

Játékelemek

- 168 bizonyítékkártya
 - 58 győzelmi pont jelölő
 - 8 szavatzeljelölő
 - 8 játékosjelölő
 - 7 jegyzetfüzet
 - 1 ceruza
- (egyben az aktív játékos jelölője)

A "Detektív Klub" még egyszer, utoljára felvételt hirdet új tagok számára. Te is kapsz meghívót, de előbb igazi detektívként bizonyítanod kell, hogy érdemes vagy a tagságra. Elemezd a bizonyítékokat, hallgasd ki a szemtanúkat, és derítsd ki, hogy ki nem mond igazat a csapatban! Csak a legravaszabbak és a legfigyelmesebbek lehetnek eredményesek. Ha te vagy az, akkor **üdvözlünk a klubban!**

Előkészületek

1. Helyezzétek a győzelmi pont jelölőket és a megkevert bizonyítékkártyákból álló húzópaklit képpel lefelé mindenki számára könnyen elérhető helyre!
2. Válasszatok magatoknak egy-egy szint, és tegyétek magatok elé a játékosjelölőket, arra pedig a színhez tartozó szavatzeljelölőt!
3. Válasszatok kezdőjátékost tetszőleges módszerrel! A kezdőjátékos vegye magához a ceruzát (ami egyben az aktív játékos jelölője is), és az összes többi játékos számára egy-egy jegyzetfüzetet. Pl. 7 fős játék esetén az aktív játékos 6 jegyzetfüzetet vesz maga elé.
4. Húzzatok fejenként 6-6 bizonyítékkártyát!



Előkészületek 4 fő esetén

Játékmenet

A Detektív Klub több fordulóból áll. Minden fordulóban 2 kártyát játszotok ki. A játék akkor ér véget, amikor minden játékos volt már aktív játékos

- egyszer (6-8 fős játék esetén), vagy
- kétszer (6-nál kevesebb játékos esetén).

Minden forduló a következő öt fázisból áll:

1 Válassz szót!

Ha te vagy az aktív játékos, nézd meg a kártyáidat, és találd ki egy szót! Vedd figyelembe, hogy a forduló során a kezedből összesen 2 kártyát használhatsz arra, hogy erre a szóra utalj. Ezt követően játssz ki a kezedből egy kártyát képpel felfelé a játéktér közepére! Ennek a kártyának utalnia kell arra a szóra, amire gondoltál. Ezután pedig azonnal húzz egy új kártyát a húzópakliból!



A játék folyamán minden alkalommal, amikor egy játékos bizonyítékkártyát játszik ki, azonnal húzzon helyette egy újat a pakliból! A játékosok kezében mindig 6 bizonyítékkártyának kell lennie.



Példa: Boglárka az aktív játékos. A "természet" szóra gondolt, és ezzel kapcsolatban egy vörös rózsát ábrázoló kártyát játszik ki.

2 Jelölj ki szerepeket!

Ha te vagy az aktív játékos, egy kivételével az összes jegyzetfüzetre írd le a szót, amire gondoltál! Ezt követően keverd meg lefordítva a jegyzetfüzeteket, és oszd ki azokat a többi játékos között véletlenszerűen!

Az egyik játékos üres jegyzetfüzetet kap, ő lesz az **cselszövő**. Az összes többi játékos **detektív** lesz. A detektíveknek ki kell deríteniük, hogy ki a cselszövő. A cselszövőnek pedig össze kell fognia az aktív játékoskal, hogy megpróbálják félrevezetni a detektíveket.



A játékosoknak az egész játék folyamán titokban kell tartaniuk a jegyzetfüzetüket. Senki sem tudhatja, hogy ki a cselszövő... a cselszövőt kivéve.

Játsszatok ki kártyákat!

Az aktív játékos balján ülő játékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos, amikor sorra kerül, játsszon ki egy-egy kártyát! A kijátszott kártyáknak utalniuk kell az aktív játékos által kigondolt (és leírt) szóra.



Példa: Anett detektív. A jegyzetfüzetében látja, hogy Boglárka a "természet" szót írta le, így egy olyan kártyát játszik ki, amin tenger látható. Ez elég jól illik a szóhoz.



Példa: Kende a cselszövő. Semmi sincs a jegyzetfüzetében. Megpróbálja elemezni a két kijátszott kártyát, és megpróbál olyan kártyát találni a kezében lévők között, ami jó lehet. Mindkét kártyán víz látható, lehetséges, hogy a "víz" szó van a jegyzetfüzetekbe írva? Egy nagy hullámot ábrázoló kártyát játszik ki.

Miután minden játékos kijátszott egy-egy kártyát, az aktív játékos játsszon ki egy második kártyát is, majd újra mindenki játsszon ki egy-egy kártyát, így mindenki két kártyát fog kijátszani.



Példa: Boglárka és Anett kijátszották a második kártyájukat is, és Kende rájött, hogy a keresett szó valószínűleg mégsem a "víz". Lehet, hogy a "természet" lesz? Vagy valami hasonló? Kijátszsa a napraforgót ábrázoló kártyát, bízva abban, hogy az illeszkedni fog a szóhoz.

Fontos, hogy bár az aktív játékos a játéktér közepére teszi a lapokat, az összes többi játékos közvetlenül maga elé játssza ki a kártyáit.

- Ha detektív vagy, figyelj arra, hogy meggyőző bizonyítékkártyákat játssz ki, nehogy meggyanúsítsanak a szavazás fázisban.
- Ha te vagy a cselszövő, próbálj információkat gyűjteni a többi játékos által kijátszott kártyákról, és igyekezz azokhoz hasonlókat választani.

4 MeséljeteK és szavazatok!

Miután minden játékos kijátszott 2-2 kártyát, az aktív játékos mondja ki azt a szót, amit leírt! Magyarazza is el, hogy miért azt a két kártyát választotta ehhez a szóhoz!

Az óramutató járásával megegyező irányba haladva a többi játékos is tegye meg ugyanezt, magyarázza el a döntéseit, és ha mindenki végzett, a játékosok szavazzanak, hogy szerintük ki a cselszövő! Az aktív játékos nem vesz részt a szavazásban. Az aktív játékos balján ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amikor egy játékos sorra kerül, helyezze a szavazatjelölőjét az általa választott játékos játékosjelölője mellé (magát nem választhatja senki sem)!

Példa: Anett és Emese úgy gondolják, hogy Kende a cselszövő, ugyanis számukra nem volt meggyőző, amit a kártyáiról mesélt. Anett a szavazatjelölőjét Kende játékosjelölője mellé helyezi. Kende cserébe Anettre szavaz, és abban reménykedik, hogy Emese rosszul dönt majd.

5 Pontozás

Miután mindannyian szavaztatok, fordítsátok meg a jegyzetfüzeteiteket, következik a pontozás.

- Minden detektív, aki a cselszövő játékosjelölőjéhez helyezte a szavazatjelölőjét 3 győzelmi pontot kap.
- Amennyiben a cselszövő játékosjelölőjénél 0 vagy 1 szavazatjelölő van, a cselszövő 5 győzelmi pontot, az aktív játékos pedig 4 győzelmi pontot kap.
- Amennyiben a cselszövő játékosjelölőjénél legalább 2 szavazatjelölő van, a cselszövő és az aktív játékos nem kap győzelmi pontokat.

Példa: Anettnek és Emesének igaza volt, és 3-3 győzelmi pontot kapnak. Kende és Boglárka egy győzelmi pontot sem kapnak ebben a fordulóban.

• IMPRESSZUM •

Játéköltet: Oleksandr Nevskiy
Fejlesztés: IGAMES Studio
Illusztráció és kivitelezés: M8I Studio
Kiadó: Michał Herman
Szerkesztés/Angol fordítás: Antoine Prono

Tartsátok a győzelmi pont jelölőiteket képpel lefelé! Amikor a pontozási fázissal végeztetek, új forduló veszi kezdetét. Az aktív játékos adja tovább a ceruzát a balján ülő játékosnak, ő lesz az új aktív játékos, gyűjtse össze a jegyzetfüzeteket! Húzza át minden jegyzetfüzetben az előző fordulóban leírt szavakat, hogy elkerüljétek a félreértéseket!

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos volt már aktív játékos egyszer (6-8 fős játék esetén) vagy kétszer (6-nál kevesebb játékos esetén). A végén fordítsátok meg a győzelmi pont jelölőiteket, és adjátok össze az értékeiket! Az lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintettek közül a legtöbb győzelmi pont jelölővel rendelkező játékos a győztes. További döntetlen esetén a döntetlenben résztvevő játékosok mindegyike győztes.

★ JÁTÉKVARIÁNSOK ★

Tematikus játéK

Még az első forduló előtt válasszatok közösen egy témát! Amikor az aktív játékos kitalál egy szót, annak kapcsolódnia kell a kiválasztott témához. A témák egészen konkrétak (pl. Magyarország, Star Wars, kosárlabda, stb.) vagy általánosak (pl. filmek, országok, irodalom, stb.) is lehetnek, ez attól függ, mennyire szeretnétek nehezé tenni a játékot. A választott témát mindenkinek jóvá kell hagynia, és bármelyik forduló után lecserélhetitek a témát, de természetesen akár az egész játszmat szentelhetitek egyetlen témának.

Nincs mese!

Ebben a variánsban az aktív játékos ne mondja ki a leírt szót, és a játékosok ne meséljék el, hogy miért az adott kártyákat választották. Miután mindannyian kijátszottátok a 2-2 kártyátokat, azonnal szavazásra kerül sor. Így egészen máshova kerülnek a hangsúlyok ebben a variánsban.

CLUB BEEPER

A JEGYZETFÜZETEK
LEGJOBB HELYETTESÍTŐJE



Letölthető az

App Store-ból



SZEREZD MEG:

Google Play



HALADJ A KORRAL, DETEKTÍV: OSZD MEG AZ INFÓKAT ONLINE!