CS FILES 犯罪現場

4-12 | 20mins+ | 14+

Tobey Ho játéka.
Illusztrációk: Tommy KC.5, On Tung

JOLLY THINKERS

HÁTTÉR

A neonfényben úszó város, Hong-Kong, most egy rettenetes gyilkosság helyszíne. Te és nyomozó társaid megérkeztek a tett helyszínére, és észreveszitek, hogy a tettes fontos nyomokat hagyott maga után. A szerteszét heverő tárgyak közül neked kell kikövetkeztetned a „Gyilkosság Eszközét” és a „Döntő Bizonyítékot”, hogy elkapd és börtönbe juttasd a gyilkost.

És ha a gyilkosság felgöngyölítése önmagában nem lenne eléggé bonyolult, akkor az ügyet még az is nehezíti, hogy az elkövető a Nyomozók között van! Miközben a Törvényszéki Tudós nyomokat ad a Nyomozók számára, hogy merre vizsgálódjanak, a Gyilkos megpróbál zavart okozni és kétséget gerjeszteni, hogy sötét szándékai ne kerüljenek napvilágra.

Vajon eléggé körmönfontak-e a Nyomozók, hogy felgöngyölítsék az ügyet, vagy a tettes képes volt elkövetni a tökéletes bűntényt, és sohasem bűnhődik meg a gyilkosságért?

JÁTÉKELEMEK

Szerepkártya (fekete) x 12

Nyomkártya (vörös) x 200

Eszközkártya (kék) x 90

Színhelylapka x 32 (köztük 6 Eseménylapka)

Jelvényjelző x 11

Fa Töltényjelző x 6

SZEREPEK

Törvényszéki Tudós x 1

Akárcsak egy játékmester, a Törvényszéki Tudós tartja kezében a megoldás kulcsát. Segít a Nyomozóknak úgy, hogy beazonosítja a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét”. Amikor egy Nyomozó ezt sikeresen megteszi, akkor a bűntény megoldódik, és a Nyomozók a Törvényszéki Tudóssal együtt megnyerik a játékot.

A játék során a Törvényszéki Tudós NEM utalhat a megoldásra sem szavakkal, sem mutogatással, sem pedig pillantással

Gyilkos x 1

Amikor a bűntény megtörténik, akkor a Gyilkos választ 1 Nyomot és 1 Eszközt, melyek a bűntény megoldásai lesznek. Ezek a „Döntő Bizonyíték” és a „Gyilkosság Eszköze”.

A Gyilkos megpróbálja titokban tartani a szerepét, és kinéz egy bűnbakot, akire rákenheti a bűntényt. Még ha be is azonosítják, a Gyilkos akkor is megnyerheti a játékot, amennyiben senki sem képes helyesen megnevezni a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét” is.

Nyomozó x 8

A bűntény megoldásához a Nyomozóknak analizálniuk kell a Törvényszéki Tudós által adott utalásokat. Amint az egyik Nyomozó helyesen megnevezi a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét” is, a Gyilkost letartóztatják, és a Nyomozók, valamint a Törvényszéki Tudós együtt megnyerik a játékot.

Ne feledjétek, hogy a Gyilkos (és néha a Cinkostárs) a Nyomozók között van! Az ártatlan Nyomozóknak fokozott erőfeszítést kell tenniük, hogy tisztázzák magukat a vádak alól.

Cinkostárs x 1

A Cinkostárs egy opcionális szerep, amikor 6 vagy több játékos játszik. A Cinkostárs ismeri a Gyilkost, akárcsak a bűntény megoldását. A Cinkostárs és a Gyilkos együtt nyerik meg a játékot, ha a Gyilkos megússza a bűntényt.

Szemtanú x 1

A Szemtanú egy opcionális szerep, amikor a Cinkostárs is a játékban van. A Szemtanú egy olyan Nyomozó, aki látta, amikor a tettesek elhagyják a bűntény helyszínét. Fogalma sincs róla, hogy melyik a Gyilkos és melyik a Cinkostárs, és azt sem tudja, hogyan követték el a gyilkosságot.

Ha letartóztatják a Gyilkost, ám be tudja azonosítani a Szemtanút, akkor úgy kell tekinteni, hogy megölte a Szemtanút, és így Gyilkos és a Cinkostárs meglépett, megnyerve ezzel a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A Színhely Előkészítése

Tegyétek vissza a dobozba az összes Eseménylapkát, ezeket csak egy játékváltozatban kell használni (lásd „Játékváltozatok”, 4. oldal). Osszatok ki 4 Nyomkártyát és 4 Eszközkártyát minden játékosnak. A játékosok képpel felfelé kiteritik maguk elé mind a 8 kártyát úgy, hogy a rajtuk lévő szöveg és az illusztráció a többi játékos felé álljon. A játékosok kapnak egy kis időt, hogy átfussanak az asztalon lévő Nyomokon és Eszközökön.

A Nyomkártyákon és az Eszközkártyákon lévő képek csak illusztrációk. A játékosoknak a szövegek alapján a saját képzeletüket kell használniuk.

2. Szabályok

Vegyetek elő a játékosok számával megegyező számú Szerepkártyát:

4 - 5 játékos esetén: 1 Gyilkos, 1 Törvényszéki Tudós, a többi: Nyomozó.

6 - 12 játékos esetén: 1 Gyilkos, 1 Törvényszéki Tudós, 1 Cinkostárs (opcionális), 1 Szemtanú (opcionális), a többi: Nyomozó.

A nem használt Szerepkártyákat tegyétek vissza a dobozba. Keverjétek meg a Szerepkártyákat, majd mindenkinek osszatok ki egyet-egyet képpel lefelé. A Törvényszéki Tudós kártyát kapó játékos felfedi a Szerepkártyáját, és játékmesterként tevékenykedik. Ő eldobja az összes Nyomkártyáját és Eszközkártyáját, és helyettük kizárólag a Színhelylapkákat kezeli. Minden más játékos titokban tartja a kilétét.

Azt tanácsoljuk, hogy az első játékotok alkalmával a magát legjobban kifejezni tudó játékos legyen a Törvényszéki Tudós.

3. Jelvényjelzők

Végül adjatok minden játékosnak (a Törvényszéki Tudós kivételével) egy-egy Jelvényjelzőt. Ez a jelző mutatja azt, hogy a játékos még nem tett bejelentést a bűntény megoldását illetően. Ezt a jelvényt a játékosoknak jól látható helyen kell tartaniuk maguk előtt. A felesleges jelzők visszakerülnek a dobozba.

JÁTÉKMENET

1. A Bűntény

A játéknak ebben a részében a Gyilkos kiválasztja a bűntény megoldását úgy, hogy meghatározza a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét”. A Törvényszéki Tudós a játéknak ezt a részét a következő lépésekben vezeti le:

1a. A Törvényszéki Tudós közli, hogy „Mindenki csukja be a szemét”, és ellenőrzi, hogy valóban mindenki becsukta-e a szemét.

1b. A Törvényszéki Tudós közli, hogy „A Gyilkos (és a Cinkostárs) nyissa ki a szemét”, és ellenőrzi, hogy valóban megtörtént-e.

1c. A Törvényszéki Tudós közli, hogy „Gyilkos, jelöld meg a 'Döntő Bizonyítékot' és a 'Gyilkosság Eszközét'”. A Gyilkos ekkor rámutat az egyik Nyomkártyájára és az egyik Eszközkártyájára.

1d. A Törvényszéki Tudós bólint a Gyilkosnak, hogy megértette, majd a Gyilkos nem mutat rá többé a lapokra. Ezután a Törvényszéki Tudós közli, hogy „Gyilkos, (és Cinkostárs) csukd be a szemed”.

1e. (Csak akkor, ha a Szemtanú a játékban van.) A Törvényszéki Tudós azzal folytatja, hogy „Szemtanú, nyisd ki a szemed”, majd ezután rámutat a Gyilkosra és a Cinkostársra. A Szemtanú bólint, hogy megértette. Ezután a Törvényszéki Tudós közli, hogy „Szemtanú, csukd be a szemed”.

1f. A Törvényszéki Tudós közli, hogy „Mindenki nyissa ki a szemét”.

2. Nyomozás

Ez a játék fő része, és három körből tevődik össze - minden egyes kör egy Bizonyítékok Begyűjtése és egy Bemutatás fázisból áll. A játék idő előtt véget érhet, ha az egyik Nyomozó helyesen beazonosítja a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét”. Máskülönben a játék a harmadik kör után fejeződik be. A fázisok az alábbi sorrendben követik egymást:

2a. A Bizonyítékok Begyűjtésének Első Köre

A körre történő felkészülés gyanánt a Törvényszéki Tudós félreteszi a „A Bűntény Helyszíne” és „A Halál Oka” című lapkákat. Ezután megkeveri a többi Színhelylapkát, és egy képpel lefelé fordított húzópaklit képez belőlük.

A Törvényszéki Tudós kiválaszt egyet a félretett „A Bűntény Helyszíne” lapkák közül, húz 4 véletlenszerű lapkát a Színhelylapkák húzópaklijából, majd ezeket a lapkákat felfedi, és „A Halál Oka” lapkával együtt maga előtt kiteríti.

CAUSE OF 死亡原因 DEATH	LOCATION 案發地點 OF CRIME	CORPSE 屍體狀況 CONDITION	HINT 屍體疑點 ON CORPSE	DURATION 作案時長 OF CRIME	天氣情況 WEATHER
Suffocation 窒息	Pub 酒吧	Still Warm 餘温	Head 頭部	Instantaneous 瞬間	Sunny 晴朗
Severe Injury 重傷	Bookstore 書店	Stiff 僵硬	Chest 胸部	Brief 短暫	Stormy 雷雨
Loss of Blood 失血	Restaurant 餐廳	Decayed 腐爛	Hand 手部	Gradual 逐漸	Dry 乾燥
Illness/ Disease 病發	Hotel 酒店	Incomplete 殘缺	Leg 腿部	Prolonged 漫長	Humid 潮濕
Poisoning 中毒	Hospital 醫院	Intact 完整	Partial 局部	Few Days 數日	Cold 寒冷
Accident 意外	Building Site 地盤	Twisted 扭曲	All-over 全身	Unclear 模糊	Hot 炎熱

2a-I. Bizonyítékok Begyűjtése

A Törvényszéki Tudós az előtte lévő 6 lapka mindegyikére ráhelyez egy-egy Töltényjelzőt. Mindegyik jelzőnek a lapkák hat feliratának egyikén kell lennie, és minden lapkára csak egy jelző kerülhet. A Törvényszéki Tudós tetszőlegesen gyors vagy lassú tempóban helyezheti le a jelzőket.

Az első jelző lehelyezése után a Törvényszéki Tudós kivételével valamennyi játékos szabadon megvitathatja a fejleményeket, és közölheti az álláspontját a nyomozást illetően. A Törvényszéki Tudós a beszélgetés alapján lehelyezi a következő jelzőt, szűkítve ezzel a nyomozás körét. Ezért tehát az a sorrend, ahogyan a Törvényszéki Tudós leteszi a jelzőket, valamint a Törvényszéki Tudós határozottsága vagy habozása, mind árulkodó jel lehet a játékosok számára. A jelzők tetszőleges sorrendben helyezhetők le, de a lehelyezés után a pozíciójuk már nem változtatható.

Ez a lépés a hatodik jelző lerakásával fejeződik be.

2a-II. Bemutatás

Az utolsó jelző lehelyezése után a Törvényszéki Tudós lehetővé tehet egy rövid beszélgetést a bizonyítékról, majd minden játékost megkér arra, hogy mondja el a véleményét a bűntényről. A Törvényszéki Tudóstól balra ülő játékossal kezdve, és az óra járásával megegyező irányban haladva, minden játékosnak közölnie kell a véleményét a „Döntő Bizonyítékot” és a „Gyilkosság Eszközét” illetően. Minden játékosnak 30 másodperc áll rendelkezésére. (Ez csak egy javasolt időtartam, melyet tetszőlegesen megváltoztathattok.)

A játékosok nem szakíthatják félbe és nem zavarhatják a Bemutatót tartó játékost, HACSAK valaki nem tesz kísérletet „A Bűntény Megoldására”.

2b. A Bizonyítékok Begyűjtésének Második Köre

Miután minden játékosnak lehetősége nyílt arra, hogy elmondja a véleményét, a Törvényszéki Tudós áttér a Bizonyítékok Begyűjtésének második körére.

2b-I. Bizonyítékok Begyűjtése

A Törvényszéki Tudós húz egy új lapkát a húzópakliból. Ez lecseréli az egyik előzőleg húzott Színhelylapkát, kivéve „A Bűntény Helyszíne” és „A Halál Oka” lapkákat. A lapka cseréje úgy történik, hogy a Törvényszéki Tudós leveszi a Töltényjelzőt a lapkáról, majd eldobja a lapkát. Az újonnan húzott lapka a régi helyére kerül, és a levett jelzőt a Törvényszéki Tudós az új lapka hat lehetőségének az egyikére helyezi.

2b-II. Bemutatás

Az utolsó jelző lehelyezése után a Törvényszéki Tudós lehetővé tesz egy rövid beszélgetést az új bizonyítékról, mielőtt ismét felkér minden játékost arra, hogy tartsa meg a 2a-II. lépésben ismertetett Bemutatóját.

2c. A Bizonyítékok Begyűjtésének Utolsó Köre

Miután minden játékos másodszor is elmondta az álláspontját, a Törvényszéki Tudós rátér a Bizonyítékok Begyűjtésének utolsó körére.

2c-I. Bizonyítékok Begyűjtése: Ismételjétek meg a 2b-I. lépést.

2b-II. Bemutatás: Ismételjétek meg a 2b-II. lépést.

Fontos: a játék azonnal véget ér az utolsó játékos harmadik és egyben utolsó bemutatója után.

A Bűntény Megoldása

A Törvényszéki Tudóson kívül bármelyik játékos, beleértve a Gyilkost (és a Cinkostársat) is tehet egyetlen kísérletet arra, hogy a játék során bármikor „Megoldja a Bűntényt". A bűntény megoldására tett kísérlethez a játékos bejelenti, hogy „Megoldanám a Bűntényt!" Ez a játékos ekkor rámutat egy másik játékos előtt fekvő egyik Nyomkártyára és Eszközkártyára.

Ha egy játékos megoldásra tett kísérlete során kiválasztott kártyák a helyes „Döntő Bizonyíték" és „Gyilkosság Eszköze", akkor a játék azonnal befejeződik, és a Törvényszéki Tudós, valamint az összes Nyomozó (és a Szemtanú) nyer.

Amennyiben bármelyik kártya is helytelen, akkor a Törvényszéki Tudós mindössze annyit mond, hogy „Nem", ám több információt nem közöl.

Ha egy játékos sikertelen kísérletet tett a bűntény megoldására, akkor a Jelvényjelzőjét odaadja a Törvényszéki Tudósnak, ezzel jelezve, hogy ő elhasználta az egyetlen lehetőségét arra, hogy megoldja a bűnteny. Továbbra is részt vesz a nyomozásban a szokásos módon, és továbbra is szerepel a Bemutató fázisokban, azonban már nem tehet újabb kísérletet a bűntény megoldására.

Fontos: Ha az utolsó játékos harmadik és egyben utolsó Bemutatója során sem teszel kísérletet a bűntény megoldására, akkor végleg elveszíted a lehetőséget arra, hogy ezt megtedd. Tehát élj a lehetőséggel. Ne veszítsd el!

3. Az Akta Lezárása

A játék az alábbiak egyikének bekövetkezése esetén ér véget:

1. Egy Nyomozó megkísérli „Megoldani a Bűntényt", és helyesen választja ki a „Döntő Bizonyítékot" és a „Gyilkosság Eszközét". Ebben az esetben a Törvényszéki Tudós, valamint az összes Nyomozó (és a Szemtanú) nyeri meg a játékot!

2. Valamennyi játékos elveszíti a lehetőségét arra, hogy megoldja a bűntényt (vagy azért mert helytelenül tippelt, vagy mert egyszer sem tett kísérletet a megoldásra az utolsó játékos harmadik és egyben utolsó Bemutatójának vége előtt). Ebben az esetben a Gyilkos (és a Cinkostárs) nyeri a játékot.

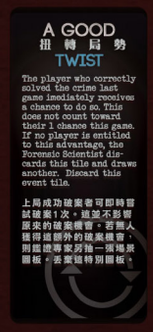
ÍTÉLET-MEGSEMMISÍTÉS

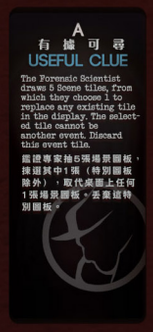
Egy olyan játékban, amelyben a Szemtanú is szerepel, a játék végén ítélet-megsemmisítés következhet be. Ha a „Döntő Bizonyítékot" és a „Gyilkosság Eszközét" sikeresen kitalálták, akkor a Gyilkos, a Cinkostárssal történő megbeszélés után, kiválaszt egy játékost (akit még a tárgyalás előtt szépen csendben eltesznek láb alól). Amennyiben a kiválasztott játékos a Szemtanú, akkor a Gyilkos és a Cinkostárs megússza a börtönt, és megnyerik a játékot. Ha nem a Szemtanút ölik meg, akkor lakat alá kerülnek, és a Törvényszéki Tudós, valamint az összes Nyomozó, a Szemtanúval együtt megnyeri a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Eseménylapkák

Az Eseménylapkákkal történő játékhoz a Törvényszéki Tudós belekeveri őket a Színhelylapkák paklijába a Bizonyítékok Begyűjtésének Első Köre után. Ilyen módon a Bizonyítékok Begyűjtésének Második vagy Utolsó Köre során egy esemény következhet be. Amikor az Eseménylapkákkal játszotok, akkor a felhúzásuk után egyszerűen olvassátok fel hangosan a rajta lévő szöveget, és kövessétek az utasításokat.





A Nehézség Megváltoztatása

A játékosok az alábbi szabály-változtatásokat tehetik, hogy állítsanak a nehézségi szinten:

Ahhoz, hogy a Nyomozók számára egyszerűbb legyen a játék, 3 Nyomkártyát és 3 Eszközkártyát osszatok minden játékosnak.

Ahhoz, hogy a Nyomozók számára nehezebb legyen a játék, 5 Nyomkártyát és 5 Eszközkártyát osszatok minden játékosnak.

ARANYSZABÁLYOK

Mindössze néhány megkötés vonatkozik a játék során történő kommunikációra:

1. A Törvényszéki Tudós a Színhelylapkákra helyezett Töltényjelzők és a bűntény megoldására tett kísérletekre történő „igen" vagy „nem" válasz kivételével semmilyen más formában nem közvetíthet információt.

2. A játékosok nem szakíthatják félbe a másik játékost a Bemutató fázisban, kivéve, ha valaki kísérletet tesz „A Bűntény Megoldására".

A Bizonyítékok Begyűjtése fázisok folyamán a játékosok szabadon beszélhetnek. Megengedett az egymástól való kérdezgetés. A válaszadás nem kötelező.

© Jolly Thinkers' Learning Centre Limited

Hungarian translation: Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0