# Detective Club

Tartozékok:

* 168 Bizonyítékkártya
* 58 Győzelmi Pont
* 8 Szavazatjelölő
* 8 Játékosjelölő
* 7 Jegyzettömb
* 1 Ceruza (ami egyben az aktív Játékosjelölő is)

*A „Detective Club” ismét megnyitja kapuit új tagok előtt. Te is meg vagy hívva, de előbb be kell bizonyítanod, hogy valódi Detektív vagy. Elemezd a bizonyítékokat, hallgasd ki a szemtanúkat és próbáld meg kideríteni, hogy ki hazudik a csoportodban. Csak a legszemfülesebb és a legravaszabb érhet el sikert és győzedelmeskedhet. Üdvözlünk a Klubban!*

**Játék előkészítése**

1. Helyezd el a Győzelmi Pontokat és a Bizonyítékkártyákat tartalmazó paklit oda, ahol minden játékos kényelmesen elérheti.
2. Minden játékos vegyen el egy tetszőleges színű Játékosjelölőt és helyezze rá az azonos színű Szavazatjelölőt.
3. Véletlenszerűen válasszuk ki az első aktív játékost. Ez a játékos kapja a ceruzát (ami jelöli az Aktív játékost) és elvesz egy Jegyzettömböt minden másik játékban lévő játékos részére (például egy 7 játékos játék esetén az Aktív játékos 6 Jegyzettömböt vesz el).
4. Minden játékos húz 6 Bizonyítékkártyát.

**Játék menete**

Egy Detective Club játszma több körből áll. Minden egyes körben a játékosok 2 kártyát játszanak ki. A játék akkor ér véget, ha minden játékos volt már Aktív játékos egyszer (6-8 fős játék esetén) vagy kétszer (6-nál kevesebb játékos esetén). Minden kör az alábbi 5 lépésből áll:

1. Szó kiválasztása

Az aktív játékos megnézi a lapjait és fejben kigondol egy szót, amit a kezében lévő lapok közül 2 kártyával is jellemezni tud. Ezután felfordítva elhelyez egy lapot a játéktér közepére: azzal a kártyával szeretné jellemezni a fejében lévő szót. Ezután azonnal húz egy új lapot a pakliból.  
  
*Megjegyzés: a játék során bármikor, amikor egy játékos kijátszik egy Bizonyítékkártyát azonnal húz egy új lapot, hogy kipótolja a kezét. Minden játékosnak mindig 6 Bizonyítékkártyának kell a kezében lennie.*  
  
*Példa: Misi az Aktív játékos. A kigondolt szava a „természet”. Lehelyez egy kártyát rajta egy vörös rózsával, ezzel utalva a szóra.*

1. Szerepek kiosztása

Az aktív játékos leírja a szót egy kivételével minden Jegyzettömbre, és véletlenszerűen ad egy Jegyzettömböt minden játékosnak. Egy játékos üres Jegyzettömböt fog kapni, ő lesz az **Összeesküvő**. A többiek **Detektívek** lesznek, nekik meg kell próbálniuk azonosítani az Összeesküvőt. Az Összeesküvőnek össze kell játszania az Aktív játékossal és megpróbálnia félrevezetni a Detektíveket.  
  
*Megjegyzés: a játékosoknak a Jegyzettömbjeiket mindig titokban kell tartaniuk! Senki se tudja ki az Összeesküvő… kivéve ő maga.*

1. Kártya kijátszása

Az Aktív játékostól balra ülővel kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékosnak egy kártyát ki kell játszania. Ismételten, annak a kártyának passzolnia kell ahhoz a szóhoz, amit az aktív játékos a Jegyzettömbre írt.   
  
*Példa: Béla egy Detektív. Látja, hogy Misi a „természet” szót írta a Jegyzettömbbe, úgyhogy egy tengert ábrázoló kártyát játszik ki. Ennek elegendőnek kell lennie.  
  
Példa: Juli egy Összeesküvő. Nincs semmi a Jegyzettömbjébe írva. Próbálja kielemezni az előző két kártyát és olyat keres, ami passzolhat a többi mellé. Víz van mindkét kártyán. Talán a „víz” a választott szó? Azt a kártyát választja, amin egy nagy kék hullám látható.*  
  
Miután minden játékos letett egy lapot az Aktív játékos lehelyez egy második kártyát, és így tovább, egészen addig, míg mindenki előtt 2 lap van.   
  
*Példa: Misi és Béla most már 2 lapot is kijátszott, Juli rájött, hogy a szó valószínűleg nem a víz. Talán akkor „természet”? Vagy valami hasonló? Kijátssza a napraforgót ábrázoló kártyáját, remélve a legjobbakat.*  
  
Míg az aktív játékos lapjai a játéktér közepén vannak, addig a többiek maguk előtt tartják őket.

* Ha Detektív vagy: próbálj meg szilárd Bizonyítékkártyákat kijátszani, nehogy megvádoljanak a szavazási fázisban.
* Ha Összeesküvő vagy: próbálj meg információkat nyerni a többiek által kijátszott lapok alapján.

1. Megbeszélés és szavazás  
   Miután minden játékos 2 lapot kijátszott az Aktív játékos kimondja a szót, amit leírt a Jegyzettömbökre. Ezután megindokolja miért pont azt a két lapot helyezte le az adott szó körülírására.  
   Az összes többi játékos is elvégzi a fentieket, óramutató járásával megegyező irányban haladva. Miután minden játékos megmagyarázta a választását a játékosok szavazhatnak, hogy megnevezzék ki volt szerintük az Összeesküvő. Az Aktív játékos nem vesz részt a szavazásban. Az Aktív játékostól balra ülőtől kezdve minden játékos elhelyezi a Szavazatjelölőjét a választott Játékosjelölő mellé (kivéve a sajátjára).  
     
     
     
   *Példa: Béla és Dani úgy gondolják, hogy Juli az Összeesküvő, mivel nem tudta megindokolni a választott kártyáit. Béla a Szavazatjelölőjét Juli Játékosjelölője mellé teszi. Juli erre viszonzásul Bélára szavaz, remélve hogy Dani rosszul dönt.*
2. Pontozás  
   Miután minden játékos szavazott felfordítják a Jegyzettömbjeiket.

* Minden Detektív, aki a Szavazatjelölőjét az Összeesküvő Játékosjelölőjére tette 3 Győzelmi Pontot kap.
* Ha 0 vagy 1 Szavazatjelölő van az Összeesküvő Játékosjelölőjén akkor az Összeesküvő 5 Győzelmi Pontot, az Aktív játékos pedig 4 Győzelmi Pontot kap.
* Ha 2 vagy annál több Szavazatjelölő van az Összeesküvő Játékosjelölőjén, akkor sem az Összeesküvő, sem az Aktív játékos nem kap pontot.  
    
  *Példa: Bélának és Daninak valóban igaza volt, 3 Győzelmi Pontot kapnak. Juli és Misi nem kap egy pontot sem ebben a körben.*

A játékosok a Győzelmi Pontjaikat a számozott oldallal lefelé tartják. Miután a Pontozási fázis kész, egy új kör kezdődik: az Aktív játékos továbbadja a Ceruzát a tőle balra ülő játékosnak. Ez a játékos lesz az új Aktív játékos és összeszedi a Jegyzettömböket. Ügyeljetek arra, hogy az előző szavakat mindig húzzátok át az összes Jegyzettömbben, hogy elkerüljétek a félreértéseket!

**Játék vége**

A játék akkor ér véget, ha minden játékos volt már Aktív játékos egyszer (6-8 fős játék esetén) vagy kétszer (6-nál kevesebb játékos esetén). Fordítsátok fel a Győzelmi Pontjaitokat és adjátok össze őket, így megkapjátok a végső pontszámotokat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb a Győzelmi Pontja van. Döntetlen esetén a több darabszámú Győzelmi Ponttal rendelkező nyert, ha továbbra is döntetlen, akkor a játékosok osztozkodnak a győzelmen.

***Játék variánsok***

**Tematikus játék**Az első kör előtt a játékosok választanak egy témát. Amikor az Aktív játékos szót választ a körében a választott szónak illeszkednie kell a korábban megbeszélt témához.A témák lehetnek jellegzetesek (például „szappanopera”, „Magyarország”, „főhősök”…)vagy általánosak („filmek”, „országok”, „irodalom”…) attól függően milyen nehézségen szeretnétek játszani. Csak akkor válasszátok az adott témát, ha mindenki beleegyezik. Minden forduló után válthattok témát, de akár egy egész játékot is végigjátszhattok ugyanazzal a témával!

**Nincs megbeszélés fázis**Hogy változtassatok a játék menetén elhagyhatjátok a Megbeszélés szakaszt a 4. „Megbeszélés és szavazás” lépésből. Ebben az esetben, miután minden játékos kijátszott 2 lapot egyből megkezdődik a szavazás. Az Aktív játékos nem mondja ki a választott szavát és a játékosoknak sem kell megmagyarázniuk a választott kártyáikat.  
 dezmond  
 2019.09.09.