

# RÖVIDÍTETT JÁTÉKSZABÁLY

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék 4 fordulón keresztül zajlik, minden forduló 4 körből áll: **PRÓBATÉTEL - KERKASZTAL SZERTARTÁS - FEGYVERTÁR - ÉJSZAKA**. Az a 2 játékos játszik a döntőben, akinek a 4 forduló után a legtöbb arany van a kincsesládájában. Ez a végső próbatétel, amelyben eldől, hogy ki nyeri meg a nyereményalapon összegyűjtött aranyat!

## ELŐKÉSZÜLETEK

Osszatok minden játékosnak egy szemkötőt, egy szavazólapot, egy állványt, 1 aranyrudat, 3 aranyat és egy játékos segédlet kártyát. A próbatételek végrehajtásához tollra és papírra lesz szükségetek (nem tartozékok). Helyezzétek a játéktáblát a hozzáerősített törrel az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy mezőt, és tegye az aranyát a kincsesládájába. Keverjétek meg a jutalomkártyákat, és helyezzétek őket a játéktábla mellé a maradék arannyal együtt (ez lesz az alapkészlet).

## SZEREPLŐKIVÁLASZTÁS

Válasszatok ki eggyel kevesebb Ártatlan szerepkártyát, mint ahányan játszatok (ha négyen játszatok, akkor 3 Ártatlan szerepkártyát). A hiányzó helyére az Áruló szerepkártya kerül, amely a mellékelt 6 próbatételkártya pakli tetején található. Válasszatok ki, hogy melyikkel szeretnétek játszani, és anélkül, hogy elolvassátok, vegyétek ki az Áruló szerepkártyát, tegyétek a többi szerepkártyához, és keverjétek meg őket, mielőtt kiosztjátok a játékosok között. A többi próbatételkártyát ne keverjétek össze, hanem rakjátok őket felfelé fordítva a jutalomkártyák és az aranyak mellé. Osszatok minden játékosnak egy szerepkártyát, amit nézzetek is meg, majd képpel lefelé fordítva rakjátok magatok elé. Az Áruló VÁRJON A TITKOS FELADATOK ELOLVASÁSÁVAL, nehogy leleplezze magát! **Most pedig jöhet a játék!**

### 1. KÖR: PRÓBATÉTEL - Használjátok a Szemkötőt

Dolgozzatok együtt a próbatételek során, hogy aranyat gyűjtsétek a nyereményalpra. Az Áruló minden próbatétel során megpróbálja végrehajtani titkos feladatát. Az Áruló saját maga ítéli meg, hogy titkos feladatait sikeresen hajtotta-e végre. Ha sikerül neki, jogosulttá válik arra, hogy meggyilkoljon egy Ártatlant Éjszaka. Valamelyik játékos olvassa fel hangosan a próbatételt, majd mindenki, beleértve az Árulót is, vegye fel a szemkötőt. Ha kapcsoltok be zenét, vagy egyik kezetekkel ritmikusan ütögetitek az asztalt, az segít az Árúlnak abban, hogy elolvashassa titkos feladatát. Ezután lássatok hozzá a próbatétel teljesítéséhez. Ha sikeresen teljesítettétek, adjátok hozzá az aranyat a táblán lévő nyereményalaphoz.

### 2. KÖR: KERKASZTAL SZERTARTÁS - Használjátok a Szavazólapokat

A játékosok megvitathatják egymással gyanúikat és indokaikat, hogy szerintük ki az Áruló és miért. Mindenki írja fel a saját szavazókártyájára a gyanúsított nevét, majd egymás után mondjátok is ki hangosan. A legtöbb szavazatot kapott játékos nem esik ki a játékból, de 2 aranyat vissza kell tennie az alapkészletbe. Ha a szavazás eredménye döntetlen, a legtöbb szavazatot kapott játékosok mindegyike visszaszerez 1-1 aranyat az alapkészletbe.

### 3. KÖR: FEGYVERTÁR - Nyerjétek jutalomkártyát

Az egyik játékos olvassa fel a feladatot. A feladat végrehajtása után a győztes jutalomkártyát kap.

- **Pajzs:** Használjátok ezt a kártyát, ha meggyilkolnak. A pajzsot a többiek elől eltitkolhatjátok. Használat után dobjátok el.

- **Tör:** Használjátok ezt a kártyát bármelyik Kerekasztal Szerartás során. Amikor felírtok egy nevet, pipáljátok ki a név melletti négyzetet. Ha a felírt játékosról kiderül, hogy Áruló, 2 arany helyett 4 aranyat kaptok. Használat után dobjátok el. A tör a többiek elől eltitkolhatjátok.

- 1 vagy 2 arany: Rakjátok az aranyat a kincsesládátokba. Használat után dobjátok el.

### 4. KÖR: ÉJSZAKA - Használjátok a Szemkötőt

Minden játékos, beleértve az Árulót is, vegye fel a szemkötőt. Ha kapcsoltok be zenét, vagy egyik kezetekkel ritmikusan ütögetitek az asztalt, a zaj segít elfedni az Áruló tevékenységének hangjait. az Áruló irányítsa a tör a megölni kívánt játékoshoz tartozó mező felé. Saját magára is mutathat a törrel. Ha az Áruló nem teljesítette a titkos feladatot, vagy nem akar megölni senkit, akkor a tör a játéktábla "NINCS GYILKOSSÁG" mezője felé irányítsa. A játékosok ezután nézzék meg, hogy az Áruló kit ölt meg. Ha a meggyilkolt játékosnak van pajzskártyája, most használhatja. Ha nincs, meghal. A meggyilkolt játékos nem esik ki a játékból, de 2 aranyat vissza kell tennie az alapkészletbe, és a következő Kerekasztal Szerartáson nem szavazhat. **Ismételjétek meg az 1-4. kört négyszer, mielőtt a végjátékra kerül sor.**

### Az Áruló leleplezése

Az a játékos, aki a legtöbb szavazatot kapta az utolsó Kerekasztal Szerartáson, álljon fel, és árulja el, hogy tényleg ő-e az Áruló. Ha a többiek tévesen ítélték Árúlnak, akkor minden játékos, beleértve az Árulót is, vegye fel a szemkötőt. Ezután az Áruló mutasson a törrel saját magára a játéktáblán. Amikor minden játékos leveszi a szemkötőt, lelepleződik az alattomos Áruló!

### Pontozás

Minden játékos 2 aranyat kap minden egyes alkalommal, amikor helyesen tippel az Árulóra. Ha egy ilyen szavazás során tört is használt a játékos, és helyesen tippelte meg az Árulót, akkor további két aranyat kap. Az Áruló 2 aranyat kap minden egyes sikeres gyilkosságért (ha a gyilkosságot nem akadályozza meg pajzskártya használata). Az a 2 játékos játszik a döntőben, akinek a legtöbb arany van a kincsesládájában. Döntetlen esetén pörgessétek meg a tör. A legmagasabb szám nyer. Mindenképp legyen meg az 1., 2. és 3. helyezett.

### Döntő

A döntő mindkét játékosának egy utolsó lehetőséget kínál a nyereményalap elnyerésére. Teljesen mindegy, hogy a döntőbe jutott játékosok Árúlként vagy Ártatlanként játszották végig a játékot, akkor is választhatnak, hogy mit írnak szavazókártyájuk hátuljára: az "Ártatlan" vagy az "Áruló" szót. A döntősök blöffölhetnek is, hogy mit írnak, annak érdekében, hogy átverjék egymást. Ha mindkét játékos azt írta, hogy Ártatlan, mindkét játékos nyer, és osztoznak a nyereményalapon. 1 x Áruló, 1 x Ártatlan, az Áruló nyer, és övé az egész nyereményalap. Ha mindkét játékos Árulót ír, a harmadik helyen álló játékos nyer, és megkapja a nyereményalapot. **Ezt a leírást a Játékos segédlet kártyával együtt használjátok. Kérjük, olvassátok el a teljes szabályzatot a részletes leírásért.**

Fulladásveszély!



Apró alkatrészek.

Modell & Hobby  
**TOYS**

Magyarországon forgalmazza:  
Modell & Hobby Kft., 1097 Budapest Könyves  
Kálmán krt. 12-14.,  
Tel: 06-1/431-7451; info@modell.hu,  
www.modellhobby.hu



Az Árulók © IDTV Film & Video Productions BV and  
CLT-UFA S.A. Licensed by All3Media International  
Ltd. A Paprika production for RTL Hungary.



© 2023 Goliath, Vrijzepad 80, 8051 KR Hattem, Hollandia.

www.goliathgames.com

© 2023 Az Árulók - társasjátékot az Identity Games International BV, Rotterdam, Hollandia fejlesztette.

# JÁTÉKSZABÁLYZAT

Ez a játék teljes szabályzata. Az utolsó oldalon találtok egy rövidített játékszabályt.  
MEGJEGYZÉS: Ha először játszatok, ajánljuk, hogy a szabályokat szakaszonként olvassátok végig!  
Miután végrehajtottátok egy szakasz lépéseit, továbbléphettek a következőre.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1. Játéktábla:** Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy minden játékos elérje. Tegyétek a tört a játéktábla közepére.
- 2. Szavazókártya és tartó:** Minden játékos válasszon egy mezőt a táblán (1-től 6-ig számozva), és állítson egy tartót erre a mezőre. Tépjetez mindenkinek egy szavazókártyát, és helyezzétek a saját tartótokba.
- 3. Arany:** Minden játékos kap 3 aranypénzt és 1 aranyrudat (1 aranyrúd = 5 aranypénz). Tegyétek az aranyaitokat a kincsesládátokba, amely minden játékos mezőjén megtalálható a táblán. A maradék aranyakat tegyétek a játéktábla mellé. Ez lesz az alapkészlet.
- 4. Toll, papír és szemkötő:** Készítsetek oda minden játékosnak egy tollat, egy darab papírt (nem tartozékok) és egy szemkötőt.
- 5. Játékos segédlet kártyák:** Osszatok minden játékosnak egy Játékos segédlet kártyát.
- 6. Jutalomkártyák:** Keverjétek össze a jutalomkártyákat, és tegyétek a paklit a játéktábla mellé, képpel lefelé fordítva.
- 7. Szerepkártyák:** Válasszatok ki eggyel kevesebb Ártatlan szerepkártyát, mint ahányan játszatok (ha négyen játszatok, akkor 3 Ártatlan szerepkártyát). Vegyétek elő a próbatételkártyapaklikat. Összesen 6 próbatételkártya-pakli van, 1-től 6-ig számozva. Mindegyik 9 kártyából áll. Ne keverjétek össze, és ne fordítsátok meg a kártyákat! Vegyétek le az Áruló szerepkártyát a pakli legtetejéről anélkül, hogy megnéznétek, és keverjétek az Ártatlan szerepkártyák közé. Osszatok minden játékosnak egy szerepkártyát. Ezután minden játékos nézze meg a szerepkártyáját, hogy megtudja, Ártatlan-e vagy Áruló. Az Áruló szerepkártyája a titkos feladatokat is tartalmazza. Akihez ez a kártya kerül, várjon a titkos feladatok elolvasásával, nehogy leleplezze magát!
- 8. Próbátételkártya-pakli:** Helyezzétek a pakli többi részét – 4 próbatételkártyát és 4 fegyvertár kártyát (amelyek váltakozva követik egymást) – a tábla mellé a feladatleírást tartalmazó oldalával felfelé. Ne keverjétek össze a paklit!

## MEGJEGYZÉS:

Néhány próbatételhez szükség lehet okoseszköz (telefon, tablet stb.) használatára (nem tartozék).



## A JÁTÉK CÉLJA

**Mindenki:** Dolgozzatok együtt a próbatételek során, hogy aranyat gyűjtsétek a nyereményalapba. Az a két játékos, akinek a végén a legtöbb aranya van a saját kincsesládájában, megküzd a nyereményalapért a döntőben.

**Áruló:** Az Áruló minden próbatétel során megpróbálja végrehajtani titkos feladatát. Ha sikerül neki, jogosulttá válik arra, hogy meggyilkoljon egy Ártatlant éjszaka. Egy sikeres gyilkosság esetén az Ártatlan aranyat veszít, míg az Áruló aranyat kap. Az Áruló a játék végén gyűjti be az aranyait, nem a gyilkosság után.

**Ártatlan:** Az Ártatlanoknak ki kell deríteniük, ki az Áruló, hogy aranyhoz jussanak.

## A JÁTÉK MENETE

A játék hat izgalmas próbatételpaklit tartalmaz. Mindegyik pakli esetében négy fordulón keresztül zajlik a játék, amely forduló mindegyike négy körből áll: PRÓBATÉTEL, KEREKASZTAL SZERTARTÁS, FEGYVERTÁR, ÉJSZAKA. Négy forduló után az Áruló fel kell fednie magát, és titkos feladatait. Ezután a játék a végső szakaszba lép.

### SZENIBEKÖTŐS SZAKASZ

A játék bizonyos szakaszaiban (a Próbátétel és az Éjszaka körökben) minden játékosnak viselnie kell a szemkötőt, hogy az Áruló el tudja végezni titokban a feladatát. Az alábbiak szerint játsszatok:

1. Állítsatok be egy 30 másodperces időzítőt a telefonon. Ha zenét is bekapcsoltok mellé, az segíthet az Árulónak, hogy észrevétlen maradjon.
2. Mindenki álljon fel, csukja be a szemét, és tegye fel a szemkötőt. Ezután egyik kezetekkel ritmikusan ütögessétek az asztalt, hogy a zaj elfedje az Áruló tevékenységének hangjait.
3. Az Áruló eközben vegye le a szemkötőjét, olvassa el a feladatot, tegye vissza a kártyát, majd tegye fel újra a szemkötőt.
4. Amikor az időzítő/zene leáll, mindenki leveheti a szemkötőt, és leülhet.

### AZ ÁRULÓ TITKOS FELADATAI

Az Áruló is az össznyereményre hajt, ezért neki is az a célja, hogy a lehető legtöbb arany kerüljön a nyereményalapba. Titkos megbízása nem a próbatételek sabotálására irányul.

Az Áruló saját maga ítéli meg, hogy titkos feladatait sikeresen hajtotta-e végre. Ha igen, jogosulttá válik arra, hogy meggyilkoljon egy Ártatlant éjszaka. A játék végén az Áruló fel kell fednie titkos feladatait, így az Ártatlanoknak lehetőségük van azok sikeres végrehajtását ellenőrizni.

### 1. KÖR: PRÓBATÉTEL

A próbatétel körében minden játékosnak együtt, csapatként kell végrehajtani az adott feladatot. Ha a próbatétel sikerül, a játékosok aranyat szereznek a nyereményalapba. Az Áruló végre kell hajtania az adott fordulóhoz tartozó titkos feladatát a próbatétel során.

1. **Olvasátok el a próbatételt:** Olvasátok el a legfelső próbatételkártyát. Ne nézzétek meg a kártya hátoldalát, mert ott található a megoldás!
2. **Az Áruló olvassa el titkos feladatát:** Szembekötős szakasz. Miközben a többi játékosnak be van kötve a szeme, az Áruló fordítsa fel a szerepkártyáját, és olvassa el a próbatétel számának megfelelő titkos feladatát (2. próbatétel - 2. feladat). Ezután a szerepkártyát tegye vissza az asztalra.
3. **Teljesítsétek a próbatételt:** Lássatok hozzá a próbatétel teljesítéséhez. Néhány próbatételt adott időre kell végrehajtani, ezért állítsatok be időzítőt egy okoseszközön. Tegyétek a megnyert aranyat a közös nyereményalapba.

### 2. KÖR: KEREKASZTAL SZERTARTÁS

Ebben a körben a játékosok megszavazzák, hogy szerintük ki az Áruló. Ez a próbatételek során tett megfigyeléseiken alapszik.

1. **Vita:** A játékosok megvitathatják egymással a gyanúikat és érveiket.
2. **Szavazás:** Saját szavazókártyájára mindenki írja fel a gyanúsított nevét, azaz, hogy szerinte ki az Áruló. Ha valakinél van tör (jutalomkártya), most használhatja.
3. **Ismertetés:** A játékosok egymás után mondják ki hangosan a gyanúsított nevét, és szavazókártyájukat tegyék a játéktáblán lévő tartóba.
4. **Száműzés:** A legtöbb szavazatot kapott játékos nem esik ki a játékból, de 2 aranyat vissza kell tennie az alapkészletbe. Ha a szavazás eredménye döntetlen, a legtöbb szavazatot kapott játékosok mindegyike visszatessz 1-1 aranyat az alapkészletbe. A játékosok 2 aranyat kapnak minden egyes alkalommal, amikor helyesen tippelnek az Árulóra, de csak a játék végén kapják meg a jutalmukat.

Ha valakinek üres a kincsesládája, akkor is száműzhető, vagy meggyilkolható, csak nem veszít aranyat.

### 3. KÖR: FEGYVERTÁR

Ebben a körben a játékosok egymás ellen hajtanak végre egy feladatot. Az a játékos, aki nyer, egy véletlenszerű jutalomkártyát kap. Döntetlen esetén minden győztes kap egy jutalomkártyát. A jutalomkártyák típusai:

- **Pajzs:** Ezzel a kártyával megvédhetitek magatokat, ha Éjszaka megpróbálnak meggyilkolni. A pajzs megvéd a gyilkosságtól, nem veszítetek aranyat, és a következő Kerekasztal Szerbartásnál a szokásos módon szavazhattok. A pajzsot a többiek elől eltitkolhatjátok. Használat után dobjátok el.
- **Tör:** Használjátok ezt a kártyát egy tetszőlegesen választott Kerekasztal Szerbartás során. Amikor felírtok egy nevet, pipáljátok ki a név melletti négyzetet. A szavazatotok így kétszeresen számít. Ha a felírt játékosról kiderül, hogy Áruló, 2 arany helyett 4 aranyat kaptok. A tör a többiek elől eltitkolhatjátok. Használat után dobjátok el.
- **1 arany:** Játsszátok ki a kártyát, és tegyetek 1 aranyat a saját kincsesládátokba.
- **2 arany:** Játsszátok ki a kártyát, és tegyetek 2 aranyat a saját kincsesládátokba.

### 4. KÖR: ÉJSZAKA

Ebben a körben az Áruló - ha a Próbátétel során sikeresen hajtotta végre titkos feladatát - lehetőséget kap arra, hogy meggyilkoljon valakit.

1. **Gyilkosság:** Szembekötős szakasz. Miközben a többi játékosnak be van kötve a szeme, az Áruló irányítsa a tör a megölni kívánt játékoshoz tartozó mező felé. Saját magára is mutathat a törrel. Ha az Áruló nem teljesítette a titkos feladatot, vagy nem akar megölni senkit, akkor a tör a játéktábla "NINCS GYILKOSSÁG" mezője felé irányítsa.
2. **Áldozat:** A játékosok ezután nézzék meg, hogy az Áruló kit ölt meg. Ha a meggyilkolt játékosnak van pajzskártyája, fordítsa fel, és életben marad. Ha nincs pajzskártyája, elveszít 2 aranyat, és a következő Kerekasztal Szerbartáson nem vehet részt a vitában, illetve nem is szavazhat. Az Áruló 2 aranyat kap minden egyes sikeres gyilkosságért, de csak a játék végén kapja meg a jutalmát. Ha valakinek üres a kincsesládája, akkor is meggyilkolható, csak nem veszít aranyat.

**Ha az 1-4 körök négyszer megismétlődtek, és az összes próbátétel és fegyvertárkártya elfogyott, kezdődik a végjáték.**

## VÉGJÁTÉK AZ ÁRULÓ LELEPLEZÉSE

1. **Leleplezés:** Az a játékos, aki a legtöbb szavazatot kapta az utolsó Kerekasztal Szerbartáson, árulja el, hogy tényleg ő-e az Áruló. Ha a többiek tévesen ítélték Árulónak, akkor minden játékos, beleértve az Árulót is, vegye fel a szemkötőt. Ezután az Áruló mutasson a törrel saját magára a játéktáblán. Amikor minden játékos leveszi a szemkötőt, lelepleződik az Áruló!

**2. Titkosfeladatok:** Az Áruló olvassa fel a titkos feladatait. Ha az Ártatlanok egyetértenek abban, hogy a titkos feladatok között van olyan, amit nem sikerült teljesíteni, az Áruló nem kapja meg az adott feladatért járó 2 aranyat. Ehelyett saját készletéből kell odaadnia 2 aranyat az igazságtalanul meggyilkolt játékosnak. Ezen felül a meggyilkolt játékos az alapkészletből is kap 2 aranyat, mivel nem tudott részt venni egy Kerekasztal Szerbartáson.

### PONTOZÁS

Minden Ártatlan 2 aranyat kap minden egyes alkalommal, amikor a Kerekasztal Szerbartáson helyesen tippel az Árulóra (azaz leírta a nevét a szavazólapra). Ha egy ilyen szavazás során tör is használt az Ártatlan, és helyesen tippelte meg az Árulót, akkor 4 aranyat kap a helyes tippjéért.

Az Áruló 2 aranyat kap minden egyes sikeres gyilkosságért (ha a gyilkosságot nem akadályozza meg pajzskártya használata). Az a 2 játékos játszik a döntőben, akinek a legtöbb arany van a kincsesládájában. Döntetlen esetén pörgessétek meg a tör. Az kerül a döntőbe, akinél a forgatás után

a tör a legnagyobb számmal jelzett mezőn áll meg. Mindenképp legyen meg az 1., 2. és 3. helyezett.

### DÖNTŐ

1. A döntő mindkét játékosának egy utolsó lehetőséget kínál a nyereményalap elnyerésére. Teljesen mindegy, hogy a döntőbe jutott játékosok Árulóként vagy Ártatlanként játszották végig a játékot, akkor is választhatnak, hogy mit írnak szavazókártyájuk hátuljára: az "Ártatlan" vagy az "Áruló" szót. A döntősök blöffölhetnek is, hogy mit írnak, annak érdekében, hogy átverjék egymást.
2. **Leleplezés:** A döntősök mutassák meg, mit írtak. Három lehetséges eredmény születhet:

**A. Mindkét játékos azt írta, hogy „Ártatlan”:** Mindkét játékos nyer! Adják össze a nyereményalapban és a saját kincsesládájukban lévő aranyat, és ezt az összeget osszák szét egyenlően maguk között.

**B. Egyik játékos azt írta, hogy „Áruló”, a másik azt, hogy „Ártatlan”:** Az a játékos nyer, aki az „Áruló” szót írta! A nyereményalapból származó aranyat adja hozzá a saját kincsesládájában lévő aranyhoz.

**C. Mindkét játékos „Áruló”-t írt:** Az a játékos nyer, aki a harmadik helyen végzett. Adják hozzá a nyereményalapból származó aranyat a saját kincsesládájában lévő aranyhoz.