



Rövid
bemutatóvideó

SZELLEMTORONY

Egy nagy hatalommal bíró amulett évszázadokon át az ódon óratorony fogságában tartotta a szellemeket. De ma éjjel az amulett eltörött, és a szellemek kiszabadultak! Mivel szabad szemmel nem láthatók, csak úgy lehet elkapni őket, ha fényképet készítünk róluk.

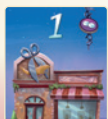
Az éj leple alatt fedezzétek fel a várost a kamera lencséjén keresztül. Kapjátok el a rejtőző szellemeket vagy javítsátok meg az amulettet, hogy visszaállítsátok a védővarázslatot, és megmentsétek a várost a rettegéstől.

ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

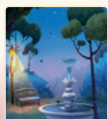
A körödben dobj a dobókockákkal, és az eredménytől függően hajtsd végre a két akció egyikét: **vegyél el egy kártyát** vagy **fedd fel a kártyáidat**. Hajts végre minden felfedett hatást, és ellenőrizd, hogy sikerült-e elkapnod egy szellemet.

Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül elkapnia **5 szellemet** vagy összegyűjtenie **3 amulettarabkát**.

TARTOZÉKOK



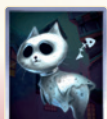
58 épületkártya



5 parkkártya



10 varázskönyvkártya



3 kiskedvenckártya



9 amulettarabka



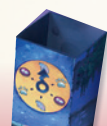
4 újradobás-jelölő



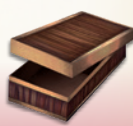
4 háztábla



2 dobókocka



1 óratorony



1 tároló

ELŐKÉSZÜLETEK



KÁRTYÁK:

Válogassátok szét a kártyákat típusok szerint: épület, park, varázskönyv és kiskedvenc.

- 1 Ezután válogassátok szét az **épületkártyákat** érték szerint (1-től 12-ig), és külön-külön keverjétek meg a paklikat. Tegyétek őket az asztal közepére emelkedő sorrendben az épület oldalukkal felfelé 3 sorba, soronként 4 épülettel. Ez lesz a **város**.
- 2 Alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit a **parkkártyákból**: tegyétek a 3 nyommal jelölt kártyát az aljára, majd rá a három 2 nyommal jelölt kártyát, és végül az 1 nyommal jelölt kártyát a pakli tetejére.
- 3 Keverjétek meg a **varázskönyvkártyákat**, és alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit.
- 4 Tegyétek a 3 **kiskedvenckártyát** a város közelébe.



ÓRATORONY:

- 5 Fordítsátok meg a **tároló** tetejét, és állítsátok bele az **óratornyot**.
- 6 Tegyétek az óratornyot a város mellé, és állítsátok az **óramutatót** felfelé (azaz éjféltre).
- 7 Tegyétek a két **dobókockát** a torony aljába.

TOVÁBBI TARTOZÉKOK:

- 8 Alakítsatok ki készletet az **amulettarabkákból** a torony mellett.
- 9 Adjatok minden játékosnak egy **háztáblát** és egy **újradowás-jelölőt** az elérhető oldalával felfelé . A nem használt táblákat és jelölőket tegyétek vissza a dobozba.
- 10 Tegyétek a közelbe a **tárolót**. Ebbe tegyétek az eldobott kártyáitokat a játék során.



Példa az előkészületekre
3 játékos esetén:



A JÁTÉK MENETE

A játék körökből áll, és addig tart, amíg egy játékosnak sikerül elkapnia az 5. szellemét **VAGY** összegyűjtenie a 3. amulettarabkáját az óratorony hatásaival.

Az a játékos kezd, aki a legutóbb látott szellemet, majd tőle balra haladtok. A körödben az alábbi lépéseket fogod végrehajtani:

1. DOBJ A DOBÓKOCKÁKKAL

Dobd mindkét dobókockát az óratoronyba.

Ha nem tetszik az eredmény, és az újradozás-jelölőd elérhető, a jelölőt átfordíthatod, hogy újra dobj **mindkét kockával**.



Elérhető



Nem elérhető

2. VEGYÉL EL EGY KÁRTYÁT VAGY FEDD FEL A KÁRTYÁIDAT

ÉPÜLETKÁRTYA LEÍRÁSA

Épület oldal

Épület értéke



Bónuszhatás

A kártyának ez a része jelöli azokat a hatásokat, amik az épület fényképein láthatók

Általános hatás, az épület **összes** fényképein látható

Különböző **hatások**, amik az épület **bizonyos** fényképein láthatók

Fénykép oldal

Szellemes

Szellem nélküli



Hatás



Emlékeztető a szellem eredetére

Példa: A hatás az 1-es értékű épület összes fényképén látható. Emellett az egyik fényképen található egy rejtőző szellem , viszont a maradék 4-nek nincs további hatása .

A dobásod eredményétől függően az alábbi két akció közül hajtsd végre az egyiket:

VEGYÉL EL EGY KÁRTYÁT

A városban lévő kártyák közül válassz egy épületet, aminek az értéke megegyezik az egyik kocka értékével **VAGY** a két kocka értékének összegével.

Vedd el ennek az épületnek a legfelső épületkártyáját **anélkül**, hogy megfordítanád, majd helyezd az épület oldalával felfelé a háztábládtól balra.



Megjegyzés: rendezd egy kupacba az azonos épületekhez tartozó kártyáidat, hogy lásd, melyikből hány darabod van.

Ezután hajtsd végre minden bónuszhatást (lásd 8. oldal).

VAGY FEDD FEL A KÁRTYÁIDAT

A saját kártyáid közül válassz egy épületet, aminek az értéke megegyezik az egyik kocka értékével **VAGY** a két kocka értékének összegével.

Fedd fel az **összes** kártyádat, ami ehhez az épülethez tartozik, majd hajtsd végre az összes felfedett hatást tetszőleges sorrendben (lásd 8. oldal).

Ha van szellem a fényképen: gratulálunk, elkaptad! Tedd a háztáblád jobb oldalára.



Ezután, ha szereztél egy vagy több nyomot 🕵️, **elsétálhatsz a parkba** (lásd 6. oldal).

Végül dobd minden felfedett kártyádat a tárolóba, kivéve a szellemeket és a nyomokat, amiket a háztábládhoz helyeztél. Ezzel a köröd véget ér.

Ha nem tudod végrehajtani a két akció egyikét sem a dobott eredménnyel, és az újradobás-jelölőd nem elérhető, mozgasd az óramutatót 1-gyel előre, és hajtsd végre a jelzett hatást (lásd 8. oldal).

SÉTA A PARKBAN

Minden parkkártyával elkaphatsz egy szellemet.

Ha **van annyi nyomod** (👉, 👉 vagy 👉👉) amennyi a **legfelső parkkártya** jobb alsó sarkában látható, tedd a kártyát a háztáblád jobb oldalára, szellem oldalával felfelé. Ezután dobd el a felhasznált nyomokat a tárolóba.

Több parkkártyát is elvihetsz egy körön belül, ha mindegyikhez van elegendő nyomod.

Ha (már) nincs elég nyomod ahhoz, hogy parkkártyát szerezz, csúsztasd a megmaradt nyomokat a háztáblád alá. Ezeket felhasználhatod egy későbbi körben.

Példa:

- 1** A legfelső parkkártya elvételéhez 2 nyom kell. Nálad 3 van. 2-t visszadobsz a tárolóba, és a parkkártyát leteszed a házad jobb oldalára, szellem oldalával felfelé.



- 2** Nincs elég nyomod ahhoz, hogy még egy parkkártyát elvegyél, ezért a megmaradt nyomot a házad alá csúsztatod egy későbbi körre.



A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos teljesíti az alábbi feltételek egyikét:

- **Elkaptad az 5. szellemedet** (a kiskedvenceket is beleszámolva), így legendás szellemvadásszá váltál. Gratulálunk, győztél!
- **Összegyűjtötted a 3. amulettarabkádat** (az óratorony hatásaival), így aktiválód a védővarázslat, és visszazárod a szellemeket az óratoronyba. Gratulálunk, győztél!



KÉSZÍTŐK

Tervezők: Jonathan Favre-Godal és Corentin Lebrat

Illusztrációk: Apolline Etienne

Készítők listája és köszönetnyilvánítások: www.rprod.com/en/spooky-tower/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. MINDEN JOG FENNTARTVA

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium

www.rprod.com

A termék kizárólag magáncélú szórakozásra használható.

A képen látható tartozékok mérete és színe eltérhet a dobozban találhatóétól.



HATÁSOK LEÍRÁSA

Megjegyzés: ha egy hatást nem tudsz végrehajtani, a hatás elvesz.

BÓNUSZHATÁSOK:



Amint elveszel egy ilyen hatással rendelkező épületkártyát, fordítsd az újradozás-jelölődet az elérhető oldalára.



Amint elveszel egy ilyen hatással rendelkező épületkártyát, mozgasd az óramutatót 1-gyel előre, majd hajtsd végre a jelzett hatást.

EGYÉB HATÁSOK:



Amint felfeded, a szellemet elkaptad! Tedd a háztáblád jobb oldalára.



Vegyél el egy kiskedvenckártyát az asztalról. Ha nincs több a készletben, vegyél el egyet egy másik játékostól. Tedd a háztáblád jobb oldalára. **Ez szellemnek számít.**



Mozgasd az óramutatót 1-gyel előre, majd hajtsd végre a jelzett hatást.



Fordítsd fel a legfelső varázskönyvkártyát, és hajtsd végre a hatását.



Ha szereztél egy vagy több nyomot, *elsétálhatsz a parkba (lásd 6. oldal).*



Vegyél el 1 amulettarabkát a készletből, és tedd magad elé.



Fordítsd az újradozás-jelölődet az elérhető oldalára.



Vegyél el egy 8-as vagy alacsonyabb értékű épületkártyát.



Vegyél el egy épületkártyát.



Fedd fel **egy** 8-as vagy alacsonyabb értékű épületkártyádat.



Fedd fel **egy** 9-es vagy magasabb értékű épületkártyádat.



A köröd végén hajts végre még egy kört.



Nincs hatás.

