

# A Titkos Ajtó

Jim Deacove



Játékszabály



Asia Jachanska





Játékidő: kb. 15 perc

Kooperációs detektívjáték  
1-8 játékos számára 5 éves kortól

# A Titkos Ajtó



Játéktábla, a pince

Hátfal az órával



## A játék részei



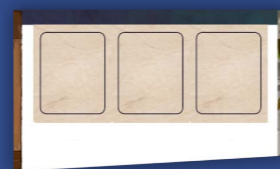
12 órakártya

12 kártyapár az értékes tárgyakkal



3 emelet

3 tartalék kártya



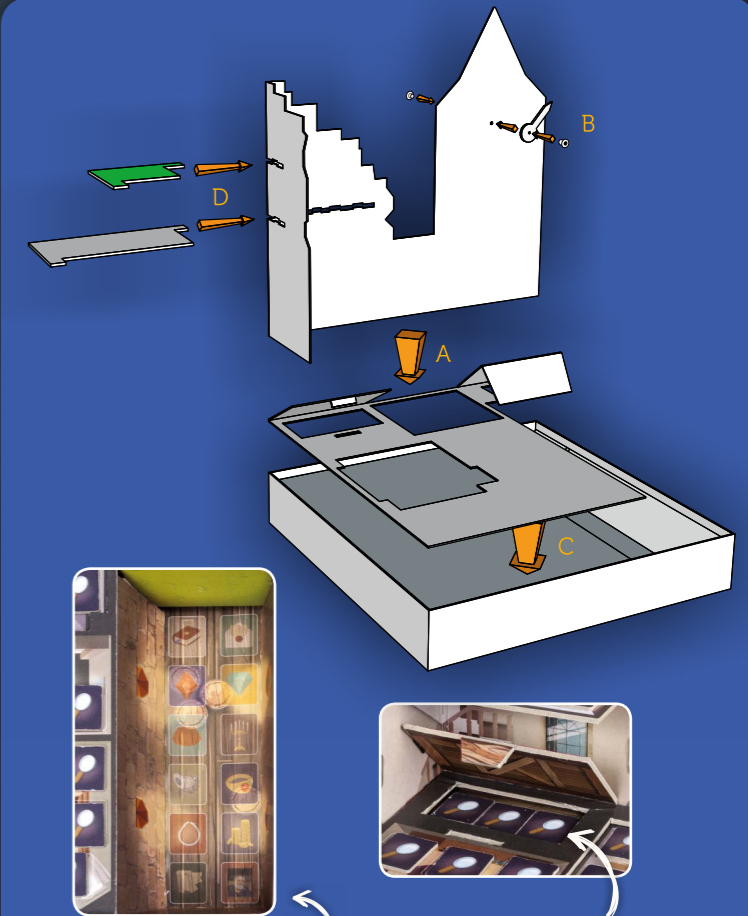
## A detektívek küldetése

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 segítsetek 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. Helyezték be az első és a második emelet szintjeit! (D)
6. Válogassátok ki a 12 kártyát a toronyórával, majd egyelőre tegyétek 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 helyezték 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 kártyácskákat helyezétek a pincében lévő megfelelő képre! Ezek a tárgyak már biztonságban vannak.



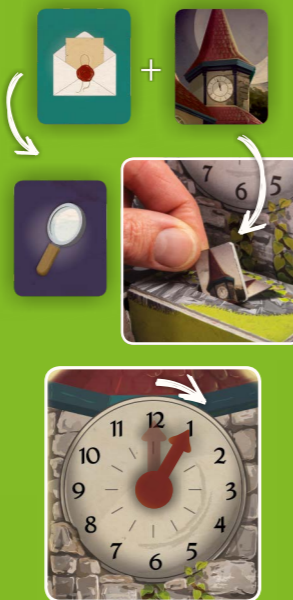
## Két különböző tárgy?

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 órakártyát 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!



## Éjfél

Amikor tizenkettőt üt az óra, eljön az éjfél, és véget ér a keresgélés. Több kártyát már nem fordíthattok fel. Még a kör második kártyáját sem, ha az első a tizenkettedik órakártya volt.

Most együtt kell kitalálnotok, hogy mit rejthet a titkos ajtó. Nézzétek meg, gondoljátok végig, hogy mit hol láttatok, és ezek alapján próbáljátok megadni a helyes megoldást!

## 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 tippeltek! 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 javasolunk.

- A játék elején helyeztetek 6 kártyapárt (12 kártyát) a pincébe! Ezeket már megóvtuk a tolvajoktól.
- Dobjátok 6 órakártyát 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 órakártyát, 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](http://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 játszamába.

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](http://www.earthgames.nl)

Szerző

Jim Deacove, [www.familypastimes.com](http://www.familypastimes.com)

Illusztrátor

Asia Jackowska, [www.asiajackowska.com](http://www.asiajackowska.com)

Tervező

Jeroen van Dijk, [www.2dsign.nl](http://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

