

SALEM

1692



SALEM 1692

A JÁTÉKMENTET ÁTTEKINTÉSE

1692-t írunk és Massachusettsben, Salem városában járunk. A gonosz itt ólálkodik, és meg vagytok győződve róla, hogy néhány városlakó közületek boszorkány! A játék során kártyákat húztok, hogy megvádoljátok azokat a játékosokat, akikben nem bíztok, és segítitek azokat, akikről úgy gondoljátok, hogy a ti oldalatokon állnak. Amikor a pakli kiürül, és az Éjszaka kártyát felhúzzák, akkor a boszorkányok megpróbálnak megölni egy ártatlan játékost.

A játék során bármikor is Boszorkány Per kártyát birtokló játékosok a Boszorkányok, akik akkor győznek, ha megölnék minden nem-Boszorkányt. Azok a játékosok, akiknél a játék során egyszer sem volt Boszorkány kártya (a Városiak) akkor győznek, ha képesek felfedni minden olyan Per kártyát, melyen "Boszorkány" felirat található. A játék folyamán a Konspiráció kártya körbecsúsztatja a Per kártyákat, tehát akiben eddig megbíztál, talán boszorkánnyá változott a játék közepén. Cselekedj mihamarabb, különben te maradsz az egyetlen Puritán a városban, aki szembeállhat a gonosszal!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Válasszátok ki a legtapasztaltabb Salem játékost, ő lesz a Kikiáltó. A Kikiáltó vezeti le a szem behunyást és kinyitást az Éjszaka körökben.

Ha a csoportotok még új a Salem játékban, valaki csak szemlélődő szeretne lenni, vagy nagyon sokan vagytok, akkor javasoljuk, hogy a Kikiáltó helyett legyen Moderátor. A Moderátor úgy segíti a játékmenetet, hogy ő maga nem vesz részt a játékban, azaz nem tekintendő játékosnak.

- Az alábbi táblázat alapján válogassátok össze a játékoszámtól függő megfelelő számú Per kártyát. A megmaradt Per kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Keverjétek meg a Per kártyákat és képpel lefelé osszátok szét egyenlően a játékosok között. Diszkrétan nézzétek meg saját Per kártyáitokat, majd képpel lefelé helyezétek le őket magatok elé egy sorba. Ha kapsz egy olyan kártyát, amelyikre az van írva, hogy „Boszorkány”, akkor Boszorkány maradsz a játék végéig. Ha olyan kártyát kapsz, amelyikre az van írva, hogy „Rendőrbíró”, akkor Rendőrbíróként cselekszel a játék Éjszaka fázisa során. Előfordulhat, hogy valaki egyszerre Boszorkány és Rendőrbíró. A Rendőrbíró megpróbál megmenteni egy játékost az Éjszaka során.

JÁTÉKOS	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NEM BOSZORKÁNY	18	23	27	32	29	33	27	30	33
BOSZORKÁNY	1	1	2	2	2	2	2	2	2
RENĐŐRBÍRÓ	1	1	1	1	1	1	1	1	1

- Keverjétek meg a Városháza kártyákat és osszátok ki mindenkinek egyet-egyet. Helyezétek képpel felfelé magatok elé. Olvassátok fel hangosan a karakteretek képességét a csoportnak.



Ha 7 vagy kevesebb játékos játszik, akkor két-két Városháza kártyát is oszthatok minden játékosnak, melyek közül mindenki kiválaszt egyet, a másikat pedig visszateszi a dobozba.

- Vegyétek ki a Fekete Macskát, az Éjszakát és a Konspirációt a pakliból. Keverjétek meg a paklit és osszátok 3 kártyát minden játékosnak. Keverjétek vissza a Konspiráció kártyát a pakliba, helyezétek az Éjszaka kártyát a pakli aljára, a Fekete Macska kártyát pedig tegyétek félre.
- A Kalapács jelzöt tegyétek az asztal közepére. Ha Kikiáltóval játszatok, akkor válasszátok ki azokat a fekete Ölés kártyákat, amelyek passzolnak a játékosok Városháza kártyáihoz, és helyezétek

őket egy pakliba az asztalra. A megmaradt Őlés kártyák visszakerülnek a dobozba. Moderátor esetén az összes Őlés kártyát tegyék vissza a dobozba.

6. Hajtsátok végre a Hajnalt. Hajnal kizárólag a játék legelején történik. A Hajnal folyamán a Boszorkányok titokban odaadják a Fekete Macskát valamelyik játékosnak. Ez lehetővé teszi, hogy a Boszorkányok megismerjék egymást, és hogy az ártó kártyát, a Fekete Macskát, lehelyezzék egy játékoshoz a játék elején. Megtehetik, hogy önmagukhoz teszik ezt a kártyát, hogy eltereljék a gyanút.

Moderátor használata esetén:

A Moderátor a 12. oldalon található Moderátor szöveg Hajnal szekciójának felhasználásával irányítja a játékosok akcióit.

Kikiáltó használata esetén:

A Kikiáltó a Fekete Macska kártyát képpel felfelé keresztben a húzópakli tetejére teszi (így könnyebben felhúzzhatják a Boszorkányok), és felszólítja a játékosokat, hogy csukják be a szemüket. Ezután arra utasítja a Boszorkány kártyával rendelkező játékosokat, hogy nyissák ki a szemüket, és tegyék a Fekete Macska kártyát az egyik játékoshoz (A Kikiáltó szeme legyen csukva, hacsak nem Boszorkány).

A Kikiáltó elszámol lassan 10-ig, majd felszólítja a Boszorkányokat, hogy csukják be a szemüket, majd közli a játékosokkal, hogy mindenki kinyithatja a szemét.

A Fekete Macska kártyát birtokló játékos a kártyát képpel felfelé a Per kártyái elé helyezi. A játék folyamán egyszer a Fekete Macska kártyát úgy kell tekinteni, mint egy tetszőleges Kék kártya. Eldobható, illetve bizonyos kártyák által elmozgatható, és ha eldobják, akkor újrahúzzható, hogy a játék folyamán később ismét kijátszható legyen.

A behunytt szemek idején történő zajkeltésekre vonatkozó ötletek végett lásd a Haladó Típek részt a 14. oldalon.

JÁTÉKMENET

A Fekete Macska kártyát birtokló játékos következik elsőként, és a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A FORDULÓD SORÁN

2 dolog közül CSAK 1-et hajtasz végre, de az kötelező:

1. Húzz 2 kártyát a fordulód végén.

Ha **FEKETE** kártyát húztál, akkor azt fel kell fedned, és azonnal ki kell játszani.

- VAGY -

2. Játssz ki legalább 1 kártyát (noha kijátszhatod bármennyi kártyát a fordulóban) egy tetszőleges másik játékosra.

A **ZÖLD** kártyákat el kell dobni használat után.

A **KÉK** kártyák a játékos előtt maradnak mindaddig, amíg a játékos meg nem hal, vagy amíg a kártyát el nem moztatja vagy dobja egy másik kártya (például a Bűnbak vagy az Átok).

A **VÖRÖS** kártyák a játékos előtt maradnak mindaddig, amíg a játékosnak össze nem gyűlik összesen 7 vádja. A 7. vádat kijátszó személy kiválaszt egy Per kártyát a vádak között összegyűjtött játékos előtt, és felfedi azt. Ezután a játékos előtt lévő valamennyi Vörös kártyát el kell dobni.

EGY JÁTÉKOS MEGHAL, HA

Valamennyi Per kártyáját felfedték.

- VAGY -

Az egyik felfedett Per kártyáján "Boszorkány" olvasható.

- VAGY -

A Boszorkányok megölik a játékost az Éjszaka során.

Amikor egy játékos meghal, a kezében tartott kártyáit és az asztalon előtte lévő kék kártyákat a dobópakliba teszi. Felfedi a megmaradt Per kártyáit, és köteles megmondani az igazat, hogy a játék folyamán volt-e nála egyszer is „Boszorkány” kártya.

A JÁTÉK VÉGET ÉR, HA

A városiak (azok a játékosok, akik egyszer sem birtokoltak "Boszorkány" kártyát a játék folyamán) akkor győznek, amikor felfedik a játék utolsó "Boszorkány" Per kártyáját. Nem kell feltétlenül megőlniük az összes Boszorkányt, csak fel kell fedniük az összes "Boszorkány" Per kártyát.

- VAGY -

A Boszorkányok győznek, amint az életben lévők közül mindenki Boszorkány. A Boszorkányok vagy jelenleg rendelkeznek "Boszorkány" kártyával, vagy a játék során valamikor rendelkeztek "Boszorkány" kártyával.



A városiak nyernek, amint az összes "Boszorkány" kártya felfedésre került.

SALEM 5 TÖRVÉNYE

1. Sohasem játszatsz ki kártyát, illetve a Kalapács jelzőt önmagadra. Sohasem játszatsz ki kártyát úgy, hogy annak közvetlen hatása legyen rád (például nem adhatsz magadnak Kegyeletet vagy Alibit, nem kényszeríthetsz senkit, hogy adjon neked kártyákat a Rablásból, illetve nem mozgathatsz át kártyákat saját magadnak a Bűnbakkal).
2. Ha egyszer kijátszottál egy kártyát, akkor azt nem lehet visszavenni. Ha egy játékos elfelejti használni a különleges képességét a megfelelő fordulóban, akkor... úgy járt!
3. Ha egy játékos sokat habozik, akkor fordítsátok át a homokórát. Amikor leér a homok, akkor a játékosnak fel kell húznia két kártyát (hacsak már ki nem játszott kártyákat) és a fordulója véget ér.
4. A játékosok megtehetik, hogy titokban átrendezik a Per kártyáikat, ám a kártyáknak mindvégig szem előtt kell maradniuk a többi játékos számára.
5. Amikor egy játékos meghal, még lehet 3 „utolsó szava”, mielőtt végleg elnémul. A halott játékos, ki megszólal, vagy cselekszik, kiközösíttetik!

FEKETE KÁRTYÁK

Amikor egy Fekete Kártyát húznak fel, akkor azt *azonnal* fel kell fedni a többi játékos előtt. A hatásai *azonnal* érvénybe lépnek.

KONSPIRÁCIÓ



Amikor felhúzzák a Konspirációt, akkor minden játékos elvesz egy képpel lefelé fordított Per kártyát a bal oldali szomszédja elől. Ha "Boszorkány" kártyát kapsz, akkor csatlakozol a Boszorkány csapathoz!

Amikor felhúzzák a Konspirációt:

1. A Konspirációt felhúzó játékos kiválasztja és felfedi a Fekete Macskát birtokló játékos egy Per kártyáját. Ha éppen senkinél sincs a Fekete Macska, akkor ez a lépés kimarad.
2. Minden játékos egyszerre kiválasztja és elveszi a bal oldali szomszédja egyik képpel lefelé lévő (még nem felfedett) Per kártyáját, és a saját Per kártyái mellé teszi.
3. Minden játékos diszkrétan megnézi az új Per kártya készletét.

Ha "Boszorkány" kártyát kapsz, akkor mostantól Boszorkány vagy, és a Boszorkány csapathoz tartozol. Ha elhúzzák egy "Boszorkány" kártyádat, akkor is Boszorkány maradsz az Éjszaka folyamán, és a Boszorkány csapathoz tartozol.

Ha megkapod a "Rendőrbíró" kártyát, akkor most te vagy a Rendőrbíró, és az Éjszaka során te helyezheted le a Kalapács jelzőt. Ha elhúzzák "Rendőrbíró" kártyádat, akkor többé nem vagy Rendőrbíró, és az Éjszaka folyamán Rendőrbíróként nem nyitod ki a szemedet.

ÉJSZAKA



Az Éjszaka folyamán a Boszorkányok megpróbálnak megölni egy másik játékost (vagy akár úgy is taktikázhatnak, hogy megtévesztésből maguk közül ölnek meg valakit), és a Rendőrbíró megkísérel megmenteni egy másik játékost a haláltól. Ha a Rendőrbíró egy Boszorkány, akkor megteheti, hogy szándékosan rossz embert ment meg. Eltérően a Hajnaltól, Éjszaka a Fekete Macska kártyának nincs szerepe. Ha van olyan, aki nem játszik, vagy egy játékos már meghalt, akkor azt tanácsoljuk, hogy egy ilyen személy működjön közre Moderátorként a Kikiáltó helyett.

Moderátor használata esetén:

A Moderátor a 13. oldalon található Moderátor szöveg Éjszaka szekciójának felhasználásával irányítja a játékosok akcióit.

Kikiáltó használata esetén:

1. Helyezzétek a még játékban lévő Városháza karaktereknek megfelelő Ölés kártyákat képpel felfelé egy pakliba. Helyezzétek rá keresztben ezt a paklit a húzópakli tetejére. Így a Boszorkányok Éjszaka könnyebben fel tudják venni ezeket a kártyákat.
2. A Kikiáltó felszólítja a játékosokat, hogy csukják be a szemüket.
3. A Kikiáltó felszólítja a Boszorkányokat, hogy nyissák ki a szemüket, és *képpel lefelé* fordítva tegyenek félre egy általuk választott Ölés kártyát az Ölés pakliból, majd a megmaradt paklit *képpel lefelé* fordítva helyezték le. A Kikiáltó visszszámol 20-tól, majd felszólítja a Boszorkányokat, hogy csukják be a szemüket (A Kikiáltó szeme mindvégig legyen csukva, hacsak nem Boszorkány).
4. A Kikiáltó felszólítja a Rendőrbírót, hogy nyissa ki a szemét, és helyezze a Kalapács jelzőt valamelyik másik játékos elé. A Kikiáltó visszszámol 10-től, majd felszólítja a Rendőrbírót, hogy csukja be a szemét (A Kikiáltó szeme mindvégig legyen csukva, hacsak nem ő a Rendőrbíró).

5. A Kikiáltó felszólítja az összes játékost, hogy nyissák ki a szemüket. Ekkor bármelyik játékos úgy határozhat, hogy "Vallomást tesz", azaz felfedheti 1 saját Per kártyáját, cserében immunitást kap az Ölés kártyák ellen. A játékosoknak egy homokórányi idő áll rendelkezésükre, hogy vallomást tegyenek.

6. Fedjétek fel a félértett Ölés kártyát. A kártyához tartozó Városháza kártyával rendelkező játékos meghal, és képpel felfelé fordítja az összes Per kártyáját, *kivéve ha*:

A Rendőrbíró elé tette a Kalapács jelzőt.

- VAGY -

Az Ölés kártya felfedése előtt a játékos úgy döntött, hogy "Vallomást tesz".

- VAGY -

A játékos előtt ott van a Menedék kártya.

Az Éjszaka végeztével keverjétek meg a dobópaklit, új húzópaklit kialakítva belőle, majd ismét tegyék az Éjszaka kártyát az aljára. Utána ugyanonnan folytassátok a játékot, ahol abbahagytátok.

MAGYARÁZATOK

(szükség esetén lapozzatok fel)

Fekete Kártyák

Ha Fekete kártyát húzol fel, akkor az a fordulóban maximálisan felhúzható 2 kártya egyike. Ha nem a fordulóban történik a felhúzása (hanem egy karakter képességének eredményeként), akkor a Fekete kártya hatását azonnal végre kell hajtani, majd a játék onnan folytatódik, ahol abbamaradt. Ha akkor húzod fel, amikor a húzópakli már csak 1 lapból áll, akkor a 2. kártyát az Éjszaka rendezése után húzhatod fel.

Fekete Macska

Salem 1. Törvényével ellentétben a Boszorkányok odaadhatják akár önmaguknak is a Fekete Macskát a Hajnal folyamán, hogy eltereljék a gyanút. Hajnal után a Fekete Macska ugyanolyanná válik, mint bármelyik Kék kártya. Átok hatására eldobható, illetve a Bűnbakkal átmozgatható. Ha eldobták, akkor ugyanúgy felhúzható és kijátszható, mint bármely másik Kék kártya. Ha a Fekete Macska birtokosa húzza fel a Konspirációt, akkor ő maga választhatja meg, hogy melyik saját Per kártyáját fedi fel.

Kék Kártyák

Ha már csak két játékos maradt, akkor minden Kék kártyát el kell dobni a játékból. Amennyiben te vagy az utolsó két játékos egyike, akkor ha Kék kártyát húzol, tedd félre, és húzz egy új kártyát helyette.

Rendőrbíró

A Rendőrbíró sohasem adhatja oda önmagának a Kalapács jelzőt. Ha a Rendőrbíró egyben Boszorkány is, akkor tulajdonképpen ő egy "gonosz" Rendőrbíró, és arra használhatja a képességét, hogy a Boszorkányokat segítse. Ha a Rendőrbíró kártyát felfedik, akkor az a játékos nem feltétlenül hal meg, de a Rendőrbíró képesség többé nem használható a játékban.

Martha Corey

Ha Martha megőröklí John Proctor különleges képességét, akkor Martha és John is megnézi azokat a kártyákat, amelyek a halott játékostól érkeznek, és Johnnal kezdve felváltva választanak kártyákat. Ha Martha Cotton Mather képességét használta és Cotton Mather meghal, akkor a Bizonyíték kártyák azonnal 3-nak számítanak Marthával szemben, még azok is, amelyek már Martha előtt vannak.

Lelkitárs

Ha mindkét Lelkitárs kártya egy játékos elé kerül, akkor a kártyákat el kell dobni. Ha az egyik Lelkitárs birtokost megölik az Éjszaka, akkor mindketten meghalnak, még akkor is, ha a másikuk "vallomást tett" vagy védelem alatt állt az Éjszaka során. Ha egy játékos lelkitársa Mary Warren, akkor Mary halálakor az a játékos szintén meghal annak ellenére, hogy Maryre nincs hatással a Lelkitárs. Ha az utolsó nem-Boszorkányt és az utolsó Boszorkányt játékos Lelkitársak, és bármelyikük meghal, akkor a győzelem eldöntése érdekében úgy kell tekinteni, hogy a kapcsolt játékos egy pillanattal később hal meg, mint a meggyilkolt játékos.

Kegyelet

A Bűnbak használható arra, hogy átmozgasson Vörös kártyákat egy játékosról a Kegyelettel rendelkező játékoshoz. Will Griggs képes Szemtanú kártyaként használni az Alibit a Kegyelettel rendelkező játékos ellen.

Vörös Kártyák

A Vörös Kártyákat játékosokra játsszák ki, és nem feltétlenül egy bizonyos Per kártya elé. Ha az egy játékosra eső vádak száma meghaladja a Per kártya felfedéséhez szükséges mennyiséget (például, ha kijátszottál egy Bizonyíték kártyát egy 6 váddal rendelkező játékosra), akkor a többlet nem vihető át a következő Perhez. Ha egy adott játékosra akár két Per kártya felfedéséhez szükséges váddal rendelkezel is, egyszerre csak egy Per kártyát fedhetsz fel.

Bűnbak & Rablás

Salem 1. Törvénye értelmében egy játékos sohasem használhatja arra a Bűnbak vagy a Rablás kártyát, hogy általuk saját kártyáit mozgassa, vagy extra kártyákat kapjon. Ezek használata kizárólag két másik játékosra érinthet, pl. vegyél el kártyákat egy játékosról, és add oda őket egy másiknak. Ebből kifolyólag, ha már csak két játékos maradt, akkor a Bűnbak és a Rablás kártyák nem játszhatók ki, hanem ezek Kék kártyának minősülnek (lásd a Kék Kártyák részt a 10. oldalon).

Kaloda

A kijátszott Kaloda kártya a játékos előtt marad mindaddig, amíg következő fordulójából ki nem maradt. Ekkor a kártyát el kell dobni. Ha egy Kalodát kapott játékosra kijátszanak egy Bűnbak kártyát,

akkor a Kaloda kártya is elmozog. Ha egy játékosra két Kaloda kártyát játszanak ki, két egymás utáni fordulója marad ki.

Thomas Danforth & George Burroughs

Ha Thomas George-ra játszik ki vádakat, akkor Thomasnak 7 vádra van szüksége ahhoz, hogy felfedhesse George egyik Per kártyáját.

Tituba

Tituba megteheti, hogy az Éjszaka kártyát feljebb mozgatja a pakliban. Ha így tesz, akkor normál módon kell játszani, és a paklit csak akkor kell újrateverni, ha abból elfogytak a kártyák. Tituba átrendezheti a paklit és lapot is húzhat ugyanabban a fordulójában.

Boszorkány Kártyák

Egy játékos rendelkezhet egynél több Boszorkány kártyával. Ha az egyik Boszorkány kártyáját felfedik, akkor a játékos meghal, és a másik Boszorkány kártyáját is fel kell fednie.

MODERÁTOR SZÖVEGEK

HAJNAL

”Minden játékos csukja be a szemét.”

Győződj meg róla, hogy mindenki becsukta a szemét.

”Boszorkányok, nyissátok ki a szemeteket, és mutassatok rá arra a játékosra, aki megkapja a Fekete Macskát. Önmagatokra is mutathattok.”

Győződj meg róla, hogy látod, kire mutatnak a Boszorkányok.

”Boszorkányok, csukjátok be a szemeteket.”

Győződj meg róla, hogy a Boszorkányok becsukták a szemüket.

”Mindenki nyissa ki a szemét.”

Tedd a Fekete Macska kártyát a Boszorkányok által kiválasztott játékos elé.

ÉJSZAKA

”Minden játékos csukja be a szemét.”

Győződj meg róla, hogy mindenki becsukta a szemét.

”Minden olyan játékos nyissa ki a szemét, aki jelenleg rendelkezik Boszorkány kártyával, vagy valaha volt nála Boszorkány kártya, és mutassatok rá egy játékosra, akit megöltök. Önmagatok közül is választhattok valakit.”

Győződj meg róla, hogy látod, és majd emlékszel rá, kire mutatnak a Boszorkányok.

”Boszorkányok, csukjátok be a szemeteket.”

Győződj meg róla, hogy a Boszorkányok becsukták a szemüket.

”Rendőrbíró, nyisd ki a szemedet, és mutass rá arra a játékosra, aki megkapja a Kalapács jelzőt. Önmagadat nem választhatod.”

Tedd a Kalapács jelzőt a játékos elé, akire a Rendőrbíró mutat.

”Rendőrbíró, csukd be a szemedet.”

Győződj meg róla, hogy a Rendőrbíró becsukta a szemét.

”Mindenki nyissa ki a szemét. Mielőtt elmondom, hogy ki hal meg, bármelyik játékos 'Vallomást tehet'. Ez azt jelenti, hogy bárki felfedheti egy saját Per kártyáját, és cserében védelmet kap az Ölés kártyák ellen. A 'Vallomás tételi' döntések meghozatalára egy homokórányi idő áll rendelkezésedre.”

Fordítsd meg a homokórát. Amikor az idő lejár, akkor jelentsd be, hogy kit öltek meg a Boszorkányok. A választott játékos meghal, hacsak nem nála van a Kalapács jelző, nem tett vallomást, vagy nincs előtte a Menedék kártya. Keverd meg az eldobott kártyákat, és képezz belőlük egy új paklit, majd az Éjszaka kártyát tedd az aljára. Folytassátok a játékot onnan, ahol abbahagytátok.



A ténykedés elfedése Hajnalban és Éjszaka:

Csapatok zajt, amíg a Boszorkányok a piszkos munkát végzik. Néhány alkalmas megoldás: dobogjatok a lábatokkal, az egyik kezetekkel ütögessétek az asztal lapját, kapcsoljatok be valami ijesztő zenét, dúdoljatok, stb. Az is segít, ha az Éjszaka előtt mindenki feláll, így mindenki könnyen hozzáférhet az Őlés kártyákhoz.

Miután az első játékos meghalt, legyen ő a Moderátor, vegye át a Kikiáltó feladatait. Így a halott játékosnak is lesz mit tennie, és Moderátor esetén kevésbé kell foglalkozni a zajkeltéssel.

Hogyan lehet nehezebbé tenni a játékot:

Amikor felhúzzák a Konspirációt, akkor normál esetben a Per kártya bal oldali szomszédától érkezik. A játék nehézségének a növeléséhez vegyetek el a bal oldali szomszédotoktól egy Per kártyát, az elvett lapokat tegyétek középre, majd a Kikiáltó/Moderátor megkeveri őket, és végül mindenkinek kioszt egyet-egyed. Ilyen módon még kevésbé lesz követhető, hogy ki terjeszti a boszorkányságot.

Úgy is játszhattok, hogy a játékos, aki meghal, nem árulja el, hogy volt-e valaha Boszorkány.

Megtehetitek, hogy 2 Boszorkányt használtok a 4-5 fős játékokban, és 3 Boszorkányt 6-12 játékos esetén.

Hogyan kerülhetők el az extra rövid játékok:

Amikor egy játékosnak 4 vagy 5 Per kártyája marad, akkor 2-re mutass rá, amikor normál módon felfedné egy Pert. Ekkor a megvádolt játékos kiválasztja, hogy a 2 közül melyik Per kártyáját fedi fel. Reakciója és viselkedése sokat elárulhat!

Miután néhány fiatal lány rohamait az ördög művének tulajdonították, Salem városát elárasztották a perek, és a "színt vallott" boszorkányok. Miután minden elmondott és elvégeztetett, több mint 150 embert vádoltak meg boszorkánysággal. 19 embert boszorkánynak nyilvánítottak és felakasztottak, 1-et halálra préseltek, és legalább 5-en börtönben haltak meg.

Abigail Williams - Gyermek (11)

Abigail, Samuel Parris unokahúga egyike volt azoknak az első fiatal lányoknak, aki másokat boszorkánysággal vádolt meg. Azt állította, hogy epileptikus rohamait és szűró fájdalmait valamiféle boszorkány tevékenység okozza. Az első két ember, akiket Abigail megvádolt, Sarah Good és Tituba volt.

Ann Putnam - Diáklány (13)

Ann a befolyásos Putnam család tagja, és az első vádlók egyike volt. Többen úgy gondolták, hogy szülei, Thomas és Ann kényszerítették rá, valljon azok ellen, akikkel ők nem voltak jóban. 1706-ban Ann nyilvánosan bocsánatot kért a Boszorkány Perekben betöltött szerepéért.

Cotton Mather - Miniszter (29)

Cotton a Boszorkány Perek idején New England egyik legprominensebb minisztere volt. Sokan őt okolták azért, hogy teret engedett a szélsőségeknek, és engedélyezte a vádlottak elleni "túlvilági bizonyítékokat". Cotton később jelentős író és tudós lett.

Giles Corey - Földbirtokos (71)

Gilest és feleségét, Martha Coreyt is perbe fogták boszorkányság miatt. Giles nem vallott és tagadta bűnösségét, ezért préseléssel kínozták. Giles két napig préselődött egy hatalmas kő alatt, amikor meghalt, de nem tett vallomást.

George Burroughs - Erőművész (40)

George egyházi személy volt, és részben fizikai erejével előadott mutatványai miatt vádolták boszorkánysággal (képes volt felemelni egy muskétát egy ujjal), mondván, hogy ezeket aligha tudná megcsinálni az ördög segítségével nélkül. Még a kötél lenyúlva is a miatyánkot kántálta, amire egy boszorkány feltehetően képtelen lenne.

John Proctor - Farmer (60)

John egy köztisztelőben álló férfi volt. Eredetileg feleségét, Elizabethet vádolták meg. John megvédte őt, és kétségbe vonta Abigail Williams szavahihetőségét. A lány ennek hatására erőszakkal vádolta a farmert, és azzal, hogy kényszerítette őt, hogy érintse meg az Ördög Könyvét. John 1692 augusztusában akasztották fel.

Martha Corey - Varrónő (72)

Martha, Giles felesége a felekezeti jámbor tagja volt, és élesen bírálta a pereket. A törvényszéken a gyerekek utánozták a mozdulatait, és azt állították, hogy Martha irányítja őket. Ezért Marthát 1692 szeptemberében felakasztották.

Mary Warren - Cseléd (17)

Mary John és Elizabeth Proctor cselédje volt. Az első között vádolt meg másokat boszorkánysággal a városban, és azt állította, hogy Giles Corey szelleme kísérti. Végül a lányt is letartóztatták, azzal vádolva, hogy ő maga is gyakorolja a boszorkányságot, és bár vallomást tett, sohasem akasztották fel.

Rebecca Nurse - Háziasszony (71)

Rebecca volt az egyik legidősebb, és legnagyobb tiszteletnek örvendő polgár, akit boszorkánysággal vádoltak. A közösség 39 tagja írta alá azt a petíciót, melyben szabadon bocsájtását követelték. Rebecát végül felakasztották, ám a bitófa árnyékában tanúsított lenyűgözően méltóságos viselkedése miatt később nagy hírnévre tett szert.

Samuel Parris - Lelkész (39)

Samuel Parris Salem városának fő lelkésze volt. A Boszorkány Perek előtt a "gonosz viselkedését" kutatta a gyülekezetében, és tekintélyes egyházi személyiségeknek nehezítette meg az életét. Viselkedése hozzájárult a város gyanakvó és feszült légköréhez.

Sarah Good - Koldus (39)

Sarah hontalan koldus volt, és talán éppen kétes hírneve miatt került vád alá. Sok egyéb dolog között a város számos "erkölcsi elvárásának" megtagadásával is vádolták. 1692 júliusában akasztották fel.

Thomas Danforth - Bíró (69)

Thomas Salem számtalan perében ítélező bírók egyike volt. Thomas helytelenítette a pereket, és talán ő volt az, aki végül véget vetett nekik.

Tituba - Mesemondó (35)

Tituba Samuel Parris egyik rabszolgája volt, és az első személy, akit boszorkánysággal vádoltak meg. A vád szerint megbabonázta a város kislányait misztikus történeteivel. Vallomástétele ellenére sohasem akasztották fel, és később a börtönből is kiengedték.

Will Griggs - Orvos (47)

Griggs feladata volt diagnosztizálni a boszorkányokat, és meghatározni, hogy "mennyire" boszorkány valaki. A diagnózisa után a pácienseit próbáknak vetették alá, melynek során az alanyokat gyakran bűnösnek találták, és kivégezték őket.

William Phips - Kormányzó (42)

Sir William Phips egy bostoni hajóépítő volt, amikor megtalálta egy elsüllyedt spanyol gálya kincseit. Phips a pénzt és a kapcsolatait használta fel arra, hogy a Massachusetts-öböl első, király által kinevezett kormányzója legyen. Phips alapította meg, később pedig ő maga oszlatta fel a Salemi Bírósági Törvényszéket.

A SÖTÉT VÁROSOK SOROZAT

A *Salem 1692* játék eredetileg *Salem* néven került forgalomba, de mostantól a Facade Games kiadó Sötét Városok (Dark Cities) sorozatának tagja! A sorozat minden játékát legalább 4-9 fő játszhatja, a játékok dobozai régi könyvre emlékeztetnek, valamint mindegyikük egy városra és egy évszámra fókuszál a történelemben. Továbbá mindegyik játék hangulata sötét, misztikus, és a játékmenetben fontos szerepe van a titkos identitásnak.

A sorozat legutóbbi darabja a *Tortuga 1667*, mely a lázadás, a fosztogatás és a megtévesztés kalóz játéka.

ALKOTÓK

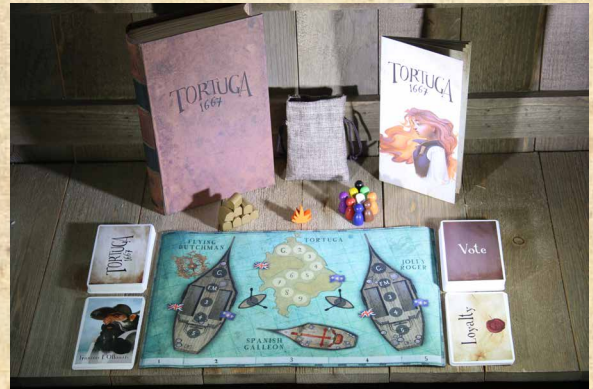
Szabályok & Játékmenet: Travis Hancock
Grafikai Tervezés: Holly Hancock
Illusztrációk: Sarah Keele

KÖSZÖNET

valamennyi játékesztelőnknek,
és külön köszönet jár nekik:
Ben & Meagan Nielsen
Jayson & Whitney Jensen

KÖSZÖNET

valamennyi Kickstarter támogatóknak,
akik 2015 tavaszán életre hívták ezt a játékot.



A *Tortuga 1667* játékról és a Sötét Városok sorozatról további részleteket tudhatsz meg a www.facadegames.com oldalon.

Dark Cities



Vol. II

*1692, Salem városa, Massachusetts.
Az, ami néhány gyerek
csínytevéseivel indult, a bűnös
boszorkányok levadászásának
féktelen keresztes hadjáratává vált.
A város polgárai összegyűltek, és
vádaskodások röpködnek mindenfelé.
Vajon te leszel a következő, akit
boszorkánysággal vádolnak? Vagy
saját barátaidat és családtagjaidat is
bemártod, csak hogy te magad túlélj?*

**Facade
Games** 

www.facadegames.com