

PERFECT ALIBI

JÁTÉKSZABÁLYOK





TÖKÉLETES ALIBI

Dedukációs játék 3-5 fő részére,
10+ életkor felett, 30-45
játékidővel

Andreas atya felszisszent, amikor a szigonyt kihúzták a holttestből. - Ó, szerencsétlen pára.

- A tény, hogy a hátában volt, arra utal, hogy nem egyszerű baleset történt, - jegyezte meg éles elmével Pearson, a pszichológus.

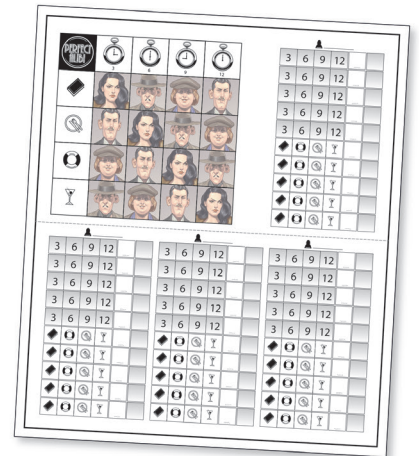
Ms. Donnahue, a riporter, reszketett, ám nem a félelemtől. - Első osztályú gyilkossággal állunk szemben! - kiáltotta, és képtelen volt leplezni elragadtatottságát.

- És a tettes nem közülünk való, - tette hozzá Lampart, a hajószakács, - mivel mindnyájan a kapitány kabinjában tartózkodtunk egész este. Clarke kapitány bólintott. - Valóban, csak az egyik utas tehette. Mindig az utasok tesznek ilyet.

JÁTÉKELEMEK:

1 játéktábla, 16 alibi kártya, 30 kihallgatás jelző, 5 segéd lapka, 5 különböző színű játékos jelölő, jegyzetömb, 5 rivális lapka (a Rivális játékváltozathoz)

Egy holttestre bukkantak a fedélzeten, és a játékosok, mint nyomozók próbálják meg kideríteni, hogy ki a tettes. Minden utas azt állítja, hogy egész estére van alibije, és ezt az alibit egy kártya jeleníti meg. A játék elején az egyik kártyát - a hiányzó alibit - be kell csúsztatni a játéktábla alá, a többi kártyát pedig ki kell osztani a játékosoknak. A cél az, hogy elsőként nevezd meg a hiányzó alibit - ezzel azonosítva a tettest és meghatározva a gyilkosság időpontját. Segítséget kérve öt különböző segédtejtől, ravasz kérdéseket feltéve a játékostársaidnak a kezükben tartott alibiket illetően, és figyelmesen kombinálva a megszerzett információkat, megpróbálsz kikövetkeztetni, hogy melyik a hiányzó kártya. Ez voltaképpen nem is volna olyan nehéz, ha a társaid nem volnának aljas hazudozók...



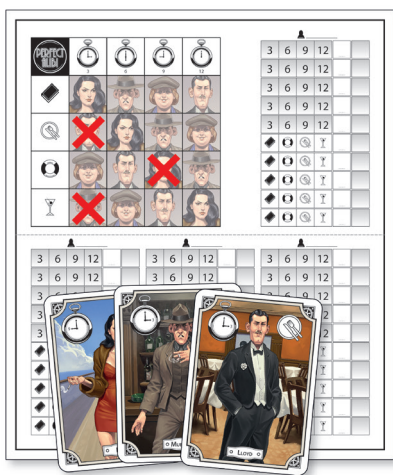
ELŐKÉSZÜLETEK

A rivális lapkákat tegyék vissza a dobozba, mert azok csak a *Rivális játékváltozathoz* kellenek.

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos kap egy lapot a jegyzetömbből, valamint egy tollat, majd kiválaszt egy játékos jelölőt, amelyet maga elé helyez, jelezve ezzel a saját színét.

Keverjék meg az alibi kártyákat, és megnézés nélkül csúsztatatok be egyet a játéktábla alá. Ez az a **hiányzó alibi**, amelyet ki kell találni a játék megnyeréséhez.

Osszatok alibi kártyákat a játékosoknak. 3/4/5 játékos esetén a játékosok 5/3/3 kártyát kapnak. 4 fős játékban 3 kártya megmarad. Ezeket a kártyákat képpel felfelé csúsztatatok be a játéktábla alá (ezek a minden játékos által ismert alibik).



A játékosoknak egyértelműen meg kell jelölniük saját alibi kártyáikat a jegyzetlapjukon. A kártyáidat és a jegyzetedet mindig tartsd titokban a többi játékos előtt. A 4 fős játékban a 3 nyilvános kártyát is jelöljétek meg a lapotokon, ám meg kell tudni különböztetni a saját kézben tartott alibiket a nyilvánosaktól.

Javaslat: Ha egyértelműen megkülönbözteted a kezeden tartott alibiket, akkor nincs szükség arra, hogy folyton ránézz a kártyáidra minden olyan alkalommal, amikor kérdést teszel fel egy másik játékosnak.

Az összes *segéd lapkát* tegyék képpel felfelé fordítva a játéktábla mellé.

A nem használt játékoszínhez tartozó összes kihallgatás jelzőt tegyék vissza a dobozba. A többi kihallgatás jelzőt keverjétek meg és alkossatok belőle egy képpel lefelé fordított kupacot. Ezután húzzatok fel négy jelzőt, és tegyék őket képpel felfelé fordítva a játéktáblára.

Az *első* felhúzott jelző mutatja meg, hogy melyik játékos választ *segédet* elsőként. Ettől a játékostól kezdve, az *óramutató járásával ellentétes irányban* minden játékos választ egy *segéd lapkát* és képpel felfelé maga elé helyezi. Ötnél kevesebb játékos esetén a nem választott *segéd lapkák képpel felfelé fordítva a játéktábla mellett maradnak.*

A *segédet utolsóként* választó játékos hajtja végre először a fordulóját.

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékos hajtja végre először a fordulóját, majd az *óramutató járásával megegyező irányban* a többi játékos következik. A játékosok mindaddig folytatják a fordulók végrehajtását, amíg valaki úgy nem gondolja, hogy kitalálta a hiányzó alibit.

A FORDULÓD MENETE

Válaszd ki az egyik olyan képpel felfelé fordított kihallgatás jelzőt, melynek színe egy *másik játékos* színével egyezik meg. Ha a jelzőn *cseré nyilak* vannak feltüntetve, akkor az azt jelenti, hogy azonnal ki kell cserélned a *segédedet* (lásd a következő oldalon). Végül felteszel egy kérdést a kihallgatás jelző színéhez tartozó játékosnak. A *kérdést és a választ is hangosan kell kimondani, úgy, hogy minden játékos hallja, és beírhatta a megfelelő bejegyzéseket a jegyzetére.*

Különleges eset: Amennyiben mind a négy felfelé fordított jelző a te színed, akkor elvehetsz egy jelzőt és bármelyik játékosnak felteheted a kérdést.

KÉRDEZÉS

A kihallgatás jelző szimbóluma határozza meg azt, hogy mire kérdezhetsz rá, és a kérdést mindig az alábbi alakban kell feltenni:

„Hány olyan alibi kártyád van, amelyek...”



Kormánykerék: A helyszínekről kell feltenned a kérdésedet.

„Hány olyan alibi kártyád van, amelyek a Bárhoz kötődik?”

„Hány olyan alibi kártyád van összesen, amelyek az Étteremhez, a Bárhoz, és a Napozó Fedélzethez kötődik?”



Óra: Az időpontról kell feltenned a kérdésedet.

„Hány olyan alibi kártyád van, amelyek 6 órát vagy 12 órát mutat?”

VÁLASZADÁS - ÉS KÁRTYÁK MEGMUTATÁSA

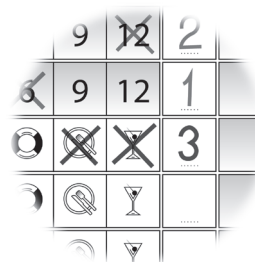
A válasz mindig egy szám, és általános szabály az, hogy az *igazat* kell mondani.

Ha a válaszod 2 vagy több, akkor *titokban*, csak a kérdezőnek meg is kell mutatnod az egyik szóban forgó kártyát. Ha a válaszod 0 vagy 1, akkor ne mutass meg semmilyen kártyát.

Példa: Sárga megkérdezi Kéktől: „Hány olyan alibi kártyád van, amelyek a Bárhoz vagy az Étteremhez kötődik?” Kék válasza: „3 olyan kártyám van, amelyek a bárhoz vagy az étteremhez kötődik.” Ezután Kék kötelezően megmutatja Sárgának az egyik bárhoz vagy étteremhez kötődő kártyáját.

Megjegyzés: Minden játékosnak hallania kell a kérdést és a választ is, de amikor egy kártyát kell megmutatni, akkor azt a kártyát kizárólag a kérdező játékos láthatja.

A Kék játékos azt állítja, hogy összesen három olyan kártyája van, amelyek a bárhoz vagy az étteremhez kötődik. A jegyzetedet használd arra, hogy minden egyes játékos választát kiikszeld a kért kategóriában, valamint a játékos választát beírd a fehér szövegdobozba (a szürke szövegdobozt a Rivális játékváltozatnál kell használni).



SEGÉDEK LECSERÉLÉSE



Ha a választott kihallgatás jelzőn két nyíl van feltüntetve, akkor a kérdező játékosnak *kötelező* lecserélnie a segéd lapkáját *mielőtt* feltenné a kérdését. Az aktív játékos a játéktábla mellé helyezi a segédjét. Ezután vagy a **játéktábla mellől** vesz el egy **nem használt** segédet, vagy pedig a kért játékos segédjét veszi el. Ez utóbbi esetben a kikérdezt játékos azonnal elvesz egy új segédet a nem használt segédek közül (az 5 személyes játékban nincsenek nem használt segédek, ezért a két játékos mindig kicseréli egymás között a segédeit).

Példa: A kék kihallgatás jelzőn két nyíl látható. Mielőtt Sárga feltenné a kérdést, le kell cserélnie a segédjét. A segédjét a játéktábla mellé teszi, majd úgy dönt, hogy elveszi Kék segédjét. Kéknek új segédet kell elvennie a játéktábla mellől.

A FORDULÓ VÉGE

A fordulód végén dobd el a választott kihallgatás jelzőt és fedj fel egy újat. Ha kiürül a kupac, keverjétek meg az összes használt jelzőt, és képezzetek belőlük egy új, képpel lefelé fordított kupacot.

A JÁTÉK VÉGE

Bármikor (akár egy másik játékos fordulójában is), amikor egy játékos úgy gondolja, hogy beazonosította a hiányzó alibi kártyát, akkor megjelölheti a gyanús kártyát (idő és helyszín) a jegyzetében, majd lecsapja az öklét az asztalra. *Ha egy időben több játékos is úgy gondolja, hogy megtalálta a hiányzó alibit, akkor az asztalra elsőként lecsapó játékos ellenőrizheti a megoldását először.* A játékos ekkor titokban megnézi a játéktábla alá helyezett alibi kártyát.

Ha a kártya megegyezik azzal, amelyikre a játékos tippelt, akkor felfedi a jegyzetét, és megnyeri a játékot.

Ha a kártya *nem* egyezik meg azzal, amelyikre a játékos tippelt, akkor visszateszi az alibi kártyát a játéktábla alá, és a játék tovább folytatódik. Ez a játékos végleg *kiesik a játékból*. A játékos fordulója kimarad, és a játékos ezután nem tehet fel egyetlen kérdést sem, azonban ott kell maradnia az asztalnál, hogy a normál szabályoknak megfelelően megválaszoljon a többi játékos kérdéseire (*a segédek hatásai továbbra is érvényben maradnak*).

A játék egészen addig folytatódik, amíg egy másik játékos meg nem adja a helyes választ. Amennyiben egy kivételével minden más játékos helytelen választ adott, akkor a megmaradt játékos a győztes.

EGY UTOLSÓ KÉRDÉS

Ha a forduló elején úgy gondolsz, hogy képes vagy beazonosítani a hiányzó kártyát, amennyiben felteszel egyetlen kérdést egy bizonyos játékosnak, akkor egy kihallgatás jelző választása helyett ezt megteheted bejelentve, hogy *egy utolsó kérdés*. Ekkor figyelmen kívül hagyhatsz valamennyi kihallgatás jelzőt, és helyette felteszel egy normál kérdést egy tetszőleges játékosnak (az időpontokról vagy a helyszínekről). Az utolsó kérdés után tippelned kell a hiányzó alibire. Ezt a lehetőséget tehát akkor érdemes használni, amikor már közel jársz a megoldáshoz.

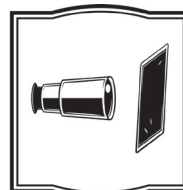
A SEGÉDEK

A játék folyamán mindig minden játékos előtt van egy segéd. Minden egyes segéd egyedi képességet biztosít.



(A) ÚJSÁGÍRÓ - *“Egy kis alkalmatlankodással sok mindent meg lehet tudni”*

A fordulóban dönthetsz úgy, hogy nem választasz kihallgatás jelzőt, hanem helyette közvetlenül egy tetszőleges játékosnak teszel fel kérdést az *időpontot* vagy a *helyszínt* illetően.



(B) KAPITÁNY - *“Mindnyájatokat ismerem”*

Ameddig ez a segéd nálad van, addig te is megnézheted minden olyan kártyát, amelyet más játékosok megmutatnak egymásnak. Kivétel: azokat nem nézheted meg, amelyeket a Szakács segéddel rendelkező játékos húz véletlenszerűen egy másik játékos kezéből.

Példa: Zöld feltesz egy kérdést, és mivel a válasz az, hogy 2, ezért Sárga meg kell, hogy mutassa egy kártyáját Zöldnek. Kék, akinél a Kapitány van, szintén megtekintheti a kártyát.



(C) PSZICHIÁTER - *“Szorítsd a kártyáidat a melledhez”*

Sohasem mutatod meg a kártyáidat, még akkor sem, ha a válasz 2 vagy több.

Példa: Kék feltesz egy kérdést Sárgának. A válasz az, hogy 3, de mivel Sárgánál ott van a Pszichiáter, ezért nem mutatja meg egy kártyáját sem.



(D) PAP - "Megőrzöm a titkodat"

Amikor kérdést teszel fel, akkor csak te hallhatod a választ. A válaszadó játékos csak neked ad választ, titokban mutatva egy számot az ujjaival (úgy, hogy azt más játékos ne lássa).

Példa: Vörösnel van a Pap, és Sárga megkérdezi tőle, hogy „Mennyi Albert kártyád van?” A Sárga 2-t mutat az ujjaival titokban, csak Vörösnek. Mivel a válasz 2 vagy több volt, Sárga meg kell, hogy mutassa az egyik kártyáját Vörösnek. Ez természetesen világossá teszi a többi játékos számára, hogy a válasz legalább 2 volt.



(E) SZAKÁCS - "Kitalálom ennek a gyilkoságnak a receptjét"

Amikor egy másik játékos arra készül, hogy megmutassa neked egy kártyáját (mert feltettél neki egy olyan kérdést, melyre a válasz legalább 2 volt), akkor ehelyett húzhatsz véletlenszerűen egy kártyát a kezéből, amelyet megnézel, majd visszaadsz. Ebből adódik, hogy a megnézett kártyának nem feltétlenül van köze a kérdésedhez.

Példa: Zöld feltett egy kérdést Vörösnek, és mivel a válasza az, hogy 2, Vörös most meg kellene, hogy mutassa a szóban forgó két kártya egyikét. Zöld azonban a Vörös kezéből véletlenszerűen húzott kártyát nézi meg.

A RIVÁLIS JÁTÉKVÁLTOZAT

Profí nyomozók használhatják ezt változatot is. Az ilyen játékokban a hiányzó alibi megtalálása sokkal nagyobb kihívás. Mi figyelmeztettünk!



A játék elején, a segédek kiválasztása előtt minden játékosnak osszatok ki egy *rivális lapkát*. Titokban nézzétek meg a saját rivális lapkákat, majd helyezétek magatok elé képpel lefelé fordítva. 5-nél kevesebb játékos esetén a megmaradt lapkákat megnézés nélkül vissza kell tenni a dobozba.

A játékos a szokásos szabályok szerint folyik, az alábbi kivételekkel:

Minden alkalommal, amikor olyan valaki tesz fel kérdést neked, akinek a segédje a te rivális lapkádön szerepel, akkor hazudnod kell. Úgy hazudsz, hogy vagy levonsz 1-et az igaz válaszból, vagy pedig hozzáadsz 1-et.

Példa: Zöldnél van a Szakács, és feltesz egy kérdést Sárgának. Az igaz válasz az lenne, hogy 2, de mivel Sárga rivális lapkáján a Szakács található, azért 1-et vagy 3-at kell válaszolnia. Azt válaszolja, hogy 1, így Sárga elkerüli azt, hogy megmutassa egy kártyáját.

Azt természetesen nem kell közölnöd, hogy hazudtál. Amikor jegyzetelsz, akkor írd oda a kérdező játékos segédjének az azonosító betűjelét a jegyzet szürke rubrikájába.

HELYTELEN VÁLASZOK ÉS A KÖNYÖRTELEN JÁTÉKVÁLTOZAT

A Perfect Alibi játékban alapvető fontosságú, hogy a játékosok korrekt információkat közöljenek (csak akkor kell hazudni, ha az kötelező). Mégis előfordulhat, hogy valaki hibát követ el, és téves választ ad. Mivel a játékosok minden választ lejegyeznek, megkérhetsz egy játékost, hogy ellenőrizze a választ egy korábbi kérdésre, amennyiben úgy gondolod, hogy hibázott.

Ha azonban könyörtelen keményvonalasok vagytok, és nincs türelmetek a hibákhoz, akkor kipróbálhatjátok a következő játékváltozatot. Csak gyakorlott játékosoknak ajánlott.

Ha úgy hiszed, hogy a másik játékos rossz választ adott egy bizonyos kérdésre, akkor *csalással* vádolhatod. Egy játékos megvádolásakor világosan közölnöd kell, hogy melyik kérdés(ek)re adott válasz(oka)t gondolod hamisnak. A megvádolt játékosnak ekkor meg kell erősítenie a választ az adott kérdés(ek)re. Amennyiben a megvádolt játékos valóban hibát követett el, akkor felfedi magát, mint a gyilkos bűntársa, és a vádló játékos azonnal megnyeri a játékot.

Ha nem történt hiba, akkor a *vádló* játékos kiesik a játékból úgy, mintha helytelen tippet adott volna a hiányzó alibire (nem hajt végre több fordulót, de ott kell maradnia az asztalnál, hogy a normál szabályoknak megfelelően a többi játékos kérdéseire válaszoljon, és hazudjon, ha kell).

Megjegyzés: ha két ellentmondó információ van, akkor bizonyosodj meg róla, hogy melyik játékost választod, mielőtt csalással vádolsz valakit.

DESIGNER: Kristian Amundsen Østby
ARTIST: Gjermund Böhne
PUBLISHER: Lautapelit.fi, Vennerød Forlag AS

HUNGARIAN TRANSLATION: Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0.