

pressman® 3-8 JÁTEKOS • 14 ÉVES KORTÓL
SINCE 1922

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

EGY REJTÉLYES GYILKOSSÁG NYOMÁBAN



JÁTÉKSZABÁLY

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ITT:



 reflexshop

Gyilkosság történt egy szerény vidéki házban az 1930-as évek Angliájában. A városlakók különböző módon segíthetnek, és mindegyikük nyomokkal szolgálhat a bűntény felderítéséhez. Képesek vagytok a hatékony együttműködésre, és megoldjátok a rejtélyt, vagy a gyilkos elmenekül az igazságszolgáltatás elől?

Az Egy rejtélyes gyilkosság nyomában egy kooperatív játék, ahol együtt, egy csapatként nyertek vagy veszítetek. A kezetekben lévő kártyák egyedi képességeit és hatásait használva kell kideríteni és egymással közölni, hogy kinél van a gyilkos. Ha a nyomozó segítségével sikeresen eldobjátok a gyilkost, vagy ha megoldjátok, hogy a gyilkos és az informátor ugyanannak a játékosnak a kezébe kerüljön, megnyeritek a játékot. Legyetek azonban nagyon óvatosak, a gyilkos és a szemtanú nem kerülhet ugyanahhoz a játékoshoz. Ha elfogynak a kártyáitok, mielőtt elkaptátok a gyilkost, ő elmenekül, ti pedig elveszítitek a játékot.

JÁTÉKELEMEK

- 9 hatáskártya
- 15 akciókártya
- Játékossegédlet

A KÁRTYÁK


A pakli 24 kártyát tartalmaz 1-24 számozással. Válogassátok össze a szükséges paklit a következő kártyákból:

3-4 játékos – 1-18 számú kártyák

5-8 játékos – 1-24 számú kártyák

A kártyák városlakókat jelképeznek, akiknek egyedi akcióik vagy hatásaik vannak. Ezek mindegyike a hozzá tartozó számmal együtt szerepel magán a kártyán és a játékossegédleten is. Az első néhány játszma során helyezték a játékossegédletet mindenki számára könnyen elérhető helyre, ezen megtaláljátok a többiek kezében lévő kártyák információit, ezzel megkönnyítve a rejtély megoldását.

A kék háttérű kártyákon () ikon látható, ezek az akciókártyák. A kártya akcióját a kártya kijátszásakor kell érvényesíteni.

A piros háttérű kártyákon () ikon látható, ezek a hatáskártyák. A kártya hatása azonnal érvényesül, amint a kezébe kerül, és csak onnantól nincs rád hatással, amikor kijátszod vagy továbbadod a kártyát.

akció



hatás



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek félre a gyilkost (1-es kártya) és a nyomozót (2-es kártya). Keverjétek meg a többi kártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Csúsztassátok a két félretett kártyát a pakliba: a nyomozót közel a pakli aljához, a gyilkost pedig közel a pakli tetejéhez. Ezt követően húzzatok mindnyájan két-két kártyát a pakli tetejéről, ezeket vegyétek a kezetekbe.

A megmaradt pakli lesz a húzópakli. Hagyjatok helyet a húzópakli mellett a dobópakli számára.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb olvasott vagy látott gyilkossági rejtéllyel kapcsolatos történetet.

A JÁTÉKOSOK KÖREI

Először olvasd el magadban a kezekben lévő kártyáidat. Alapvetően tetszőlegesen kiválaszthatod, hogy melyik kártyádat játszod ki, azonban olykor rá leszel kényszerítve, hogy a kártyák utasításai miatt konkrét kártyát játssz ki. Ha az utasítás lehetővé teszi, akkor olvasd fel hangosan a kártya szövegét. Az utasítás függvényében a kártyát eldobhatod vagy továbbadhatod egy másik játékosnak.

Amikor végzel a köröddel, még ne húzz új kártyát a kezedből. A kezdőjátékos köre után minden kör két fázisból áll:

Kártyahúzás: Ha kettőnél kevesebb kártya van a kezekben, húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy két kártya legyen a kezekben.

Kijátszás: Játssz ki egy kártyát. A kártyán lévő utasítás alapján játszd ki a dobópakli tetejére vagy add át egy másik játékosnak azt.

A játék folyamán bármelyikőtök bármikor átnézheti a dobópakliban lévő kártyákat, a kártyák sorrendjét azonban tilos megváltoztatni. A húzópakliban lévő kártyákat nem nézhetitek meg.

Megbeszélhetitek egymás között a stratégiát, azonban a kezetekben lévő, illetve általatok látott kártyákat nem nevezhetitek meg, kivéve ha van a kezetekben olyan kártya, ami kimondottan arra utasít, hogy tegyetek így (lásd a Korlátozott kommunikáció részt a 6. oldalon).

Amikor egy hatáskártyát dobtok el, annak nincs egyéb hatása azon kívül, hogy kikerül a kezetekből, és a többi játékos láthatja, mi volt az.

A JÁTÉK VÉGE

Együtt, egy csapatként nyertek, ha:

- kijátsszátok a nyomozót, és eléritek, hogy a gyilkost el kelljen dobni.
- a gyilkos és az informátor ugyanannak a játékosnak a kezébe kerül.

Amint ezek egyike megvalósul, a játék győzelemmel ér véget.

Együtt, egy csapatként veszítetek, ha:

- a gyilkos és a szemtanú ugyanannak a játékosnak a kezébe kerül.
- valamelyikötöknek a köre elején kártyát kell húznia a húzópakliból, de ott már egyetlen kártya sincs.

Mivel a győzelemhez szükségetek van a nyomozóra, a gyilkosra és az informátorra, abban a ritka esetben, amikor ezek mindegyike a dobópakliba kerül, és már nincs lehetőségetek azok visszavételére, akkor a gyilkos kicselezte a nyomozókat, és megúsza a büntényt. A játék vereséggel zárul, ilyenkor nem szükséges végigjátszanotok azt.

KORLÁTOZOTT KOMMUNIKÁCIÓ

- A játék során beszélgethettek egymással, de nem adhattok információkat a kezetekben lévő, illetve az átlalatok látott kártyákról. Ezt a szabályt bizonyos kártyák felülírják a kijátszásukkor, vagy amikor kézben vannak. Például, a komornyik lehetővé teszi, hogy megnevezz egy kártyát, a szóbeszédet kézben tartva pedig teljesen figyelmen kívül hagyhatod ezt a szabályt.
- Sohasem nevezhettek meg vagy írhattok körbe egyetlen kártyát sem, kivéve azokat, amik már a dobópakliban vannak.
- Nem erősíthetitek meg vagy cáfolhatjátok más játékosok találgatásait a kézben tartott kártyáitokkal kapcsolatban, kivéve amikor ezt valami kifejezetten lehetővé teszi.

PONTOZÁS

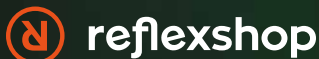
A húzópakliban maradt kártyák alapján határozzátok meg a csapatotok közös pontszámát. Az eredményeteket az alábbi táblázat határozza meg:

12+	Gyanúsan okos... Talán a ti kezetek is benne volt a bűntényben?
9-11	A gyilkos átkozza a napot, amikor azt hitte, hogy túljárhat az eseteken.
6-8	A bűnöző ugyan okos, de konok kítartásotok eredményre vezetett.
3-5	Tudjátok ugyan, hogy ki tette, de azt nem, hogy miért.
0-2	A gyilkost szórakoztatja az ügyetlenkedésetek, ezért maga tesz vallomást.

KÁRTYALISTA ÉS ÚTMUTATÓ

A szabálytanulás során érdemes még a játék kezdete előtt együtt átbeszélni az összes kártyát. Helyezzétek mindenki számára könnyen látható és elérhető helyre a játékossegédletet.

pressman®
SINCE 1922



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands,
Pressman Toy Corp, 1111 Digital Drive, Suite 150, Richardson, TX
75081, USA. Crown & Andrews Pty Ltd., Unit D, 21 Loyalty Road,
North Rocks, NSW 2151, Australia. Elephanta Marketing Ltd., Unit
C5, 27 Smales Road, East Tamaki, Auckland 2013, New Zealand.
Vivid Toy Group Ltd., GU3 1LS, UK.

A csomagolást és az instrukciókat tartsátok meg, mivel fontos információkat tartalmaznak. A színek és a komponensek eltérhetnek.
Származási hely: Kína. www.pressmantoy.com

© 2020. Made Under License From Steve Dee.

928102.0-10-v09-2206