piros háterű.



Narancssárga jelzés:  
innen indulnak a játékosok

zöld kör: kártyák helye

piros négyzet :szobák jelei

piros kör: ide jönnek a  
kincsek

kék kör: itt vannak a  
szellemek

Figyelmeztetés! A kincseken szereplő számokat az alapjátékban nem kell figyelembe venni.  
Figyelmeztetés! A szobák betűjelzését ne takarjuk le, se a figurákkal, se a kincsekkel.

### **Az alapjáték**

A soron következő játékos a következő akciókat tudja kivitelezni, a következő sorrendben.

#### Lépések

1. Dob a számozott dobókockával
2. Szellemkártyát fordít fel (ha 6-ost dobtunk nem kell kártyát felfordítani)
3. lép a figurájával
4. kincset begyűjt
5. szellemmel harcol.

#### **1. Dobás a számozott kockával**

Ahhoz, hogy figurájával léphessen, a soron következő játékos dob a számkockával. A kocka két dolgot mutat: az egyik az, hogy melyik szobába kell szellemfigurát helyezni (ld. a 2. pont), illetve azt, hogy a figurával hány mezőt léphet (ld. a 3. pont).

#### **2. Szellemfigurák a táblán**

Ha a dobókockával olyan számot dobtunk, amely mellett szellemszimbólum szerepel, akkor a soron következő játékosnak fel kell fordítani egy szellemkártyát a tábla oldaláról, és ezt a tábla mellé rakni. Ez fogja képezni az dobópakli. Ha egy betű van a kártyán, akkor a játékosnak, abba a szobába kell rakni a szellemfigurát.

#### **Szellemszimbólum**

1-5-ig szerepelnek a kockán szellemek, a 6-os mellett pedig nem.

Ha a felfordított kártyán a szó áll, hogy KEVERNI, akkor a játékos nem rak új szellemfigurát a táblára. Ehelyett felveszi az összes kártyát az eldobó és a húzópakliból, majd összekeveri őket, és új húzópakliként lerakja a tábla mellé.

#### **3. Lépés a figurákkal**

A játékos a dobás után max. annyit léphet figurájával, amennyit a kocka mutat. Tehát ha pl. 5-öt dob az ember, de csak 3 lépés szükséges ahhoz, hogy eljusson oda, ahová akar, akkor a dobás maradékát nem használhatja fel. Egy szobába a folyosóról csak egy ajtón keresztül lehet bemenni és kijönni. Minden négyzet a folyosón egy mezőnek számít. Ellenben egyes szobák ajtókkal vannak egymáshoz kapcsolva, így a szobákon keresztül lehet menni, ezzel lerövidítve az utat.

Minden szoba egy mezőnek számít.

A figurákkal nem lehet átlósan lépni.

Egyszerre csak egy kincskereső állhat a folyosó egy mezőjén, míg a szobákban lehet egyszerre több figura is. A folyosón a játékosok átléphetik azokat a mezőket, ahol már áll egy figura. Viszont egy figura nem tartózkodhat olyan mezőn, ahol már másvalaki van. Ha keveset dobott ahhoz, hogy a figurája megelőzze a másik figurát, akkor mögötte kell megállnia.

A soron következő játékos eldöntheti, hogy figuráját azon a mezőn hagyja, ahol éppen áll -akár a házon kívül is- és nem lép tovább, de ennek ellenére kell dobnia a dobókockával, és ha szükséges akkor egy kártyát fel kell fordítania. Egy játékos köre akkor fejeződik be, amikor a kincseket begyűjti/lerakja v. a szellemekkel harcol. Begyűjtés: ld. 4-es pont, lerakás: 5-ös pont, szellemekkel való harc: 6-os pont.

#### **4. Kincsek begyűjtése**

Ha egy játékos figurája olyan szobába lép, ahol kincs van, akkor ezt begyűjtheti és a hátizsákjába teheti. Ha van egy szellem is a szobában, akkor azzal harcolnia kell. Szellemekkel akkor is lehet harcolni, ha már van kincs a hátizsákban. (A szellemekkel való harcról a későbbiekben bővebben.)

A kincs addig marad a hátizsákban, amíg a játékosnak sikerül leraknia. Ld. 5-ös pont.  
Egy figura egyszerre csak egy kincset vihet.

#### **5. A kincsek lerakása**

Ha egy játékosnak sikerül a figuráját a házból egy kincssel kivinni, akkor az ő játékköre ezzel befejeződött, lerakhatja a kincset. A kincseket egy kupacba, az ajtó mellé kell lerakni.

#### **6. A szellemekkel való harc**

Ha egy olyan szobában fejeződik be a játékos lépése, ahol szellem van, akkor azzal harcolnia kell.

Fekete szimbólumkocka (a szellemek és a kísértetek -piros figura- legyőzéséhez)  
(itt képek vannak a szellemekkel)

Ahhoz, hogy egy szellemmel harcoljunk, ahhoz a szimbólumkockával kell dobni. Ha szellemszimbólumot dob a játékos, egy szellemet kirakhat a házból, a tábla mellé. Ha legalább még egy kincskereső figura van ugyanabban a szobában, akkor a soron következő játékos két szimbólumkockával dobhat. Minden szellemszimbólumért, amit dobtunk, egy szellemfigurát kirakhatunk a szobából.

Figyelmeztetés! Ha három játékos figurái vannak ugyanabban a szobában, amiben szellem van, akkor is csak kétszer dobhatunk a szimbólumkockával.

A legyőzött szellemfigurákat el kell távolítani a házból, a tábla mellé helyezve, ahonnan majd újra játékba lehet őket vonni.

Ha egy játékos nem tudja legyőzni egy adott szobában a szellemeket, akkor újra megpróbálhatja, amikor ismét rá kerül a sor. Viszont dönthet úgyis, hogy a szobát a következő lépésnél elhagyja, anélkül, hogy újra felvenné a harcot szellemekkel.

#### **Kísértetjárta szoba (szoba piros kísértettel)**

A játékosoknak a táblán található szellemfigurák számát figyelni kell. Ha túl sok a szellem, az a bizonyos szoba kísértetjárta lesz. Ha egyszerre hat szoba lesz kísértetjárta, akkor a játékot elvesztettük.

Hogy lesz egy szoba kísértetjárta? Abban az esetben, ha három szellem (értsd: kis zöld szellem) kerül egy szobába, le kell venni ezeket és egy piros, nagy szellemet kell a helyére rakni.

Ha a felfordított kártya szerint a játékosnak szellemfigurát kellene egy olyan szobába rakni, kísértetjárta (tehát egy piros szellem van már ott), akkor az új szellemfigurát, abba a szobába kell rakni, amelyik ábécésorrendben kvöetkezik és még nem kísértetjárta.

Egy olyan játékgura, amely kincset visz magával, miközben egy kísértetjárta szobában lép, addig az nem hagyhatja el a szobát, amíg a kísértetet le nem győzni.

#### **Szoba megszabadítása a kísértettől**

Kísértetet csak akkor lehet kiűzni egy szobából, ha kettő, vagy több játékos együttműködik. Legalább két játékos kell hogy egy szobában tartózkodjon, hogy a szimbólumkockával dobni lehessen. Ekkor a soron következő játékos két darab szimbólumkockával dobhat. Ha legalább egy piros kísértetfigurát dob, akkor az le lehet venni a tábláról. Az összes legyőzött figura lekerül a tábla mellé, ahonnan alkalom adtán újra játékba lehet hozni.

#### **Az alapjáték megnyerése**

Ha az összes kincskereső figura, és mind a nyolc kincs a házon kívül van, megnyerték a játékot.

### **Az alapjáték elvesztése**

Ha mind a 6 piros kísértet felkerül a táblára, mielőtt az összes a kincsvadászok a kincsekkel elhagyták a házat, elveszett a játék. Ha az összes kincskereső, hátizsákjában egy kincessel egyedül van egy szellemjárta szobában, a játék akkor is elveszett.

Indoklás: a játékszabályok szerint egy kincskereső figura, akinek egy kincs van a hátizsákjában egy kísértetjárta szobát akkor hagyhat el, ha a piros szellemet legyőzte. Viszont egy kísértetet csak akkor lehet legyőzni, ha két kincskereső tartózkodik egy szobában. Ezért ebben a különleges esetben egyetlen kincskereső sem tud a másiknak segíteni, mert mindegyik megmozdíthatatlanul kísértetjárta szobában ragadt.

### **Haladó játék**

#### **Előkészületek**

A 'HÚZZ 2-ŐT ÉS KEVERJ', illetve a 'HÚZZ 3-AT ÉS KEVERJ' kártyákat, valamint a 'KÉK AJTÓK ZÁRVA' és a 'ZÖLD AJTÓK ZÁRVA' kártyákat a húzópakliba kell belekeverni. A kincseket a számos felükkel lefelé kell az asztalra rakni, majd összekeverni. Utána mindegyiket egy szobába kell helyezni, anélkül, hogy a játékosok látnák a rajtuk lévő számot.

### **Kártya keverés és húzás a haladó játékban**

A játék célja ugyanaz, mint az alapjátékban.

Ha azonban egy játékos a 'HÚZZ 2-ŐT ÉS KEVERJ', illetve a 'HÚZZ 3-AT ÉS KEVERJ' kártyákat húzza, akkor a megadott számú kártyát még pluszban fel kell fordítania, és az ezeken a kártyákon szereplő szobákba kell szellemfigurákat helyeznie. Ennek befejeztével a játékos a dobópakli és a húzópakli kártyáit össze kell keverje. Figyelem! Ha a két v. három plusz kártya felfordítása közben véletlenül még egy 'HÚZZ ÉS KEVERJ' kártya kerül elő, azt már nem kell figyelembe venni, a következő kártyát kell felhúzni.

### **Ajtók zárva kártyák**

Ha az egyik játékos egy 'KÉK AJTÓK ZÁRVA', v. 'ZÖLD AJTÓK ZÁRVA' kártyát fordít Fel, akkor abban a pillanatban a kihúzott kártyának megfelelő színű ajtók bezáródnak. A játékosok a folyosóról a zárt ajtókon keresztül nem léphetnek be a szobákba (de egy másik szobából pl. igen). Egyszerre csak egy fajta színű ajtók záródhatnak be. A táblán az 'AJTÓK ZÁRVA' kártyák helye a lerakópakli mellett van, hogy minden játékos láthassa melyik ajtók vannak épp zárva. Egy valamely színű ajtó csak akkor nyílik ki, ha egy másik színű ajtó bezáródik, vagy egy 'KEVERÉS' kártya kerül elő.

### **Kincsek begyűjtése**

Minden kincs hátulján szerepel egy szám. A haladó játékban a kincseket a sorszámuk szerint kell a házból kivinni. Ha egy játékos figurája belép egy szobába, amiben kincs van, akkor megnézheti a kincs hátulján lévő számot (visszafordítania már nem kell). A kincsek bármilyen sorrendben összegyűjthetők, de a házat csak számsorrendben hagyhatják el.

### **Haladó játék megnyerése**

Ha az összes kincsvadász figura, és kincs a házon kívül tartózkodik, a játék megnyertük.

### **A haladó játék elvesztése**

Ha mind a 6 kísértet a táblán van, mielőtt a játékosok figurái elhagyhatták volna a házat a kincsekkel, akkor elveszett a játék.

Ha az összes kincskereső, hátizsákjában egy kincssel egyedül van egy szellemjárta szobában, a játék akkor is elveszett.

Indoklás: a játékszabályok szerint egy kincskereső figura, akinek egy kincs van a hátizsákjában egy kísértetjárta szobát akkor hagyhat el, ha a piros szellemet legyőzte. Viszont egy kísértetet csak akkor lehet legyőzni, ha két kincskereső tartózkodik egy szobában. Ezért ebben a különleges esetben egyetlen kincskereső sem tud a másiknak segíteni, mert mindegyik megmozdíthatatlanul kísértetjárta szobában ragadt.