

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 elkapnátok 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 akciói vagy hatásai van. 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 hátterű kártyákon () ikon látható, ezek az akciókártyák. A kártya akcióját a kártya kijátszásakor kell érvényesíteni.

A piros hátterű 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. Hagyatok helyet a húzópakli mellett a dobópakli számára.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb olvasott vagy látott gyilkossági rejtélyel 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 kezembe. 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 játszod 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.
- valamelyikőtöknek a köre elején kártyát kell húznia a húzópakliból, de ott már egyetlen kártya sincs.

PONTOZÁS

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

12+	Gyanúsán 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 kitérésök 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.

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 bűntényt. 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 általatok 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.