

A bűntény megoldása

A törvényszéki szakértő kivételével minden játékos, akár a gyilkos (és a bűntárs) is egyetlen alkalommal kísérletet tehet a „bűntény megoldására” a játék során bármikor. Ha egy játékos megpróbálja megoldani a bűntényt, be kell jelentenie: „Most megoldom a bűntényt!” Ezután a játékos rámutat egy másik játékos előtt lévő bizonyítékkártyára és egy eszközkártyára.

Ha az így kiválasztott kártyák a „döntő bizonyíték” és a „gyilkosság eszköze”, akkor a játék azonnal véget ér, és a törvényszéki szakértő és a nyomozók (valamint a szemtanú) megnyerik a játékot.

Ha csak az egyik kártyát sikerült eltalálni, a törvényszéki szakértő csak annyit mondhat, hogy „nem”, és nem adhat további információt.

Ha egy játékos megpróbálta megoldani a bűntényt, de nem járt sikerrel, oda kell adnia a jelvényjelzőjét a törvényszéki szakértőnek, ezzel jelezve, hogy elhasználta az egyszeri esélyét az ügy megoldására. Ezt követően továbbra is részt vesz a nyomozásban, az előadás fázisban elmondja a véleményét, de a megoldásra már nem tehet újabb kísérletet.

Fontos: Ha nem tettél kísérletet a bűntény megoldására, mielőtt az utolsó játékos ismertette a harmadik és végső véleményét az esetről, elveszíted az esélyt, hogy megtedd. Ne szalasztd el az alkalmat, inkább ragadd meg a lehetőséget!

3. Az ügy lezárása

A játék az alábbi módokon érhet véget:

1. Az egyik nyomozó kísérletet tesz a „bűntény megoldására”, és helyesen választja ki a „döntő bizonyítékot” és a „gyilkosság eszközét”. Ebben az esetben a törvényszéki szakértő és a nyomozók (valamint a szemtanú) megnyerik a játékot!

2. Minden játékos elvesztette az esélyét az ügy megoldására (mert mindannyian helytelenül tippeltek, vagy mert nem próbálkoztak meg a „bűntény megoldásával” az előadások harmadik és végső fordulójának befejezéséig). Ebben az esetben a gyilkos (és a bűntárs) megnyeri(k) a játékot.

SZEMBESÍTÉS

Ha a szemtanú is játékosban van, egy végső szembesítésre kerül sor. Ha a „döntő bizonyítékot” és a „gyilkosság eszközét” sikerült megtalálniuk a nyomozóknak, a gyilkos – miután egyeztetett a bűntársával – kiválaszt egy játékost (akit csendben eltesznek láb alól még a tárgyalás előtt). Ha a kiválasztott játékos a szemtanú, akkor a gyilkos és a bűntársa megmenekülnek a felelősségre vonás elől, és megnyerik a játékot. Ha a szemtanún kívül bárki más a kiválasztott személy, a tetteseket elítélik, így a törvényszéki szakértő, a szemtanú és a nyomozók nyerik meg a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Eseménylapkák

Az eseménylapkákat a törvényszéki szakértőnek a bizonyítékgyűjtés első fordulóját követően kell a helyszínlapkák paklijába kevernie. Ebben az esetben a bizonyítékgyűjtés második vagy harmadik fordulójában (vagy akár mindkettőben) váratlan esemény történhet. Ha ilyen eseményt húztok fel, olvassátok fel hangosan, és kövessétek a rajta szereplő utasításokat.

A játék nehézségének beállítása

A játékosok az alábbi szabályok megváltoztatásával alakíthatnak a játék nehézségén:

Ha könnyebbé szeretnétek tenni a játékot a nyomozók számára, osszatok 3 bizonyítékkártyát és 3 eszközkártyát minden játékosnak. Ha nehezebbé szeretnétek tenni a játékot a nyomozók számára, osszatok 5 bizonyítékkártyát és 5 eszköz-kártyát minden játékosnak.

ARANYSZABÁLYOK

A játékban csak néhány korlátozás vonatkozik a játékosok kommunikációjára:

1. A törvényszéki szakértő a töltényjelölők lehelyezésén, valamint a bűntény megoldására tett kísérletek során adott „igen” vagy „nem” válaszokon kívül semmilyen módon nem szolgáltatathat információt az esetről.
2. A játékosok nem szakíthatják félbe a másikat az előadás fázisban, kivéve, ha kísérletet tesznek a bűntény megoldására.

A bizonyítékgyűjtés fázisban a játékosok kötetlenül beszélgethetnek. Kérdéseket feltenni a többieknek megengedett. A válaszadás természetesen nem kötelező.

BŰNJELEK

GYILKOSSÁG HONGKONGBAN



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



HÁTTÉR

Hongkong neonfényben fürdő városában hátborzongató gyilkosság történt. Nyomozótársaiddal együtt megérkeztek a bűntény helyszínére, hogy ráleljetek a tettes által hagyott árulkodó nyomokra. A rengeteg gyanús tárgy gyűrűjében rá kell jönnötök, mi volt a „gyilkosság eszköze”, és meg kell találnotok a „döntő bizonyítékot”, hogy beazonosítsátok, majd végül elfogjátok a gyilkost.

Egy gyilkosság felderítése önmagában is nehéz feladat, de ez az eset most még bonyolultabbnak ígérkezik, mivel az elkövető a nyomozók egyike! Mialatt a törvényszéki szakértő hasznos támpontokkal látja el a nyomozócsapatot, a gyilkos igyekszik zavart kelteni és kétségeket ébresztteni, hogy gaztettére soha ne derülhessen fény.

Vajon a nyomozók eléggé alapos megfigyelők, hogy megoldják az ügyet? Vagy a tettes végrehajtotta a tökéletes bűntényt, és elkerüli a felelősségre vonást?

A JÁTÉK TARTALMA



Szerepkártyák
(fekete) x12



Bizonyítékkártyák
(piros) x200



Eszközkártyák
(kék) x90



Helyszínlapkák x32
(köztük 6 eseménylapka)



Jelvényjelzők x11



Fa töltényjelölők x6

SZEREPEK



Törvényszéki szakértő x1

Játékmesterként a törvényszéki szakértő ismeri a bűntény megoldását. Az ő feladata, hogy segítse a nyomozókat a „döntő bizonyíték” és a „gyilkosság eszközének” megtalálásában. Ha sikerrel járnak, az ügy megoldódik, ekkor a törvényszéki szakértő és a nyomozók megnyerik a játékot.

A játék során a törvényszéki szakértő NEM adhat tippeket a megoldásra vonatkozóan SEM szóban, SEM testbeszéddel vagy tekintet révén.

Gyilkos x1

Amikor a gyilkosság megtörténik, a gyilkos választ 1 bizonyítékkártyát és 1 eszközkártyát, amelyek a bűntény megoldását képezik. Ez a két lap lesz a „döntő bizonyíték” és a „gyilkosság eszköze”.

A gyilkos igyekszik titokban tartani a szerepét, és megpróbál találni egy bűnbakot. Ha fel is fedik a kilétét, a gyilkos még mindig megnyerheti a játékot, ha a nyomozóknak nem sikerül azonosítani a „döntő bizonyítékot” és a „gyilkosság eszközét” is.

Nyomozók x8

Az eset megoldásához a nyomozóknak elemezniük kell a törvényszéki szakértő által adott támpontokat. Amint egy nyomozó pontosan azonosítja a „döntő bizonyítékot” és a „gyilkosság eszközét”, a gyilkost letartóztatják, és a nyomozók a törvény-széki szakértővel együtt megnyerik a játékot.

Mindig tartsátok észben, hogy a gyilkos (és olykor a bűntárs is) a nyomozók között rejtőzik! Az ártatlanul megvádolt nyomozóknak komoly erőfeszítéseket kell tenniük, hogy a hamis vádak alól tisztázzák magukat.





Bűntárs x1

A bűntárs egy választható szerep 6 vagy több játékos esetén. A bűntárs ismeri a gyilkos személyét, valamint a bűntény megoldását is. A bűntárs és a gyilkos együtt nyerik meg a játékot, ha a gyilkos megússza a felelősségre vonást.



Szemtanú x1

A szemtanú egy választható szerep abban az esetben, ha a bűntárs is játékban van. A szemtanú az egyik nyomozó, aki látta elmenekülni a tetteseket a bűntett színhelyéről. Azt nem tudta megállapítani, hogy melyik volt a gyilkos és melyik a bűntárs, és arról sincs tudomása, milyen módon követték el a bűntényt.

Ha a gyilkost letartóztatják, de ő meg tudja nevezni a szemtanút, akkor a szemtanú szintén áldozattá válik. Így a gyilkos és a bűntárs megmenekülnek, és megnyerik a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. A helyszín

Tegyétek vissza a dobozba az összes eseménylapkát, ezekre egy játékváltozatban lesz majd szükségetek (lásd a „Játékváltozatoknál” a 4. oldalon). Osszatok 4 bizonyítékkártyát és 4 eszközkártyát minden játékosnak. A játékosok mind a 8 kártyájukat helyezték maguk elé képpel felfelé. A kártyákon lévő szöveg és kép nézzen a többi játékos felé, mindenki által jól látható módon. Ezután a játékosoknak érdemes vetniük egy pillan-
tást az asztalon lévő összes kártyára.
A bizonyíték- és eszközkártyákon szereplő képek csupán referenciaként szolgálnak. A játékosok a szöveg alapján használhatják a fantáziájukat.

2. Szerepek

Vegyetek elő a játékosok számával megegyező mennyiségű szerepkártyát:

4 és 5 játékos esetén: 1 gyilkos, 1 törvényszéki szakértő, mindenki más: nyomozó

6-12 játékos esetén: 1 gyilkos, 1 törvényszéki szakértő, 1 bűntárs (választható), 1 szemtanú (választható), mindenki más: nyomozó

Tegyétek vissza a nem használt szerepkártyákat a dobozba. Keverjétek meg a felhasználni kívánt szerepkártyákat, majd minden játékosnak osszatok egy lapot képpel lefelé. A játékos, aki a törvényszéki szakértő kártyát kapta, felfedi kilétét, és játékmesterként folytatja a játékot; a bizonyíték- és eszközkártyáit eldobja, ezek helyett a helyszínlapákra lesz szüksége a játék során. A többi játékos titokban tartja a szerepét.

Az első játék során érdemes arra a játékosra bízni a „törvényszéki szakértő” szerepét, aki a legkönnyebben fejezi ki magát.

3. Jelvényjelzők

Végül a törvényszéki szakértő kivételével minden játékos kap egy jelvényjelzőt. Ez jelzi, hogy az adott játékos még nem tett kísérletet a bűntény megoldására, ezért ezeket minden játékos helyezze jól látható helyre maga elé. A felesleges jelzőket tegyétek vissza a dobozba.

JÁTÉKMENET

1. A bűntény

A játéknak ebben a szakaszában a gyilkos meghatározza a bűntény megoldását a „döntő bizonyíték” és a „gyilkosság eszköze” kiválasztásával. Ezt a szakaszt a törvényszéki szakértő vezeti le az alábbi lépések szerint:

- A törvényszéki szakértő felszólítja a játékosokat: „mindenki csukja be a szemét!”, majd meggyőződik róla, hogy valamennyi játékos eleget tett a felszólításnak.
- A törvényszéki szakértő felszólítja a játékosokat: „a gyilkos (és a bűntárs) nyissa ki a szemét!”, majd meggyőződik róla, hogy ez megtörtént.
- A törvényszéki szakértő felszólítja a gyilkost: „a gyilkos mutassa meg a »döntő bizonyítékot« és a »gyilkosság eszközeit«!” Ezután a gyilkos rámutat az egyik bizonyítékkártyájára és az egyik eszközkártyájára.
- A törvényszéki szakértő bólintással jelzi a gyilkosnak, hogy megismerte a megoldást, ekkor a gyilkos abbahagyja a mutató mozdulatot. Ezt követően a törvényszéki szakértő felszólítja a játékosokat: „a gyilkos (és a bűntárs) csukja be a szemét!”
- Abban az esetben, ha a szemtanú is részt vesz a játékban, a törvényszéki szakértő felszólítja, hogy „nyissa ki a szemét”, majd rámutat a gyilkosra és a bűntársra. Miután a szemtanú bólintással jelezte, hogy megismerte a két szereplőt, a törvényszéki szakértő ismét felszólítja, hogy „csukja be a szemét!”
- A törvényszéki szakértő felszólítja a játékosokat: „mindenki nyissa ki a szemét!”

2. A nyomozás

Ez a játék központi szakasza, mely 3 fordulóra tagolódik. Minden forduló egy bizonyítékgyűjtés fázisból és egy előadás fázisból áll. A játék véget érhet idejekorán, ha az egyik nyomozó helyesen azonosítja a „döntő bizonyítékot” és a „gyilkosság eszközeit”. Máskülönb en a játék a harmadik forduló befejeztével ér véget. A játéknak ez a szakasza az alábbi sorrendben zajlik:

2a. A bizonyítékgyűjtés első fordulója

Erre a fordulóra előkészülve a törvényszéki szakértő félrerakja „A bűntény helyszíne” és „A halál oka” feliratú lapkákat. A megmaradt helyszínlapkákat összekeveri, majd képpel lefelé fordítva húzópaklit alkot belőlük.

A törvényszéki szakértő kiválaszt egyet a félrerakott „A bűntény helyszíne” lapkákból, felhúz 4 véletlenszerű helyszínlapkát a húzópakliból, majd „A halál oka” feliratúval együtt ezeket a lapkákat kiteríti maga elé.

死亡原因 A HALÁL OKA Fulladás 窒息 Súlyos sérülés 重傷 Vérvesztettség 失血 Betegség 病發 Mérgezés 中毒 Baleset 意外	A BÜNTÉNY 案發地點 HELYSZÍNE Kocsm 酒吧 Könyvesbolt 書店 Szalloda 酒店 Kórház 醫院 Építkezés 地盤	A HOLTTEST 屍體狀態 ÁLLAPOTA Még meleg 餘溫 Merev 僵硬 Orsófőalban 腐爛 Nem teljes 殘缺 Sértetlen 完整 Eltorzult 扭曲	ÁRULKODÓ JEL 屍體發點 A HOLTTESTEN Törz 頭部 Mellkas 胸部 Kéz 手部 Láb 腿部 Részleges 局部 Egész testre kiterjedő 全身	A BÜNTÉNY 作案時間 IDŐTARTAMA Aszonnali 瞬間 Rövid 短暫 Szakaszos 逐漸 Elhúzódó 漫長 Fél nap 數日 Tisztázatlan 模糊	AZ ÁLDOZAT 死者職業 FOGLALKOZÁSA Főnök 老闆 Alkalmazott 專業人士 Munkás 工人 Diák 學生 Munkanélküli 無業 Nyugdíjas 退休
--	---	--	---	--	--

2a. I. Bizonyítékgyűjtés

A törvényszéki szakértő egyesével lehelyezi mind a 6 töltényjelölőt az előtte található lapákra. Minden jelölőnek a lapkán feltüntetett hat lehetőség egyikére kell kerülnie, és minden lapkára csak egyetlen jelölő kerülhet. A jelölők lehelyezését olyan tempóban hajtja végre a törvényszéki szakértő, ahogy azt jónak látja.

Az első jelölő lehelyezését követően a törvényszéki szakértő kivételével valamennyi játékos elkezdhet kötetlenül beszélgetni, és hangot adhat véleményének a nyomozásról. A soron következő jelölőt a törvényszéki szakértő a beszélgetés alakulásának figyelembevételével helyezi le, így próbálva leszűkíteni a nyomozást. Ennélfogva hasznos támpontokat jelenthet az is, hogy milyen sorrendben teszi le a jelölőit vagy mennyire határozott, esetleg tétova bizonyos esetekben. A jelölők lehelyezése bármilyen sorrendben történhet, de miután rákerültek a lapákra, nem lehet azokat áthelyezni.

Ez a szakasz akkor ér véget, ha a hatodik jelölő lehelyezése is megtörtént.

2a. II. Előadás

Miután az utolsó jelölő lehelyezése is megtörtént, a törvényszéki szakértő adhat némi időt a bizonyítékok megbeszélésére, majd megkér minden játékost, hogy mondják el a véleményüket a bűntényről. A törvényszéki szakértő balján ülő játékostól indulva az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos elmondhatja a véleményét a „döntő bizonyítékról” és a „gyilkosság eszközeiről”. Erre minden játékos körülbelül fél percet kap. (Ez pusztán iránymutatás, az időkorlátot tetszőlegesen meghatározhatjátok a saját igényeitek szerint.)

A játékosok nem szakíthatják félbe vagy zavarhatják meg azt a játékost, aki éppen kifejti a véleményét. KIVÉVE, ha kísérletet tesznek a „bűntény megoldására”.

2b. A bizonyítékgyűjtés második fordulója

Miután minden játékos megkapta a lehetőséget, hogy kifejtse a véleményét, a törvényszéki szakértő rátér a bizonyítékgyűjtés második fordulójára.

2b. I. Bizonyítékgyűjtés

A törvényszéki szakértő húz egy új helyszínlapkát a húzópakliból. Ez a lapka lecserél egyet a korábban használt helyszínlap-
kákból „A bűntény helyszíne” és a „A halál oka” kivételével. A lapka lecseréléséhez vegyük le róla a jelölőt, majd dobjuk el a lapkát. Az újonnan felhúzott lapka az így megüresedett helyre kerül, majd a törvényszéki szakértő elhelyezi az új lapkán az előzőn használt jelölőt, a hat feltüntetett lehetőség egyikére.

2b. II. Előadás

A törvényszéki szakértő ismét adhat némi időt az új bizonyíték megbeszélésére, mielőtt újfent megkéri a játékosokat, hogy mondják el a véleményüket a 2a. II. lépésben leírtak szerint.

2c. A bizonyítékgyűjtés befejező fordulója

Miután a játékosok másodjára is kifejtették véleményüket, a törvényszéki szakértő rátér a bizonyítékgyűjtés befejező fordulójára.

2c. I. Bizonyítékgyűjtés: Ismételjétek a 2b. I. lépést.

2c. II. Előadás: Ismételjétek a 2b. II. lépést.

Fontos: A játék azonnal véget ér az utolsó játékos harmadik és végső véleménye kifejtését követően.