

Szellemtinta

KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT 2-3 FŐ RÉSZÉRE

ÁTTEKINTÉS ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

Elismert médiumokként próbáljátok meg minél előbb megtalálni a titkos tárgyat, amiről a szellem túlvilági üzeneteket suttog.

A normál játékváltozathoz legalább 4 játékosra van szükség, de ha csak 2-en vagy 3-an vagytok, akkor kipróbálhatjátok a Szellemtinta kooperatív változatát. **Mielőtt tovább haladtok, olvassátok el a normál játékváltozat szabályait, hogy megismerkedjete a játék működésével.**

Döntsétek el, hogy ki lesz közületek a szellem, a többi játékos médiumként játszik. A kooperatív játékváltozat hasonlóan működik, mint a normál játék, de vegyétek figyelembe az alábbiakat.

SILENCIO

Ebben a játékváltozatban nem a médiumok döntenek el, hogy mikor mondják azt, hogy „Silencio”, ezt a jegyzetomb mezői határozzák meg. A médiumoknak **kötelező** *silenciót* mondaniuk, ha a szellem annyi betűt írt a mezőbe, amennyi annak a limitje.

A mezők szélén lévő pontok határozzák meg a beírható betűk számát.



A JÁTÉK MENETE

A csapat felváltva végrehajt egy Nap (a jegyzetömb bal oldala) és egy Hold kört (a jegyzetömb jobb oldala). Egy forduló egy Nap és egy Hold körből áll.

NAP KÖR

A Nap ikonos oldal következő üres mezőjét használva...

A médiumok feltesznek egy **kérdést** (kiválasztanak 2 kérdéskártyát, és átadják a szellemnek, aki kiválaszt 1-et, amire válaszolni fog, a másikat pedig képpel felfelé eldobja). A szellem leírja a mező által meghatározott számú betűt (lásd **SILENCIO**).

HOLD KÖR

A Hold ikonos oldal következő üres mezőjét használva, a médiumoknak választaniuk kell az alábbi 2 lehetőség közül:

- ▶ **Megtippelik** a tárgyat, betűnként haladva, a normál szabályok szerint.
VAGY
- ▶ **Túlvilági útmutatást kérnek**, amely során a szellem felhúzza a kérdéskártya pakli felső 2 kártyáját, kiválaszt 1-et, és **anélkül, hogy megmutatná a médiumoknak**, megválaszolja a kérdést a szokott módon. A leírható betűk számát az határozza meg, hogy hányadik mezőnél tartotok (lásd **SILENCIO**).

A JÁTÉK VÉGE

Ha sikeresen kitaláltátok a tárgyat, akkor győztetek! Annyi pontot szereztetek, amennyi üres mező maradt a jegyzetömbön. Ha nem sikerült kitalálni 8 forduló alatt a tárgyat, akkor mindannyian vesztettetek. Próbáljátok meg újra!

SZEMES MEZŐK



Ha a csapatotok egy olyan mezőben kezdi a kört, ahol szemikon látható, akkor körtől függően megtudhatjátok a jegyzetömbön látható valamelyik jel következő betűjét. Ha Nap kör van, akkor a médiumok bármelyik oldalról választhatnak, hogy megtudják az egyik jel következő betűjét, ha Hold kör van, akkor a szellem kiválasztja az egyik jelet a Hold ikonos oldalon, és leírja a következő betűjét.