KALMANKUJA 13

Mysteerien, epäilyksien ja huijauksien peli!

Amalia-tädin viimeinen tahto ja ohjeet

Autuaasti edesmennyt Amalia-täti

Syvästi kaivattu armas Amalia Kananen menehtyi yllättäen saamaansa sydänkohtaukseen. Amalia-täti kokosi valtaisan omaisuutensa mullistavalla kanankakkasekoituksellaan. Kaikkein lähimmät ja rakkaimmat ystävät (ja vihamiehet) ovat kokoontuneet hautajaisiin ja perinnönlukutilaisuuteen.

Tarina

Ikävä kyllä Amalia-tädillä ei ole *ainuttakaan* elossa olevaa sukulaista, joten tätä valtavaa omaisuutta ei saa yksikään rinta- saatikka selkäperillinen! Nyt Amalia-tädin 12 ystävää ja palkollista odottavat maltttamattomana testamentin lukemista. *Vain yksi henkilö* perii omaisuuden. Täti on jättänyt kaiken rakkaimmalle henkilölleen tai kissalle. Perijän muotokuva roikkuu kartanon seinällä. Oletko se kenties sinä?

Sisäpiiritarina

Kalmankuja 13:ssa on vaikea pysyä hengissä. Kartano on täynnä ansoja, jotka saattavat koitua varomattomalle turmioksi. Tarkkaile kaatuvaa haarniskaa, heiluvaa kattokruunua ja monia muita ansoja! Voittaaksesi pelin saatat joutua laukaisemaan joitakin näistä ansoista ja **nujertamaan** vastustajasi.

Kuka kukin on?

Kun haluat tarkempaa tietoa Amalia-tädin perijäehdokkaista, lue laatikon reunoilla olevat lyhyet luonnekuvaukset.

2-4 pelaajaa

Sisältö

3-ulotteinen kartanoa kuvaava pelilauta, jossa 5 muovista ansaa:
portaat, takka, kattokruunu, kirjahylly ja haarniska.
1 muovinen taulunkehys
13 pahvista pelinappulaa
13 muovijalustaa
54 korttia
2 noppaa
13 muoviliitintä: 7 valkoista, 2 punaista, 2 mustaa ja 2 vihreää
1 kuminauha
3 pahviarkkia
1 tarra-arkki

Kokoaminen

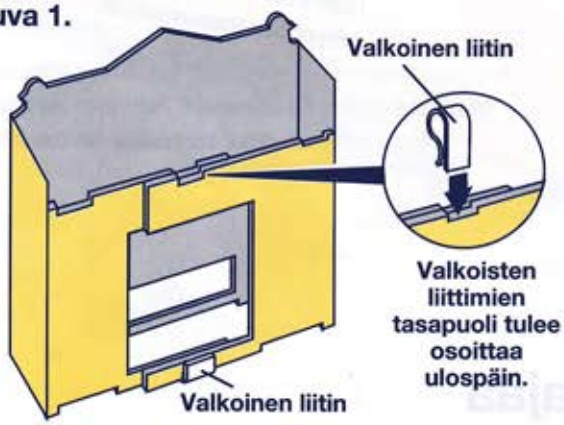
Irrota varovasti muoviosat kehikoistaan je aseta ne toistaiseksi sivuun. Jos sinulla on vaikeuksia, voit käyttää saksia apunasi.

Kartanon kokoamisessa käytä apunasi kuvaa 8 sivulla 7 ja pelilaatikon pohjalla olevaa värikuvaa.

Vaihe 1. Seinät

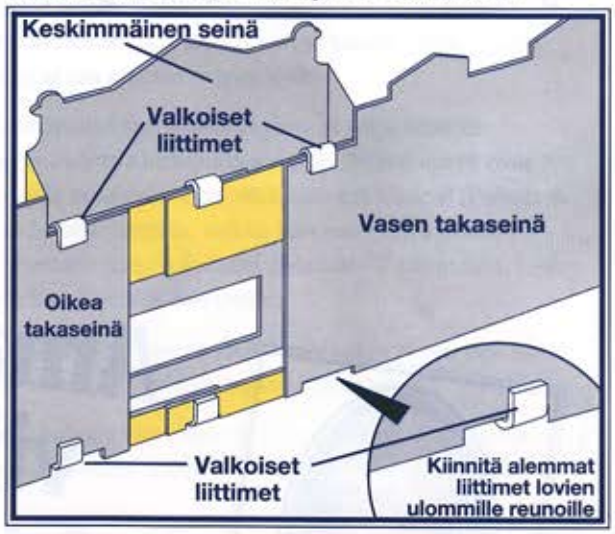
Irrota varovasti keskimmäinen seinäpala pahviarkista ja taivuta taitekohdista, jotta siitä tulee laatikkomainen. Liitä kahdella valkoisella liittimellä "laatikko" kasaan kuvan 1 mukaisesti.

Kuva 1.



Seuraavaksi kiinnitä 4 valkoisella liittimellä oikea takaseinä ja vasen takaseinä keskimmäiseen seinään. Katso kuvaa 1A.

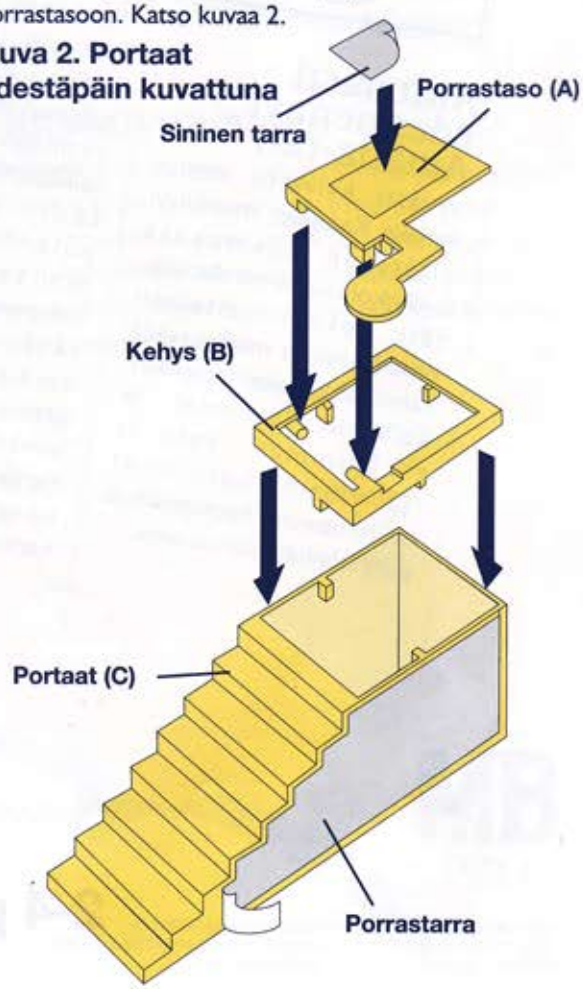
Kuva 1A. Seinät takaapäin kuvattuna



Vaihe 2: Portaat ja seinät

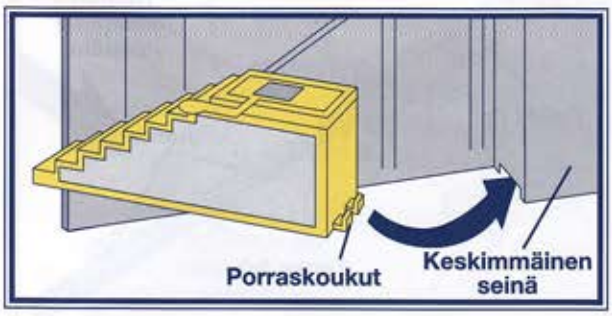
Portaiden kokoaminen: Liimaa porrastarra portaisiin. Napsauta porrastaso (A) kehykseen (B) ja tämän jälkeen kiinnitä osat portaiden yläosaan (C). Liimaa sininen tarra porrastasoon. Katso kuvaa 2.

Kuva 2. Portaat edestäpäin kuvattuna

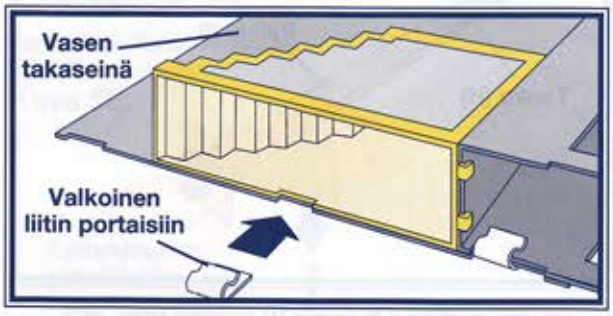


Kiinnitä portaat seinään: Ensiksi sujauta porraskoukut keskimmäisen seinän alle kuvan 2A mukaisesti. Käännä seinät alas. Seuraavaksi liitä valkoisella liittimellä vasen seinä ja portaat toisiinsa kuvan 2B mukaisesti.

Kuva 2A. Kiinnitä portaat keskimmäiseen seinään



Kuva 2B. Liitä portaat vasempaan takaseinään



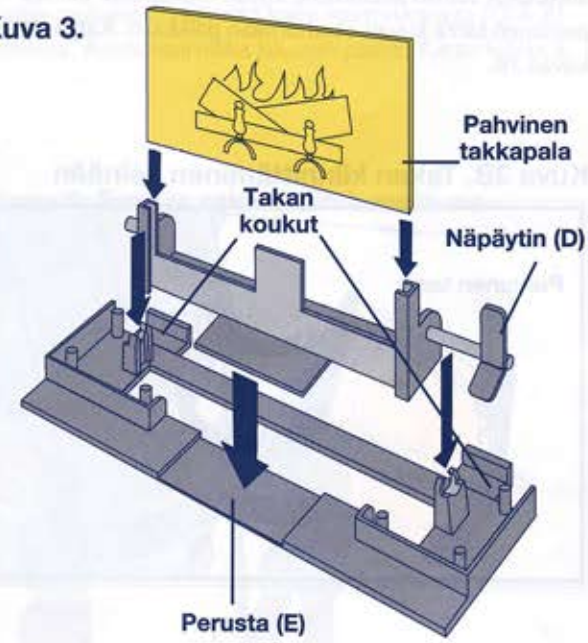
Kiinnitä seinät pelilautaan: Pelilaudan reunaan on merkitty pieniä keltaisia kolmioita. Liu'uta kaksi punaista liitintä kahden keskimmäisen kolmion päälle. Seuraavaksi liu'uta kaksi mustaa liitintä ulompien kolmioiden päälle. Nosta seinät ja kiinnitä ne punaisiin ja mustiin liittimiin kuvan 2C mukaisesti.

Kuva 2C. Seinien liittäminen pelilautaan takaapäin kuvattuna

Vaihe 3. Takka

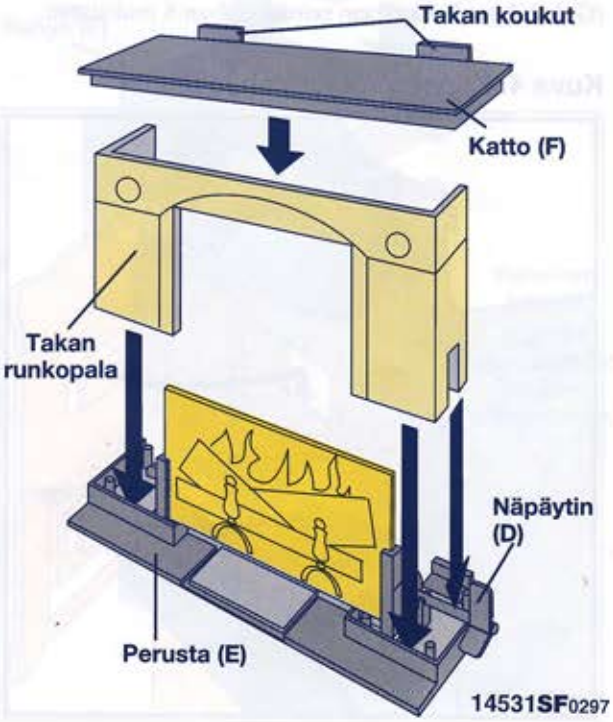
Takan kokoaminen: Liu'uta pahvinen takkapala näpäyttimen (D) aukkoihin. Seuraavaksi napsauta näpäytin perustaan (E). Katso kuvaa 3.

Kuva 3.



Varovasti taivuta takan runkopala taitekohdistaan. Sovita runkopala perustan korotettujen reunojen ja tappien väliin. Seuraavaksi aseta takan katto (F) paikoilleen. Katso kuvaa 3A.

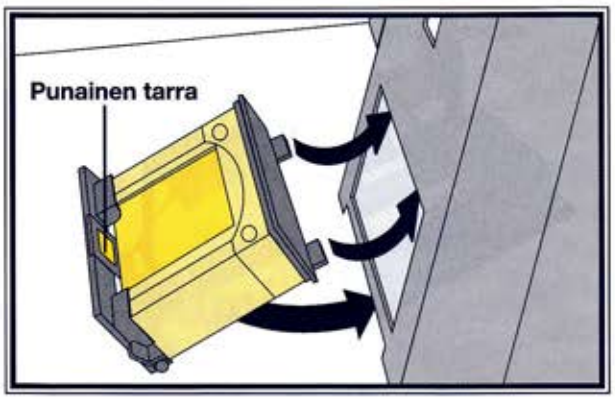
Kuva 3A.



14531SF0297

Kiinnitä takka seinään: Taivuta keskimmäistä seinää hieman ja sujauta takan yläkoukut seinässä olevan aukon reunoihin. Seuraavaksi liitä alakoukut seinän alapuolelle kuvan mukaisesti. Liimaa punainen tarra kuvan osoittamaan paikkaan. Katso kuvaa 3B.

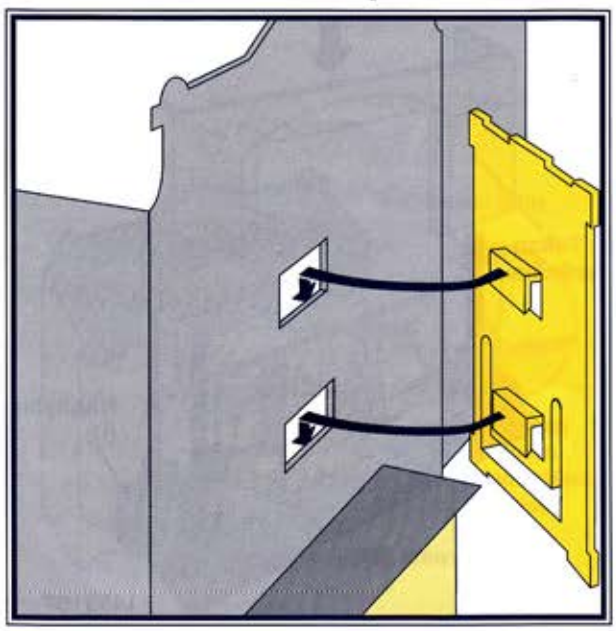
Kuva 3B. Takan kiinnittäminen seinään



Vaihe 4. Taulunkehys

Kiinnitä taulunkehys seinään: Kiinnitä taulunkehys (G) kahdesta koukustaan seinään kuvan 4 mukaisesti.

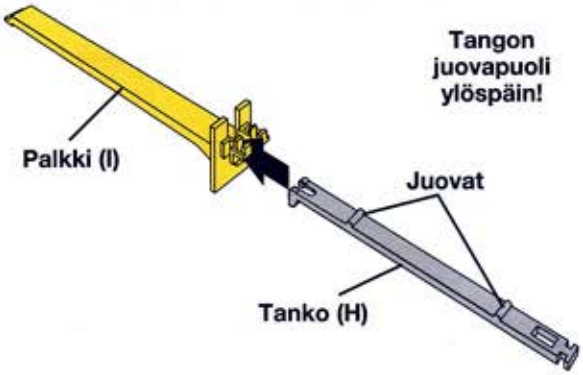
Kuva 4. Kiinnitä taulunkehys



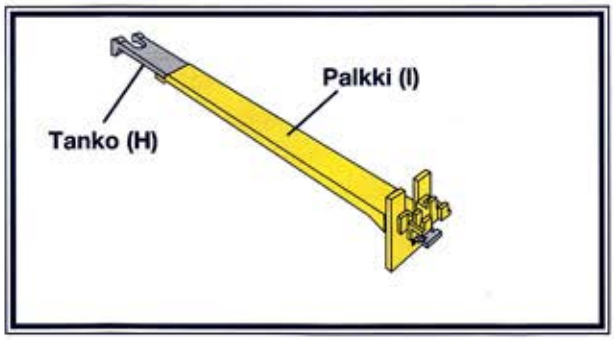
Vaihe 5. Kattokruunu

Palkin kokoaminen: Aseta tanko (H) siten, että juovapuoli on ylöspäin. Liu'uta tanko palkin (I) uraan. Katso kuvaa 5A.

Kuva 5. Palkin kokoaminen

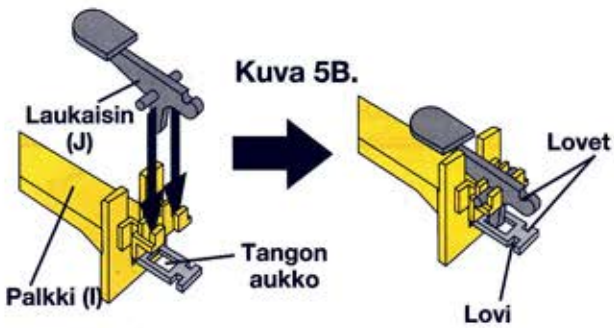


Kuva 5A. Oikein asetettu tanko



Seuraavaksi napsauta laukaisin (J) palkkiin siten, että laukaisimen piikki menee tangon aukon läpi. Katso kuvaa 5B. Aseta pieni kuminauha laukaisimen ja tangon lovien ympärille. Katso kuvaa 5C.

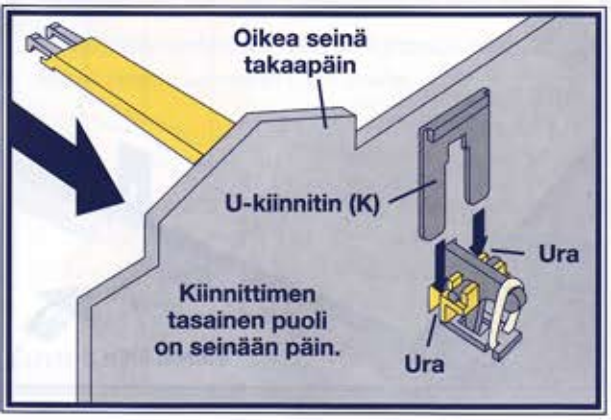
Kuva 5B.



Kuva 5C. Sivukuva

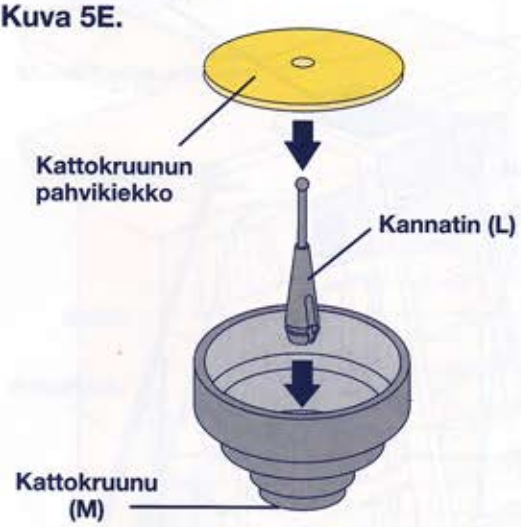
Kiinnitä palkki seinään: Aseta edestäpäin koottu palkki oikeanpuoleisen seinän aukkoon. Seuraavaksi liu'uta U-kirjaimen muotoinen kiinnitin (K) palkin uriin kuvan 5D mukaisesti.

Kuva 5D. Oikea seinä takaapäin kuvattuna



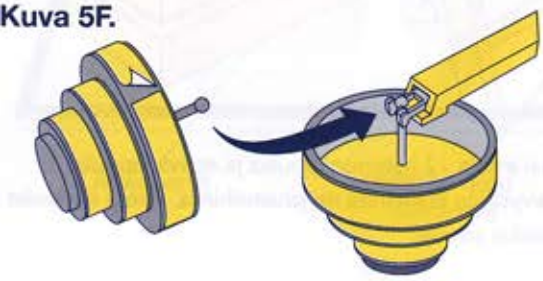
Kattokruunun kokoaminen: Napsauta kannatin (L) kiinni kattokruunuun (M). Kiinnitä varovasti kruunun pahvikiekko paikoilleen, jotta et katkaisisi kapeaa kannatinta. Katso kuvaa 5E.

Kuva 5E.



Kattokruunun asettaminen: Liimaa tarrat paikoilleen ja aseta kattokruunu paikoilleen kuvan 5F mukaisesti.

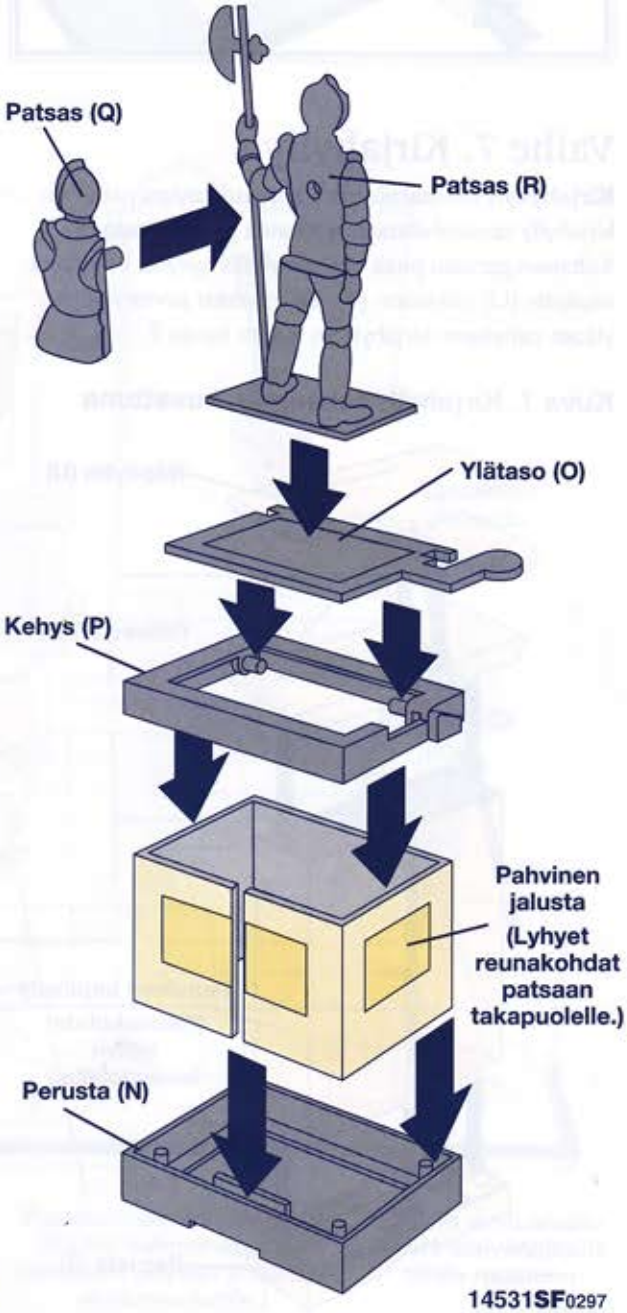
Kuva 5F.



Vaihe 6. Haarniska

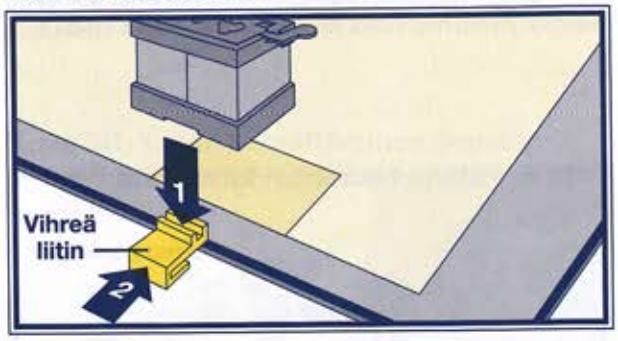
Haarniskan kokoaminen: Varovasti taivuta patsaan jalusta taitekohdistaan ja kiinnitä se perustaan (N). Seuraavaksi napsauta ylätaso (O) kehykseen (P). Aseta koottu yläosa pahviseen jalustaan kuvan mukaisesti. Kiinnitä kaksi haarniskaosaa (Q & R) toisiinsa. Aseta haarniska jalustan päälle. Katso kuvaa 6.

Kuva 6. Patsas takaapäin kuvattuna



Kiinnitä patsas pelilautaan: Aseta vihreä liitin patsaaseen. Seuraavaksi liitä patsas pelilautaan. Katso kuvaa 6A.

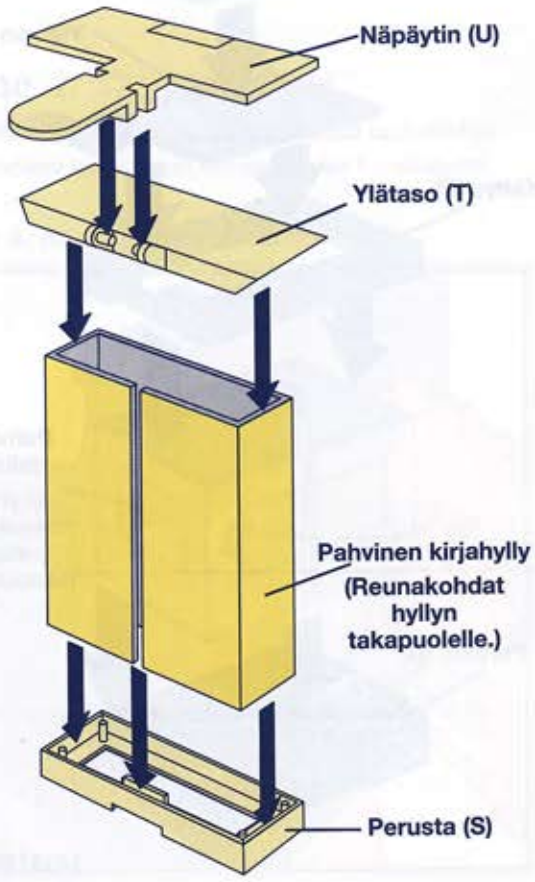
Kuva 6A. Patsaan kiinnittäminen



Vaihe 7. Kirjahylly

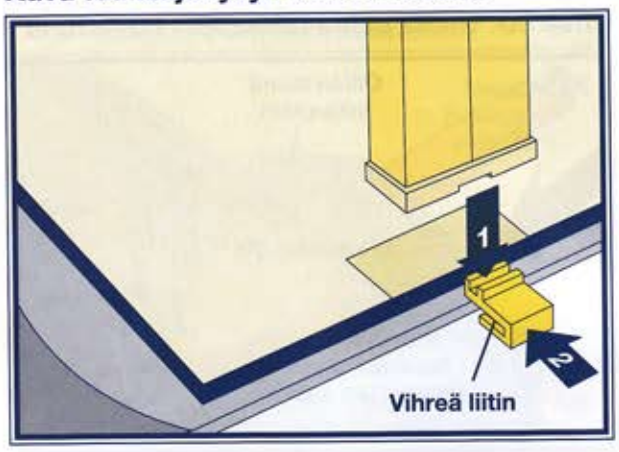
Kirjahyllyn kokoaminen: Varovasti taivuta pahvinen kirjahylly taitekohdistaan ja kiinnitä se perustaan (S). Kultaisen patsaan pitää olla ylimmällä hyllyllä. Napsauta näpäytin (U) ylätasoon (T). Seuraavaksi sovita koottu yläosa pahviseen kirjahyllyyn. Katso kuvaa 7.

Kuva 7. Kirjahylly takaapäin kuvattuna



Kiinnitä kirjahylly pelilautaan: Aseta vihreä liitin hyllyyn. Seuraavaksi liitä hylly pelilautaan. Katso kuvaa 7A.

Kuva 7A. Kirjahyllyn kiinnittäminen

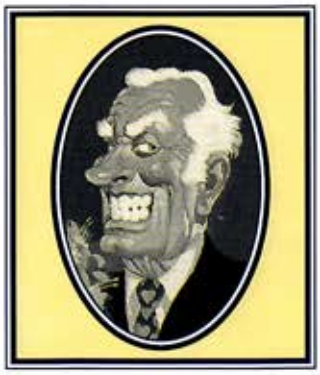


Liimaa purppura tarra tikapuiden (V) ylätasoon ja aseta tikapuut nojaamaan kirjahyllyä vasten kuvan 7B mukaisesti.

Kuva 7B. Kirjahylly edestäpäin kuvattuna

Lopuksi irrota 12 hahmonappulaa ja etsivänappula pahvilevystään ja kiinnitä ne jalustoihinsa. Aseta nappulat toistaiseksi sivuun.

Pelin päämäärä



Pelin valmistelu

elin voi voittaa kolmella eri tavalla:

. Saat nappulasi ulos kartanosta silloin, kun tämän nappulan muotokuva roikkuu kartanon seinällä TAI...

.. Nappulasi on viimeisenä pelissä mukana TAI...

. Nappulasi muotokuva roikkuu kartanon seinällä, kun etsivä saapuu kartanon ulko-ovelle.

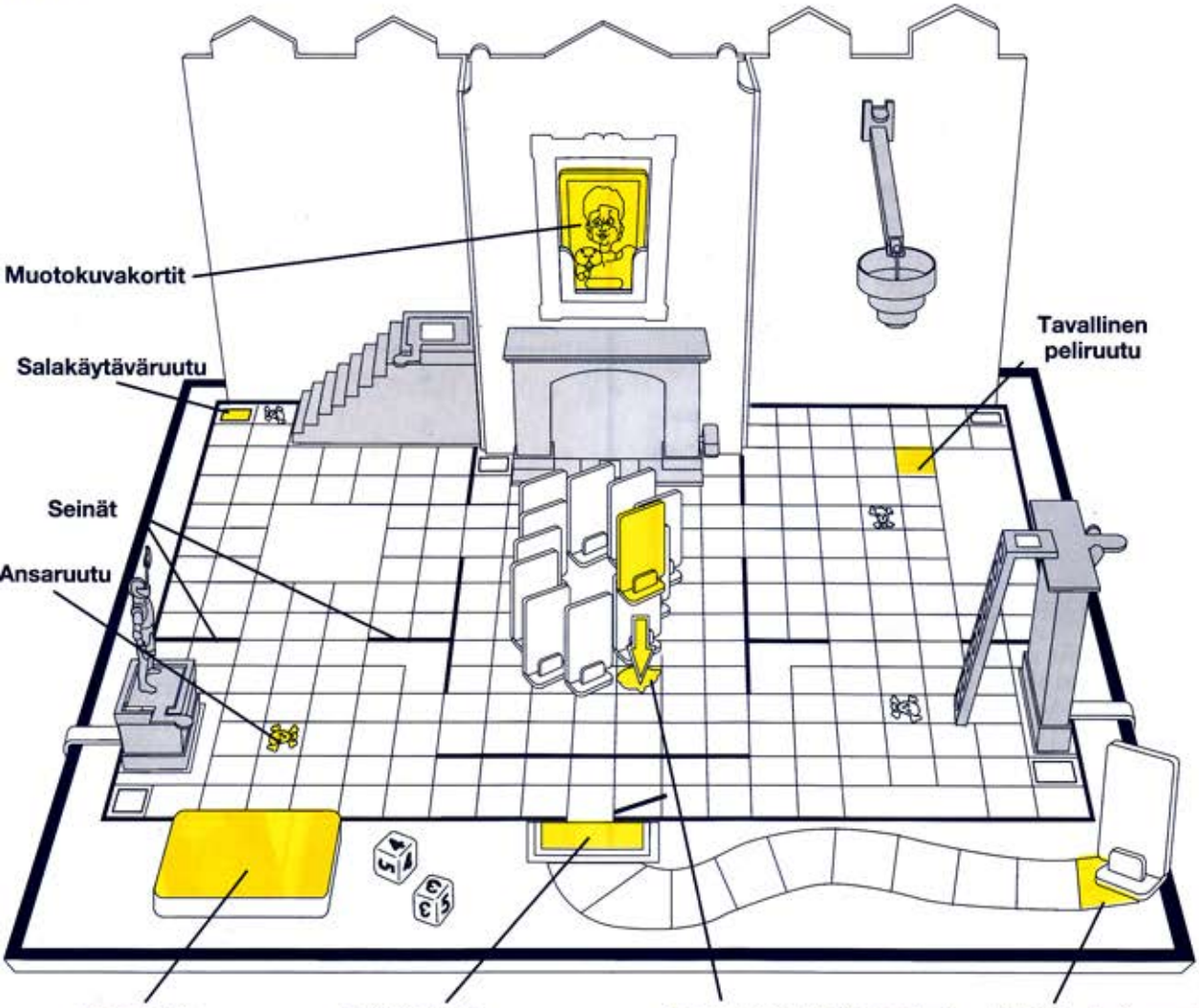
1. Pelilauta

Kuvassa 8 on pelikunnossa oleva pelilauta. Jokaisen pelaajan tulisi olla pelilaudan etupuolella siten, että he näkevät kartanon tapahtumat kunnolla.

2. Nappulat

Aseta etsivänappula omaan aloitusruutuunsa kuvan 8 mukaisesti. Muut hahmonappulat asetetaan punatuolisiin aloitusruutuihin pelilaudan keskelle. Järjestyksellä ei ole merkitystä.

Kuva 8.



14531SF0297

3. Kortit

Erottele kortit kolmeen omaan pakkaansa (29 ansakorttia, 13 muotokuvakorttia ja 12 hahmokorttia). Katso kuvaa 9.

Kuva 9.

Ansakortti Muotokuvakortti Hahmokortti

Ansakortit: Pelissä on kolmenlaisia ansakortteja. Tavalliset ansakortit, jokerikortit ja etsiväkortit. Katso kuvaa 10. Sekoita kortit ja aseta ne pakaksi *kuvapuoli alaspäin* kartanon etupihan nurmikolle.

Kuva 10.

Ansakortti Jokerikortti Etsiväkortti

Muotokuvakortit: Ota Amalia-tädin muotokuvakortti ja aseta se sivuun. (Tarkista, että muut kortit ovat samoin päin.) Sekoita kortit ja tee niistä pakka. Kuvapuolen tulee olla alaspäin. Sujauta Amalia-kortti kuvapuoli alaspäin pakan pohjalle siten, että kun nostat pakkaa, vain täti näkyy pakan pohjalta. Muita kortteja ei saa katsoa. Aseta 13 korttia taulukehykseen kuvan 11 mukaisesti.

Kuva 11.

Hahmokortit: 12 hahmokorttia sekoitetaan ja jaetaan.

Muotokuvakortit kehystettynä

Pelaajan saamien korttien lukumäärä riippuu pelaajien lukumäärästä. Pelaaja saa katsoa kortit, mutta niitä *ei kannata* näyttää muille, koska kortteja vastaavat hahmonappulat kuuluvat pelaajalle. Katso kuvaa 12. Pelaaja saa kortteja seuraavasti:

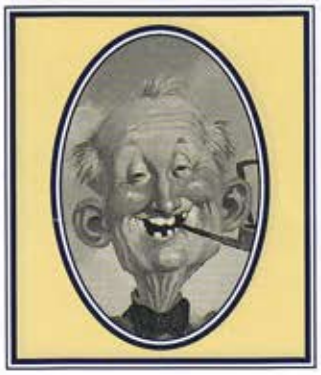
Pelaajien lukumäärä	Pelaajalle kortteja
4	3
3	4
2	4 (lisäksi 2 varakorttia kummallekin)*

* Katso kohtaa *Kahden pelaajan peli* sivulta 12.

Kuva 12.

Hahmokorttia vastaava nappula

Pelin kulku



Poista Amalia-tädin muotokuvakortti kehyksestä ja aseta se isolle sohvalle *kuvapuoli alaspäin*. Se hahmo, jonka kuva nyt näkyy seinällä, on tädin tämän hetkinen suosikki ja saamassa perintöä. Voittaakseen pelin pelaaja pyrkii siirtämään tämän hahmon ulko-ovelle, joutumatta sitä ennen **nujerretuksi** eli poistetuksi pelistä. Nappula poistetaan pelistä, kun ansa napsahtaa kohdalla.

Huomaa: Muotokuva vaihtuu jatkuvasti pelin kuluessa. Oikea ajoitus on tärkeää kartanosta poistuttaessa.

Pelaajat arpovat aloittajan heittämällä molempia noppia. Korkeimman luvun saanut aloittaa. Vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

Vuorollasi

Heitä molempia noppia ja siirrä *kahta* hahmonappulaa, yksi noppa yhtä hahmoa kohden. Kummankin nappulan pitää aina siirtyä nopan edellyttämän luvun verran. Esimerkki: Heitit 4 ja 6. Siirrä toista nappulaa 4 ruutua ja toista 6 ruutua. Katso tarkemmin kohdasta *Siirto-ohjeet*.

Tärkeää: Voit siirtää mitä tahansa pelilaudan hahmonappuloista - ei siis pelkästään omia nappuloita! Yritä säilyttää sinulle kuuluvien nappuloiden henkilöllisyys, jotta sinun olisi helpompi paeta, kun nappulasi kuva roikkuu seinällä! Yritä myös siirtää vastustajiesi nappuloita ansaruutuihin, jotta voisit nujertaa ne!

Tuplat

Jos heitit kummallakin nopalla saman luvun, saat:

* *Vaihtaa taulun muotokuvaa!* Siirrä kehyksen näkyvä kortti pakan viimeiseksi ja paljasta uusi muotokuva! (Sinun ei ole pakko vaihtaa muotokuvaa, ellet halua.)

JA

* Siirtää *joko* yhtä nappulaa noppien yhteenlasketun summan verran tai siirtää kahta nappulaa normaalisti.

Siirto-ohjeet

1. Jokainen pelilaudan ruutu vastaa yhtä siirtoa. Nappulat voivat liikkua pysty- tai vaakasuoraan, mutta *eivät* vinottain. Katso kuvaa 13.

2. Jokaisen nappulan pitää siirtyä pois punatuoliselta aloitusruudultaan *ennen kuin* samaa nappulaa voidaan toistamiseen siirtää tai nappula voidaan siirtää ansaruutuun.

3. Nappula *ei saa* kahdesti siirtyä samaan ruutuun vuoron aikana (mukaanlukien ruutu, josta siirto alkoi). Katso kuvaa 14.

4. Nappulat *eivät saa* pysähtyä varattuun ruutuun tai kulkea sellaisen läpi. Nappulat eivät myöskään voi kulkea pelilaudalla kuvattujen esineiden läpi (pöytien, sohvien, tuolien, patsaiden jne.)

Poikkeus: Aloitusruudusta nappula voi lähteä kulkemalla esineen läpi, jos sen reitti on muutoin estetty. Katso kuvaa 15.

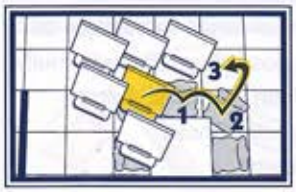
5. Mattojen päällä *voi* luonnollisesti kulkea.

6. Nappulat *eivät voi* kulkea seinien läpi.

7. Vuorosi päättyy kun olet siirtänyt kahta nappulaa ja mahdollisesti laukaisut ansoja (tai yhtä nappulaa - katso kohtaa *Tuplat*).

Kuva 13. Sallittu 4 ruudun siirto.

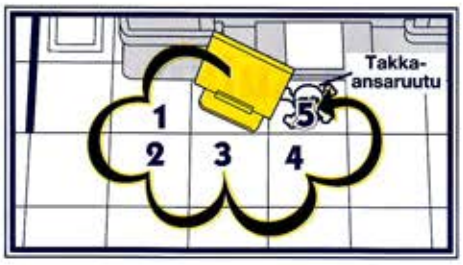
Kuva 14. Kielletty 4 ruudun siirto, koska nappula on kahdesti samassa ruudussa vuoron aikana.



Kuva 15. Muut nappulat estävät sallitun siirron. Nappulan pitää hyppiä kahden tuolin päältä onnistuakseen tekemään 3 ruudun siirron.

Kuva 16. Sallittu 4 ruudun siirto ja seinän kiertäminen.

14531SF0297



Kuva 18
Oheisesta kuvasta näkyy miten heitolla 5 pääsee tarkasti takka-ansaan!

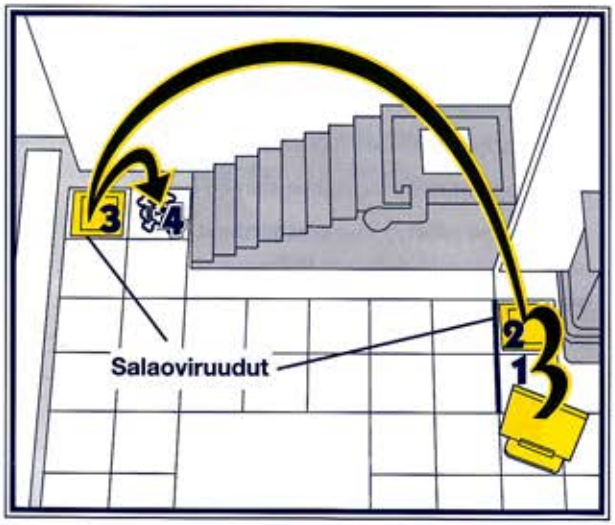
Salaoviruudut

Pelilaudalla on viisi puista salaoviruutua.- Salaoven kautta pelaaja voi siirtää oman nappulansa nopeasti paikasta toiseen tai vastustajan nappulan lähemmäksi tiettyä ansaa.

Salaoven käyttö: Siirrä nappula salaoviruutuun.- Seuraavaksi siirrä nappula *toiseen* haluamaasi salaoviruutuun. Tämä liike lasketaan yhdeksi siirroksi.- Jatka nappulan siirtämistä, jos sinulla on vielä siirtoja jäljellä.

Kuvan 17 esimerkki: Heitit 4. Käytät 2 siirtoa salaovelle pääsemiseen, toiseen salaoviruutuun hyppääminen on kolmas siirto ja viereiseen ruutuun siirtyminen on neljäs siirto.

Kuva 17



Ansaruudut

Pelilaudalla on viisi värillisillä pääkalloilla merkittyä ansaruutua. Käytä ansoja vastustajien nappuloiden nujertamiseen! Ansaruutuun täytyy päästä *tarkalla luvulla*. Katso kuvaa 18. Voit joko siirtää vastustajan tai oman nappulasi ansaruutuun. (Jos haluat uskotella muille pelaajille, ettei kyseessä ole sinun nappulasi. Katso tarkemmin kohdasta *Huijaaminen*.) Ansan laukaisemiseen tarvitset ansakortin.

Ansakorttien saaminen

Kun siirrät nappulan ansaruutuun, saat nostaa ansakortin. Jos kortti sopii kyseiseen ansaan, voit halutessasi laukaista ansan asettamalla kortin *kuvapuoli ylöspäin* pelilaudan etunurmikolle. Tämän jälkeen laukaise ansa (katso tarkemmin kohdasta *Miten ansa laukaistaan*). Pelatuista korteista muodostetaan käytettyjen korttien pakka. Jos et halua laukaista ansaa, voit pitää kortin ja pelata sen myöhemmässä vaiheessa.

Jokerikortti oikeuttaa jokaisen ansan laukaisemiseen! Katso kuvaa 19.

Kuva 19
Laukaistaksesi kirjahyllyansan pelaa joko kirjahyllykortti tai jokerikortti!

Et voi laukaista ansaa, jos ansakortti ei oikeuta siihen. Ilmoita muille että kyseessä on väärä kortti ja pidä se itselläsi!

* Seuraavalla kerralla kun siirrät nappulan ansaruutuun, *jos sinulla ei ole kädessäsi tämän ansan laukaisemiseen oikeuttavaa korttia tai jokerikorttia*, nosta yksi kortti ansakorttipakasta. Voit laukaista ansan, jos nostamasi kortti oikeuttaa siihen.

Tärkeää: *ET SAA* nostaa korttia ja pelata sitten toista jo kädessäsi olevaa korttia.

* Saat laukaista ansan, *jos siirrät nappulan ansaruutuun ja sinulla on jo kädessäsi oikea ansakortti tai jokerikortti.*

* *Jos nostit etsiväkortin tavallisen ansakortin tai jokerikortin sijaan*, pane kortti hylättyjen korttien pakkaan ja siirrä etsivää yhden ruudun verran lähemmäksi kartanon ulko-ovea. Seuraavaksi nosta uusi ansakortti. Huomaa: Peli päättyy välittömästi, kun etsivä saapuu ulko-ovelle. Ainuttakaan korttia ei pelata tämän jälkeen! (Katso kohtaa *Voittaminen*.)

Jos ansakortit loppuvat pelin kuluessa, käytetyt kortit sekoitetaan ja niistä tehdään uusi ansakorttipakka.

Liikkumis- ja laukaisemisohjeet

1. Saat laukaista ansan ja nujertaa nappulan vain, jos oletvuorosi *aikana* siirtänyt nappulan ansaruutuun.

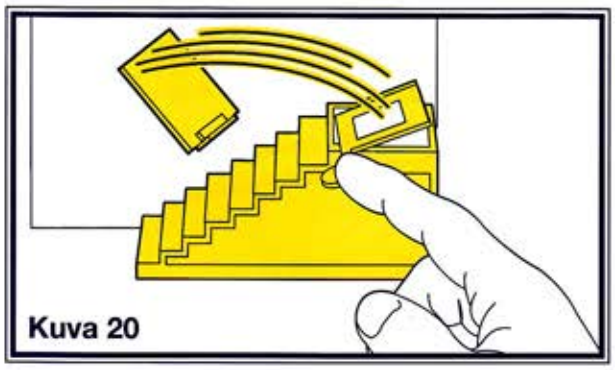
Esimerkki: Vuorosi alussa huomaat, että vastustajan hahmonappula on kirjahyllyansassa. Et saa laukaista ansaa, vaikka sinulla olisi ansan laukaisemiseen oikeuttava kortti, koska et siirtänyt nappulaa ansaruutuun vuorosi aikana. (Voit kuitenkin siirtää nappulan pois ruudusta, jotta *toinen* pelaaja voisi siirtää sen takaisin ruutuun ja mahdollisesti laukaista ansan.)

2. Kun siirrät kahta nappulaa vuorollasi, muista ensin suorittaa kaikki toiminnot ensimmäisellä nappulalla (nappulan siirto, kortin pelaaminen ja ansan laukaiseminen) *ennen kuin* siirrät toista nappulaa!

Miten ansa laukaistaan

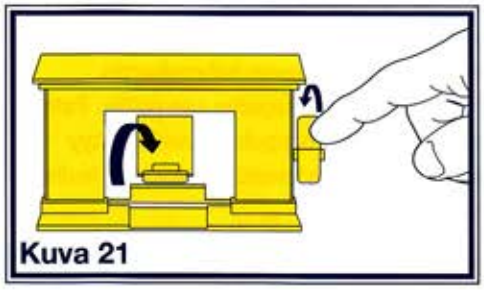
Toimi seuraavasti ansaa laukaistaessa:

* **Portaat:** Siirrä nappula portaiden ylätasoon sinisen tarran päälle. Paina vipua ja nappula lentää. Katso kuvaa 20.



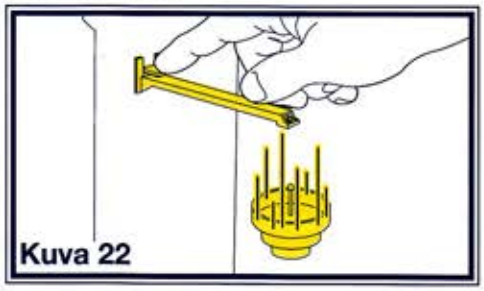
Kuva 20

* **Takka:** Siirrä nappula punaisen tarran päälle. Paina vipua taaksepäin ja nappula lentää takkaan. Katso kuvaa 21.



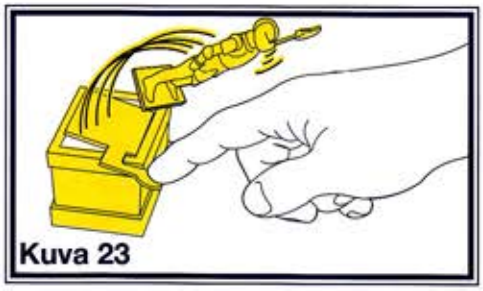
Kuva 21

* **Kattokruunu:** Paina vipua ja kruunu putoaa. Katso kuvaa 22.



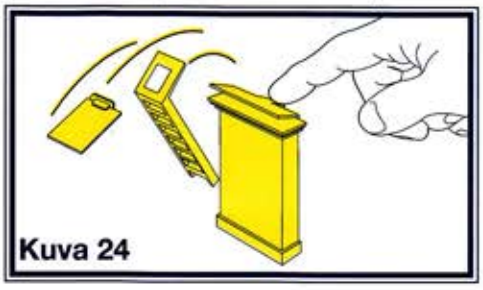
Kuva 22

* **Haarniska:** Paina vipua ja haarniska kaatuu. Katso kuvaa 23.



Kuva 23

* **Kirjahylly:** Siirrä nappula tikapuiden purppuran tarran päälle. Paina vipua kaataaksesi tikapuut. Katso kuvaa 24.



Kuva 24

Varoitus! Käytä ansoissa ainoastaan peliin kuuluvia osia ja tarvikkeita.

14531SF0297

Nappuloiden nujertaminen

Kun ansa on lauennut, ansaan joutunut nappula on poissa pelistä. Ansa viritetään uudelleen odottamaan seuraavaa uhriaan. Pelaaja, jonka nappula poistettiin pelistä, asettaa nappulaa vastaavan hahmokortin *kuvapuoli ylöspäin* eteensä ja nappulan sen päälle. Pelin kuluessa aina kun poistetun nappulan kuva ilmestyy seinälle, kuva irrotetaan kehyksestä ja asetetaan isolle sohvalle *kuvapuoli alaspäin*.

Pelaaja on poissa pelistä, jos hän menettää jokaisen hahmokorttinsa. Pelaajan ansakortit asetetaan hylättyjen korttien pakkaan (*Kahden pelaajan peli* on poikkeus).

Huijaaminen

Koska et halua muiden pelaajien tietävän nappuloitasi, voit yrittää *HUIJATA* heitä siirtämällä muita nappuloita lähemmäksi kartanon ulko-ovea.

Ansaruuduissa huijaaminen: Voit myös huijata siirtämällä omia nappuloitasi ansaruutuihin! Vaikka sinulla olisi sopiva kortti tai jokeri ansan laukaisemiseen, nosta kuitenkin uusi kortti pakasta. Jos kortti sopii ansaa, *älä* käytä sitä! Teeskentele, että sait väärän kortin ja pidä se itselläsi. Tällä tavoin 'ansassa' oleva nappulasi on turvassa ja sait uuden ansakortin!

Voittaminen

Voitat pelin, jos onnistut siirtämään nappulasi ulos kartanosta ulko-oviruutuun, kun kyseisen nappulan muotokuva roikkuu kartanon seinällä. (Tarkkaa lukua ei tarvita.)

Voitat pelin myös, jos nappulasi on viimeisenä pelissä mukana *tai* nappulasi muotokuva roikkuu kartanon seinällä etsivän saapuessa kartanon ulko-ovelle.

Kahden pelaajan peli

Tässä peliversiossa kummallekin pelaajalle jaetaan 4 hahmokorttia. Pelaajat voivat katsoa kortit, mutta niitä ei saa näyttää vastustajalle.

Seuraavaksi kummallekin jaetaan kaksi *salaista* hahmokorttia kuvapuoli alaspäin. Nämä kortit ovat salaisia *koko pelin ajan*, eikä niitä saa katsoa! (Pelaaja ei saa katsoa kortteja, vaikka hän menettäisi jokaisen hahmokorttinsa.) Pelaajat pelaavat 12 nappulalla, kuten edellisessäkin peliversiossa.

Jos pelaaja menettää kaikki hahmokorttinsa, peli jatkuu kunnes jokin seuraavista asioista tapahtuu:

(a) Nappula siirretään ulos kartanosta ulko-oviruutuun ja nappulan muotokuva roikkuu kartanon seinällä.

(b) Vain yksi nappula on pelissä mukana.

(c) Etsivä saapuu kartanon ulko-ovelle.

Voitat pelin, jos sinulla on muotokuvaa vastaava hahmokortti. Jos kummallakaan pelaajalle ei ole oikeaa korttia, pelaajat kääntävät salaiset korttinsa. Voittaja on pelaaja, *jolla on seinän kuvaa esittämä hahmokortti*.

Pelin säilyttäminen

Pelin loputtua irrota takka, kattokruunu ja palkki, kehys, haarniska ja kirjahylly. Seuraavaksi irrota portaiden yläosa ja varovasti oikea takaseinä (kattokruunupuoli).- Tämän jälkeen irrota jäljellä oleva seinäkokonaisuus. Pidä portaat paikoillaan. Aseta kaikki osat laatikkoon seuraavaa pelikertaa varten.

MB PELI

© 1995 Hasbro International Inc. All rights reserved.
Distributed in the Nordic Region by Hasbro Scandinavia A.S.,
Fiby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark