Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty, Irene Adler… Az ismert hősökre a gyanú árnyéka vetül – egyikük bűnöző. Melyikőtök oldja meg a rejtvényt, és nevezi meg a törvénytisztelő állampolgárok közt megbújó gonosztevőt?

A doboz tartalma:

- 4 paraván
- 13 kártya a gyanúsítottak képével
- nyomozási naplótömb
- játékszabály



Hope S. Hwang Vincent Dutrait

Sherlock

2~4 10+ 15'

JÁTÉKSZABÁLY

A játékot az kezdi, aki utoljára olvasott krimit.
Összekeveri a 13 kártyát, kihúz egyet és anélkül, hogy megnézné vagy megmutatná, lefordítva az asztal közepére teszi.
A kártya a mindenki által keresett bűnöző képét rejti.

A többi 12 kártyát a játékosok elosztják egymás közt.



Ha hárman játszanak, mindenkinek 4, ha négyen, mindenkinek 3 kártya jut (a kétszemélyes játék szabályait külön ismertetjük).

A játékosok egy-egy nyomozási naplólapot és egy-egy paravánt kapnak, amivel eltakarják a naplóbejegyzéseket a kíváncsiskodók elől.

Mielőtt elkezdődne a játék, minden játékos feljegyzi a naplójába a nála levő kártyákon szereplő szimbólumokat.



Példa a játékos által a saját kártyáiról készített feljegyzésekre.

A játékosok az óramutató járásával egyező irányban egymás után lépnek. Mindenki igyekszik kideríteni, ki a bűnöző (a 🔍 vagy 👂 akciók során kinyomozott információkat a nyomozási naplóba gyűjti). A játékos megvádolhat valakit azzal, hogy ő a bűnöző ([☞] akció).

Fontos: egy lépés alkalmával a játékos mindig csak egy (🔍 , 👂 vagy [☞]) akciót hajthat végre.

AZ AKCIÓK LEÍRÁSA:



NYOMOZÁS: A játékos kiválaszt egy szimbólumot és megkérdezi a többieket, hogy szerepel-e a kártyáikon. A megkérdezetteknek, ha rendelkeznek az adott szimbólummal, meg kell mondaniuk, és kézfeltétellel jelezniük is kell azt. A kérdező nem szól semmit és nem emeli fel a kezét.

Fontos: A játékosok nem mondják meg, hány darab van az adott szimbólumból náluk.



KIHALLGATÁS: A játékos kiválaszt valakit, és megkérdezi, hány darab van az adott szimbólumból nála. A megkérdezettnek meg kell adnia a szimbólumok pontos számát.



VÁDEMELÉS: A játékos megnevezi, hogy kit tart bűnözőnek. Megnézi az asztal közepén levő kártyát, de vigyáz, hogy a többiek ne láthassák, ki a bűnöző. Ha a játékos eltalálta, ki is a bűnöző, akkor felfedi a kártyát és megnyeri a játékot. Ha tévedett, a kártyát lefordítva az asztalon hagyja. Nem indíthat már több akciót, de a játék végéig KÖTELES a kérdésekre válaszolni. A sikertelen vádemelés után a következő játékos kerül sorra.

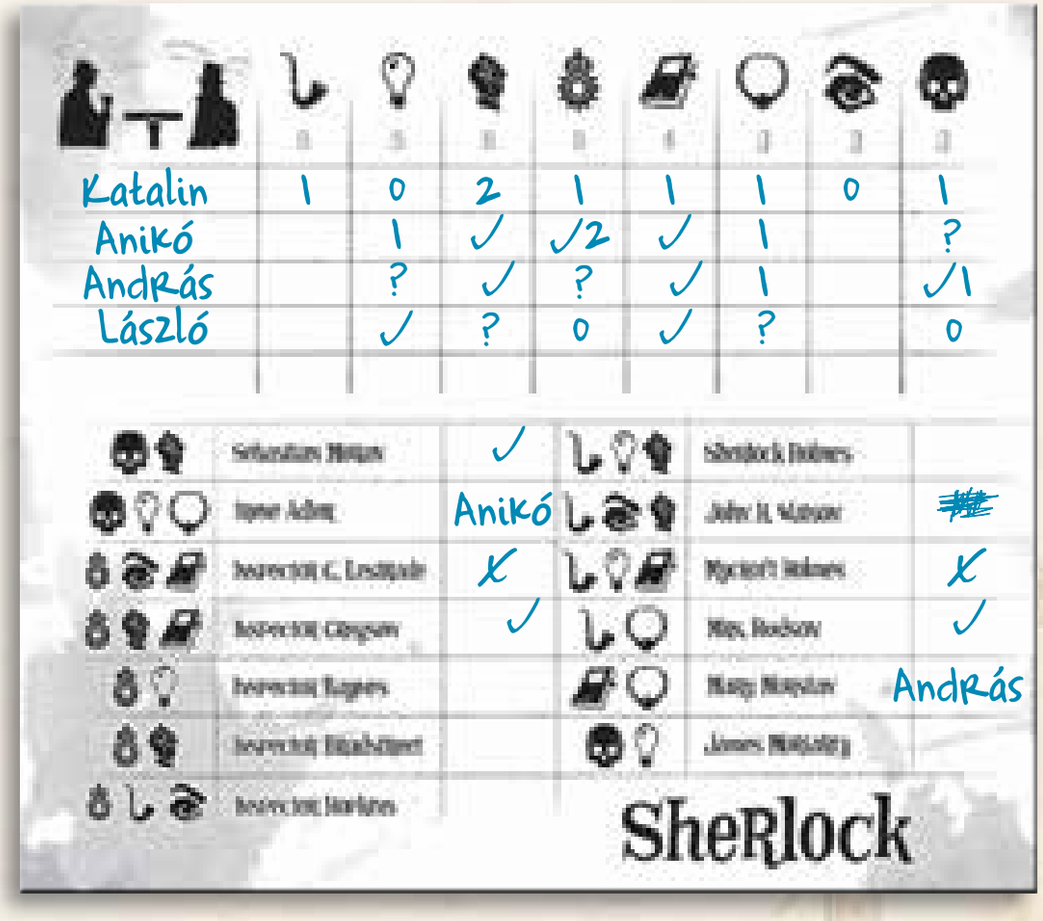
Aki eltalálja, ki a bűnöző, az nyer, és ezzel a játék véget ér.
Ha a játék résztvevői egy kivételével tévesen adják meg a bűnöző személyét, az nyer, aki utolsóként játékban maradt.

HOGY HASZNÁLJUK A NYOMOZÁSI NAPLÓT?

Minden napló két részre oszlik. A felső felén látható a játékban szereplő szimbólumok fajtája és mennyisége. Ide lehet feljegyezni a játékosok nevét és megadni a náluk levő szimbólumok számát. A lap alsó részén látható, hogy a játék szereplőihez milyen szimbólumok tartoznak.
A játékosok ide jegyzik fel, hogy szerintük kinél lehet egy-egy adott kártya. A nyomozási naplót tetszés szerint lehet vezetni. Az alábbiakban egy példabejegyzést közlünk.

<u>A naplólap teteje:</u>
a kérdező személye [?];
az adott szimbólummal rendelkező játékos [✓]; hány darab van az adott szimbólumból a játékosnál [1]; a játékos válasza a NYOMOZÁS és KIHALLGATÁS során feltett kérdésekre - [✓1, ✓2]; kinél nincs ilyen szimbólum [0].

<u>A naplólap alja:</u>
az összegyűjtött információk alapján levont következtetések.



A KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

A szabályok megegyeznek a 3, illetve 4 fős játék szabályaival, a következő kivételekkel:

1. A játék előkészítése során (1 helyett) 3 kártyát kell letakarva egymás mellé az asztalra tenni. A középső kártyán van a keresett bűnöző képe. A többi kártyát össze kell keverni és el kell osztani a két játékos közt.

2. A NYOMOZÁS menete itt más:
a játékos a bűnöző képe melletti kártyák valamelyikét felveszi és nála levő kártyákból letesz egyet a helyébe **képpel felfelé**.

3. Ha a bűnözőt ábrázoló kártya mellett mindkét kártya fel van fedve, akkor már senki sem folytathat NYOMOZÁST .

JÁTÉKSZABÁLY HALADÓKNAK

A haladó játékban nehezebb a nyomozás.

1. A játék elején a játékosok megkapják a kártyákat és eldöntik, milyen sorrendbe rendezik azokat – az elsőtől az utolsóig. A játékos a kérdésekre válaszolva nem nyilatkozik az utolsó kártyáján látható szimbólumokról.

Példa: *Ha egy játékost a villanykörtéről kérdeznek, és ez a szimbólum csak a legutolsó kártyáján szerepel, nem jelentkezik, és nem árulja el, hogy van villanykörtéje. Ha a halálfejről érdeklődnek, és mindhárom kártyáján szerepel halálfej, csak két halálfejet mond be.*

2. A lépése elején a játékos megcseréli a kártyák sorrendjét, hogy az első kártyája legyen az utolsó. Ha sikertelen gyanúsítás miatt már semmilyen akciót sem hajthat végre, minden körben meg kell fordítania a kártyái sorrendjét.

A kétszemélyes játékban, NYOMOZÁS alkalmával az asztalról felvett kártya a kicserélt kártya helyére kerül.

Szerző: Hope S. Hwang
Illusztrációk és grafikai tervezés: Vincent Dutrait
Tesztelés: Gary Kim, GyeongBo Kim, MunHyeok Kim, Kevin Kim, Tom Kim, JunHwan Moon, SeongJun Park, WonTae Baik, Jade Yoo, DongHoon Lee, JuHwa Lee, YongSeok Choi, HeeYeon Choi, Il Hwang, YangSeon Hwang, Nobuaki Takerube, Seiji Kanai, ZIZI, DongJin Lim.

© 2017 Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

© 2015 BoardM Factory
All Rights Reserved

Forgalmazó: Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456
Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekkobra.hu

03301/3

granna.hu **www.jatekmakettcentrum.hu** **Gyártás helye: Lengyelország** **Minden jog fenntartva!**