

A Titkos Ajtó

Jim Deacove



Játékszabály

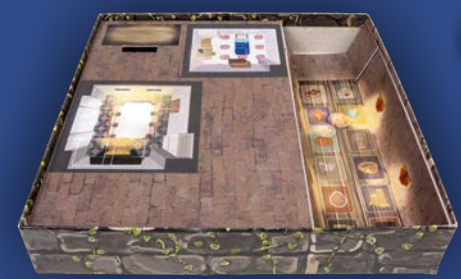


Asia Jackowska



Játékidő: kb. 15 perc

Kooperációs detektívjáték
1-8 játékos számára 5 éves kortól



Játéktábla, a pince



Hátfal az órával



12 órakártya



12 kártyapár az értékes tárgyakkal



3 emelet



3 tartalék kártya



A játék részei

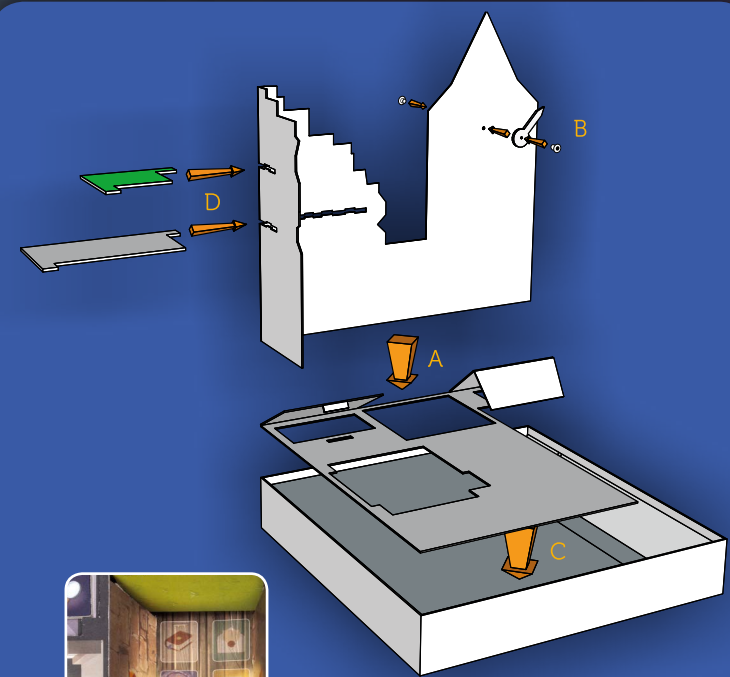
A detektívek küldetése

A feladat, hogy közösen kitaláljátok, a tolvajok melyik három tárgyat rejtették el a titkos átjáróban. Ehhez át kell kutatnotok a kastély összes helyiségét, és meg kell keresnetek azokat a dolgokat, amiket a tolvajok nem vittek magukkal. Minden ilyen értéktárgyból kettőt találhattok. Ha mindkettőt meglelitek, vagyis azonos kártyapárt fordítotok, akkor ezeket a pincében helyezhetitek biztonságba. Figyeljetez jól, és segísetek egymásnak megjegyezni a már meglelt értékek pontos helyét! Csak így sikerülhet majd kinyomoznotok, hogy mit rejthet a titkos ajtó. Amint éjfél ut az óra, felnyílik a csapóajtó. A titkos átjáróban lévő összes pontosan megnevezett tárgy biztonságba kerül, de a többi a tolvajok zsákmányává válik.

Előkészületek

1. Vegyétek ki az kartonlapokat a dobozból, aztán óvatosan nyomkodjátok ki a kártyákat és a kastély elemeit!
2. A kastély falát a mellékelt ábra szerint állítsátok a dobozba a doboz fala és a dobozbetét közé! (A)
3. Az arany színű csavar segítségével a rajz szerint állítsátok össze a toronyórát! (B)
4. Ezután a földszint lapját helyezték a dobozba, mégpedig úgy, hogy az óra alatti részt visszahajtjátok, és ezáltal egy ládikát alakítotok ki ott! (C)
5. Helyezétek be az első és a második emelet szintjeit! (D)
6. Válogassátok ki a 12 kártyát a toronyórával, majd egyelőre tegyék félre! A többi 24 kártyát képpel lefelé keverjétek alaposan össze az asztalon, aztán válasszatok ki háromat úgy, hogy azokon a képet egyikőtök se láthassa! Ezek a lapocskák kerülnek a titkos átjáróba a csapóajtó alá.
7. A maradék huszonegy kártyához most hozzákeverhetitek a tizenkét órakártyát, végül helyezétek az összes lapot a megjelölt helyére.
8. A toronyórának 12-t kell mutatnia.

A játékszabály hátoldalán alaposan figyeljétek meg az induló állást!



A pince üres a játék elején.



A 3 titkos érték helye.



A játék

A soron következő játékos felfordít két kártyát. Alább olvashatjátok, hogy mit kell tennie.

Két azonos tárgy?

Ha azonos képeket fordítotok fel, a kártyáscskákat helyezzétek a pincében lévő megfelelő képre! Ezek a tárgyak már biztonságban vannak.



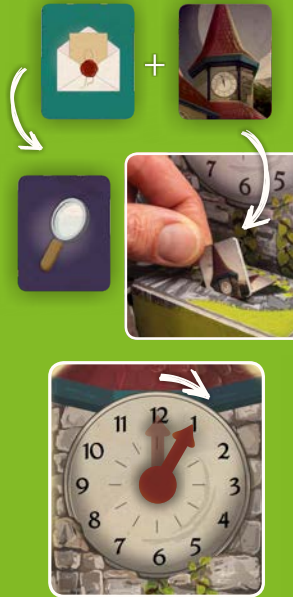
Két különböző tárgy?

Ha két különböző képet fordítotok föl, nézzétek meg őket alaposan! Próbáljátok megjegyezni, hogy mi hol rejtőzik, majd fordítsátok vissza a kártyákat!



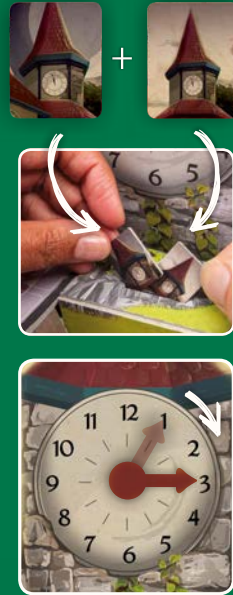
Egy tárgy és egy óra?

Minden alkalommal, amikor egy játékos órákártyát fordít, hangos gongütéssel letelik egy óra a játékidőből. A kártyát dobjátok a dobozba a torony lábánál, a mutatót pedig állítsátok egy órával előrébb! A másik kártyát – miután mindenki alaposan megjegyezte – fordítsátok vissza!



Két óra?

Cyorsan repül az idő. Eltelt két óra a játékidőből. A két kártyát dobjátok a dobozba, a toronyórát pedig állítsátok két órával előrébb!



A játék vége

Gondoljátok meg jól, mit mondtok, mert csak egy megoldást adhattok. Beszéljétek meg alaposan! Ha döntöttetek, nyissátok fel a titkos ajtót, és ellenőriztétek, hogy hogyan tippeltetek! A helyesen megadott tárgyak biztonságba kerülnek a pincében, de amiket nem tudtatok megnevezni, azok a tolvajok zsákmányává válnak.

Rövidített játék

Fiatalabb játékosok számára elsöre egy rövidebb, egyszerűbb játékvariációt javasunk.

- A játék elején helyezzetek 6 kártyapárt (12 kártyát) a pincébe! Ezeket már megóvtuk a tolvajoktól.
- Dobjátok 6 órákártyát a ládikóba a torony lábánál, és állítsátok úgy az órát, hogy 6-ot mutasson! A ti játékokotok tehát „este hatkor veszi kezdetét”.
- Ebben a verzióban csak 2 kártya kerül a titkos átjáróba. Keverjétek össze a maradék 12 képkártyát, és válasszátok ki azt a kettőt!
- Végül keverjétek a 10 képkártyához a 6 órákártyát, és osszátok el a helyiségekben úgy, hogy minden szobába jusson legalább egy belőlük!

A Titkos ajtó a valóságban is játszhatjátok

Ezt a játékot a való életben, otthon, az óvodában vagy az iskolában is játszhatjátok. Rejtsetek el tollakat, könyveket vagy bármi mást a házban, és segítsetek egymásnak újra megtalálni az eldugott tárgyakat!

A részletes játékszabályt itt találjátok:
kelleresmayer.hu/pdf/jatekszabalyok/Titkos-ajto-a-valosagban.pdf

Kooperatív játékok

„A titkos ajtó” egy tökéletes családi játék. Akár a felnőttek, akár a gyerekek boldogan segítenek a legifjabb játékosoknak, hiszen már 3 éves kortól érdemben be lehet kapcsolódni a játszmaiba.

Ebben a játékban a résztvevők nem egymás ellen játszanak. Együtt kell megtalálniuk a közös célhoz vezető utat. A játék segíti az együttműködést és az együtt gondolkodást. Fejleszti a memóriát és a megfigyelőkészséget.

This game is a license version of the game 'Behind the Secret Door' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten, www.earthgames.nl

Szerző

Jim Deacove, www.familypastimes.com

Illusztrátor

Asia Jackowska, www.asiajackowska.com

Tervező

Jeroen van Dijk, www.2dsign.nl

Gyártó

Promitor Kft., 2049 Diósd, Ipar utca 11.



A szerző

A kanadai játékszerző, Jim Deacove, már 40 éve kooperációs játékokkal foglalkozik. Szilárd meggyőződése, hogy együttműködve játszani sokkal több örömet jelent, mint egymás ellen küzdeni. Eddig közel 100 kooperatív játék fűződik a nevéhez. Ezek legjava Európában a Sunny Games gondozásában kerül a családokhoz.

Induló állás

