

# SHADOW MASTER

H

## Wolfgang Warsch játéka

3-6 játékos részére, 8 éves kortól

Piatnik játékszám: 646096

© 2016 Piatnik, Vienna - Printed in Austria

A **SHADOWMASTER** (árnyékmester) egy új formája az árnyjátéknak. Az egymásra helyezett dolgok árnyékának egyes részei láthatóak. Az így összeállt titokzatos árnyképet csak az igazi árnyékmesterek tudják megfejteni. Egy kerek forma vajon egy alma vagy egy teknőspáncél? Egy hegyes sarok a macska füle vagy egy szélmalomlapát?

Egyik kihívás után jön a következő. Ki a legjobb megfigyelő? Ki lát át az árnyékokon és ki szerzi meg a legtöbb pontot?


## Játék tartalma

- 1 játéktábla
- 10 képtábla
- 42 árnyékkártya
- 6 tippkártya
- 6 paraván
- 6 színes korong
- 30 fekete tippkocka
- 5 fekete számozott korong 1-5 számokkal

## A játékosok célja

A játékosok megpróbálják egymást megelőzve helyesen megtippelni, hogy a színes képen lévő dolgok közül melyeket rejtik az árnyékok. A leggyorsabb helyes tippek érik a legtöbb pontot. A kapott pontok mértékében előre lehet lépni a játéktáblán. Az a játékos, aki elsőként éri el a célmezőt, megnyeri a játékot.

## A játék előkészítése

- A **játéktáblát** fektessék az asztal közepére. Mindenki válasszon egy színt és tegye a színének megfelelő **színes korongot** a startmezőre (az első fehér mező a sárga nyíl után). 
- Mindenki vegyen el **1 tippkártyát** (a tippkártyákon 9 színes körmező van), továbbá **5 fekete tippkockát** és **1 paravánt** a saját színében.
- Az **5 számozott korongot** a játéktábla közepén lévő kék mezőre kell tenni úgy, hogy a korongokon lévő számok láthatóak legyenek. Mindig 1-el kevesebb számkorong van a játékban, mint amennyi játékos, ezért a számozott korongokból a játékosok számától függően ki kell venni a magasabb értékűt. *Például 4 játékos esetén ki kell tenni a 4-es és az 5-ös korongokat a játékból.*
- A **42 árnyékkártyát** az árnyékképes oldallal felfelé tegyék a közepre a játéktábla mellé. A **10 képtáblát** a betűs oldalukkal felfelé szintén közepre kell tenni. Az árnyékkártyákon lévő betűk A-J adják meg, hogy melyik képtáblát használjuk. A gyorsabb játékmenet érdekében tartsuk ABC sorrendben.

**Fontos tudni:** Minden játékos egyszerre játszik, tehát nincsen sorrend a játékosok közt és így egyik játékosnak sem kell a másokra várnia! A játék több fordulóból áll.

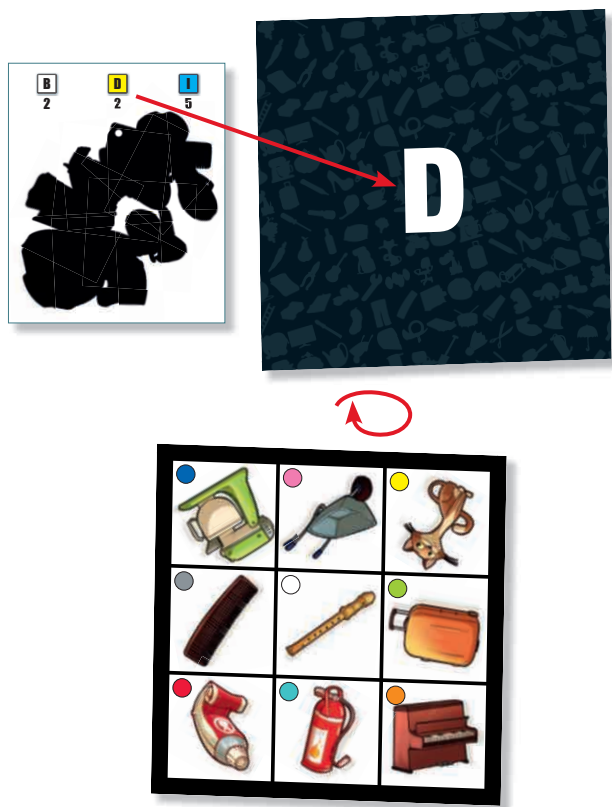


piatnik.com

## A játék menete

Nézzük meg a legfelső **árnyékkártyán a három színes négyzetet**. Az első fordulóban a fehér startmező a meghatározó. Az ezt követő fordulóokban mindig az a mező határozza meg a szint, amelyiken az **első színes korong** fekszik - lehet fehér, sárga, vagy kék.

A mező által **meghatározott színű négyzetben lévő betű** mutatja meg azt, hogy melyik képtáblát (a megadott betű a képtáblák hátoldalán áll) kell felfordítva (képes oldallal felfelé) középre tennünk.



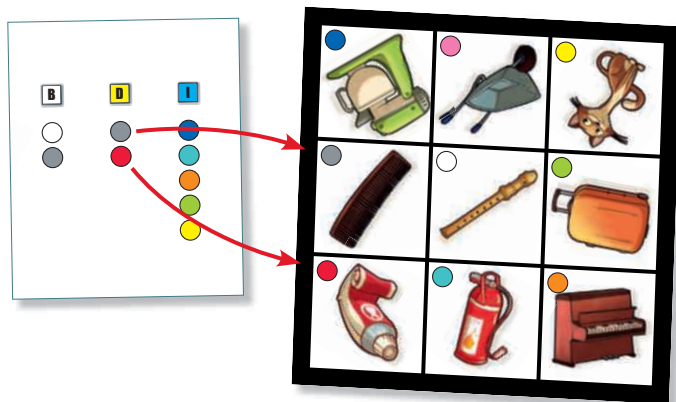
A színes **négyzetek alatti szám** adja meg azt, hogy az adott képtáblán lévő dolgok közül hány darabot rejt az árnyékkártyán lévő árnyét.

A **képtábla megfordításával kezdetét veszi a forduló**. Minden játékos megfigyeli a képtáblát és összehasonlítja az árnyékkártyán látható árnyékkal.

**Az árnyék keresése:** A képtáblán lévő minden dolog mellett különböző színes pont van. Ugyanilyen színű körmezők vannak a játékosok tippkártyáin. A játékosok miután összehasonlították a képtábla képeit az árnyékkártyán lévő árnyékkal, ráhelyezik a paravánjuk mögött a tippkockáikat a tippkártyáik azon körmezőire, amelyekhez tartozó dolgokat szerintük sikerült beazonosítani. Csak annyi tippkockát helyezhetnek a tippkártyáikra, amennyit az árnyékkártya megad. Aki úgy véli, hogy sikerült beazonosítani a dolgokat és ráhelyezte a tippkockáit a tippkártyájára, elveszi

a játéktábla közepéről a legnagyobb értékű számkorongot. Aki vett el számkorongot, az tippkockáit ezután már nem helyezheti át. Amikor az egyik játékos elveszi az utolsó számkorongot, a forduló véget ér. A játékosok félreteszik a paravánjaikat és leellenőrzik a tippjeiket.

**Egy forduló értékelése:** A helyes megoldás az árnyékkártya hátán áll, ezért a játékosok megfordítják az árnyékkártyát és összehasonlítják tippjeiket a megoldással.



Minden játékos annyi pontot kap, amennyi dolgot helyesen tippelt meg. Akinek minden tippje helyes, az bónuszpontot kap. A bónuszpont a megszerzett számkorongon álló szám. A játékosok a kapott pontok mértékében előrelépnek a játéktáblán.

**A következő forduló:** A számkorongok visszakerülnek középre, a képtábla pedig visszakerül a képtáblák közé. A játékosok úgy állapítják meg, hogy a következő fordulóra melyik szín lesz érvényben, hogy megnézik azt, hogy az első helyen fekvő színes korong milyen színű mezőn fekszik.

Emlékeztető: Mindig az a mező határozza meg a szint, amelyiken az első színes korong fekszik. Az árnyékkártyán a meghatározott színű négyzetben lévő betű megmutatja, hogy melyik képtáblát kell használni. Csak ezek után teszik félre az előző fordulóban megfejtett árnyékkártyát.

## A játék vége

Az után a forduló után ér véget a játék, amelyikben egy játékos színes korongjával eléri a kupát vagy áthalad a kupán és a kék mezőre érkezik. A játékot az a játékos nyeri, akinek a színes korongja az első helyen áll. Egyezőség esetén az nyer, akinek magasabb értékű a számozott korongja.



**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermekeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert értékes információkat tartalmaz.

Szerkesztés: Christian Beiersdorf – [www.projekt-spiel.de](http://www.projekt-spiel.de)  
Illusztráció: Marek Bláha, Design: GrafikwerkFreiburg

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)