

Példa (folytatása): Csaba köre következik. Kijátszik egy kártyát, amivel kiderül, hogy 3 nyom is egyezik a két kártya között. Csaba a kártyát a nyomozástábla alá helyezi.



A sisak nem lehet az egyező 3 nyom egyike, hiszen azt már kizárta a csapat a korábbi körökben. Ez egyben azt is jelenti, hogy a 3 egyező nyom a következő: sárgarépa (zöltség), szénabála (rejtekhely), 8:00 (időpont). Csaba kizárja a következő nyomokat: tök, retek, pajta, vakondjárat, 6:00 és 7:00.

Most már csak azt kell kiderítenie a csapatnak, hogy milyen fejfedőt hordott a tettes vakond.

Károly köre következik. Kijátszik egy kártyát, amivel a két kártya között 2 egyező nyom jelenik meg. Károly a kártyát a nyomozástábla jobb oldalára helyezi.



Mivel a játékosok már kizárták a pajtát és a 9:00 órát, a két egyező nyom egyike mindenképpen a sárgarépa kell, hogy legyen (amit már korábban kiderítettek), a másik pedig a baseballsapka – amivel az utolsó hiányzó információ is megvan. Károly úgy dönt, hogy lezárja a nyomozást és megnevezi a 4 nyomot: „A tettes vakond baseballsapkát hordott, a sárgarépát vitte el 8:00-kor és a szénabálába rejtette el.”

A játékosok ellenőrizték le a kártyát... Károlynak igaza volt!

Siker!

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

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Amikor az aktív játékos hibásan nevez meg legalább egy nyomot. **Együtt, egy csapatként elveszítitek a játékot.**
- Az aktív játékos a köre végén nem tud kártyát húzni a pakliból, mert abban már nincs kártya. Ekkor számoljátok össze, hogy hány bűnügyet oldottatok meg sikeresen (mennyi kártyát tettetek félre jutalomként), és nézzétek meg, hogy mennyire voltatok sikeresek.

0 VAGY 1 SIKERESEN MEGOLDOTT BŰNÜGY

Egy picit figyeljete jobban, egyetlen részlet sem jelentéktelen.

2 SIKERESEN MEGOLDOTT BŰNÜGY

Nem rossz, de ne feledjétek, csak egy kicsivel több együttműködés is hatékonyabbá teheti a nyomozást.

3 SIKERESEN MEGOLDOTT BŰNÜGY

Nagyon jó, már csak egy kevéske gyakorlásra van szükség ahhoz, hogy igazán kiválóak legyetek.

4 VAGY TÖBB SIKERESEN MEGOLDOTT BŰNÜGY

Gratulálunk, igazi mesternyomozók vagytok. Legközelebb, ha növelni szeretnétek a tétet, tovább nehezíthetitek a játékot azzal, hogy 24 helyett 23 kártyát készítek elő a játék elején, miközben megisméltitek ezt az eredményt. További kártyacsökkentéssel még jobban próbára tehetitek magatokat.



Játéktervezők: Alexander Peshkov és Ekaterina Pluzhnikova
Illusztrátor: Natalya Efremova
Művészeti vezető: Anastasia Durova
Projektmenedzser: Polina Basalova
Korrekter: Maria Kravchenko
Gyártásvezető: Kristina Balakirova
Szerkesztő: Arthur Burlakov



Red Cat Games LLC
 51/1-14, Komitas Ave,
 Yerevan 0014,
 Republic of Armenia
 mail@redcatgames.am
 www.RedCatGames.am
 ©2024 Minden jog fenntartva.



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
 1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
 Tel.: +36 1 / 773 3600
 E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
 www.reflexshop.hu

Kerti rejtély

JÁTÉKSZABÁLY

Egy egész vakondcsalád költözött be a farmra.

Az új szomszédok inkább a föld alatt élnek, így a látásuk korántsem tökéletes. A felszíni kirándulásaik során néha meglátogatják a kerteket, és akaratlanul elragadnak egy-egy zöltséget... olykor kettőt. A tettes vakond megtalálása nem könnyű feladat. De szerencsére a szorgalmas dongó mindig ott van valahol a közelben, és virágport gyűjt. Ha valaki, hát ő biztosan tud segíteni. Azonban hiába árul el ő is néhány részletet nektek, az ügy megoldása rajtatok múlik!

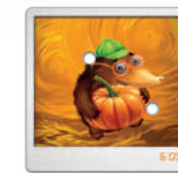
JÁTÉKELEMEK



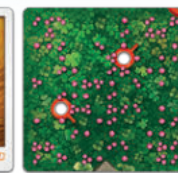
• 16 nyomjelölő



• 1 kétrétégű nyomozástábla



Előlap



Hátlap

• 64 gyanúsítottkártya

A JÁTÉK CÉLJA

Oldjátok meg annyi bűnügyet, amennyit csak tudtok, mielőtt elfogyna a pakli.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek meg a **gyanúsítottkártyákat** képpel lefelé, és osszatok minden játékosnak 3-3 kártyát. Nézzétek meg a kapott kártyákat, de a többieknek ne mutassátok meg, hogy mi van azokon.
- 2 A többi gyanúsítottkártya közül válasszatok véletlenszerűen **24-et** és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, a többi kártyát pedig helyezzétek vissza a játék dobozába.
- 3 Helyezzétek a **nyomozástáblát** a játéktér közepére.
- 4 Helyezzétek a **gyanúsítottpakli felső kártyáját** a nyomozástábla bemélyedésébe képpel lefelé. A kártya másik oldalán lévő vakond a felelős a zöldségek eltüntetéséért.

NE NÉZZÉTEK MEG A KÉPPEL LEFELÉ LÉVŐ KÁRTYÁTI!

Fontos: Győzdjétek meg róla, hogy megfelelő a kártya tájolása. Figyeljétek arra, hogy a kártya alján közepén a kő, illetve a jobb felső sarkában a nagyító megfelelően illeszkedjen a nyomozástáblához.



- 5 Helyezzétek a 16 **nyomjelölőt** a nyomozástábla mellé, képpel felfelé.



JÁTÉKMENET

Egy detektívcapatként kell együttműködnötök ebben a kooperatív játékban. A csapat legjobb megfigyelője lesz a kezdőjátékos, vele kezdve az óramutató járásával megegyező irányban kerültök sorra.

Egy bűnügy megoldásához meg kell neveznetek mind a 4 nyomot:

FEJFEDŐ
Mit hordott a tettes?

FEJKENDŐ	BASEBALLSAPKA	SISAK	HALÁSZSAPKA

HIÁNYZÓ ZÖLDSÉG
Melyik zöldséget vitte el?

SÁRGARÉPA	TÖK	RETEK	UBORKA

REJTEKHELY
Hova rejtette a zöldséget?

PAJTA	SZÉNABÁLA	SZEDERBOKOR	VAKONDJÁRAT

IDŐ
Mikor tűnt el a zöldség?

6:00	7:00	8:00	9:00

Ebben a példában a tettes vakond **baseballsapkát** viselt, a **sárgarépát** vitte el **6:00-kor**, és a **vakondjáratban** rejtette el.

1. VÁLASSZ EGY KÁRTYÁTI

Amikor sorra kerülsz, nézd meg kézben tartott kártyáidat és válassz egy vakondot közülük.

Megjegyzés: A játék első körében valójában nincs jelentősége, hogy mit választotok. A második körtől kezdve azonban vegyétek figyelembe a korábban kijátszott kártyákat, hogy megfontolt döntéseket hozhassatok.

Játszd ki a kiválasztott kártyádat a nyomozástáblára **képpel lefelé**, a bemélyedésben lévő kártyára.

Fontos: Mindig ellenőrizzétek, hogy a kártya tájolása helyes legyen.



2. VIZSGÁLJÁTOK MEG A NYOMOKAT

Ezt követően derítsétek ki a tettes vakonddal kapcsolatos információkat, illetve a bűncselekmény körülményeit. Minden gyanúsítottkártyán két lyuk van. Az egyikken sohasem látható virág. A másikon keresztül azonban látni fogjátok, hogy a szomszédotok, a barátságos dongó milyen nyomokat hagyott a számotokra:

- Ha **nem látható virág** a lyukon keresztül: a dongó a nyommal azt jelzi, hogy a két kártya között **nincs egyező nyom**.
- Ha **2 virág** látható a lyukon keresztül: a két kártya **2 egyező nyomot** tartalmaz.
- Ha **1 virág** látható a lyukon keresztül: a két kártya **1 egyező nyomot** tartalmaz.
- Ha **3 virág** látható a lyukon keresztül: a két kártya **3 egyező nyomot** tartalmaz.

Az aktív játékos (akinek a köre tart) **távolítsa el a nyomozástábla legfelső kártyáját** (anélkül, hogy az alatta lévő kártyát elvonná vagy megfordítaná, és helyezze **képpel felfelé** a nyomozástábla mellé, arra az oldalra, aminek a számértéke megegyezik az imént látott nyomok mennyiségével azaz a virágok számával). Ha a nyomozástábla ezen oldala mellett már van egy vagy több kártya, a kártyákat egymás mellé kell helyezni, hogy mindegyik jól látható legyen.

Példa: Luca a kezdőjátékos. Kiválaszt a kezéből egy kártyát, és képpel lefelé a nyomozástábla közepére helyezi. Egyik lyukon át sem látható virág, ami azt jelenti, hogy a két kártyán egyáltalán nincs egyező nyom. Luca így a kártyát a nyomozástábla bal oldala, a O érték mellé helyezi.



3. BESZÉLJÉTEK MEG A NYOMOKAT

Beszéljétek meg közösen az új információkat. Ha az aktív játékos úgy gondolja, hogy bármelyik nyomot kizárhatja, fordítsa a hozzá(juk) tartozó nyomjelölő(ke)t képpel lefelé.

Példa (folytatása): Luca az összes olyan nyomot kizárhatja, ami megegyezik a kijátszott kártyájával, így képpel lefelé fordítja az összes hozzá tartozó nyomjelölőt (fejfedő – sisak, hiányzó zöldség – uborka, rejtékhely – szederbokor, a zöldség eltűnésének időpontja – 9:00).



4. OLDJÁTOK MEG A BŰNÜGYET VAGY A KÖR VÉGET ÉR

Ha egyikőtök sem áll készen arra, hogy megoldja a bűnügyet:

- 1) Az aktív játékos húzzon egy kártyát a pakliból és vegye kézbe.
- 2) A tőle balra ülő játékos köre következik.

Ha bármelyikőtök úgy gondolja, hogy le tudja zárni a nyomozást, és ebbe az aktív játékos is beleegyezik:

- 1) A nyomozást lezáró játékos jelentse be ezt a többiek számára. Beszéljétek meg közösen az elméletét.
- 2) Az aktív játékos nevezze meg mind a 4 nyomot, ezt követően pedig vegye fel a gyanúsítottkártyát a nyomozástábláról és fordítsa képpel felfelé.
 - Ha a 4 nyomból akár csak 1-et is tévesen nevezett meg, az egész csapat elveszíti a játékot és a játék azonnal véget ér.
 - Ha a 4 nyom mindegyikét helyesen nevezte meg, a csapatotok sikeresen megoldotta a bűnügyet (tegyétek félre a gyanúsítottkártyát a sikeretek jutalmaként). A játék tovább folytatódik: mindenki tartsa meg a kézben lévő kártyáit, az aktív játékos pedig készítsen elő egy újabb fordulót.

Az aktív játékos:

- Helyezze a nyomozástábla mellett lévő összes kártyát a dobópakliba.
- Húzza fel a húzópakli felső kártyáját, és anélkül, hogy megnézné, helyezze azt a nyomozástábla közepére, a bemélyedésbe, képpel lefelé.
- Fordítsa az összes nyomjelölőt képpel felfelé.
- Húzzon egy kártyát a pakliból, és vegye kézbe azt, hogy újra 3 kártyája legyen.

A tőle balra ülő játékos körével egy újabb forduló veszi kezdetét.