

KRONOLOGIC

JÁTÉKSZABÁLY



FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET



ARCH APOLAR
YANN VALEANT



Nyomozók! Induljatok soha nem tapasztalt kalandra a múltba, a jelenbe vagy akár a jövőbe! Járjatok utána egy sor megmagyarázhatatlannak tűnő eseménynek, és derítsetek fényt az igazságra! Gyűjtsetek nyomokat az érintett szereplők mozgásáról, és tudjátok meg, ki hol tartózkodott a rejtély idején. A különböző nehézségű nyomozások biztos próbára teszik majd a dedukciós képességeiteket. A cél pedig az, hogy előbb oldjátok meg a rejtélyt, mint a rivális nyomozók.

ELŐKÉSZÜLETEK

I) Válasszatok ki egy történetet, és az 5 lehetséges nyomozás közül egyet. Figyeljetez oda a nehézségi szintre, amit a ★-ok száma jelez. Azt javasoljuk, hogy először a **Mérgezés a felső tízezerben** történet 1-es nyomozásával játsszatok, ennek a nehézsége ★.

II) Minden játékos vegyen el egy paravánt, egy jegyzetlapot és egy ceruzát.

III) Alaposan olvassátok el:

- a történet leírását;
- a választott nyomozás egyedi szabályait;
- a nyomozás lezárásához megválaszolandó kérdéseket.

IV) Tegyétek az időpont- és személylapkákat az asztal közepére.

V) Tegyétek a kiválasztott nyomozáshoz tartozó helyszínkártyákat az asztal közepére (de ne fordítsátok fel azokat; az értékeket tartalmazó táblázat ne legyen látható).

VI) Döntsétek el, ki kezdi a játékot (aki elsőként megmondja a pontos időt). A továbbiakban az óramutató járása szerint haladva kerültek sorra.



TARTOZÉKOK

- 1 jegyzetömb **1**
- 4 ceruza
- 6 időpontlapka **2**
- 6 személylapka **3**
- 4 paraván **4**
- 1 operatátbla: célja, hogy könnyebb legyen elképzelni, ki merre mozog.
- 3 történetboríték, mindegyikben: 1 füzet 5 nyomozással **5**, a megoldandó rejtély leírásával, az esetre vonatkozó egyedi szabályokkal, győzelmi feltételekkel, megoldásokkal és 30 helyszínkártyával **6** (minden nyomozáshoz 6).

A NYOMOZÁS MENETE


A körödben egy konkrét helyszínen nyomozhatsz. Megtudhatod, hogy egy adott időben pontosan hány személy tartózkodott ott, vagy hogy egy konkrét személy összesen hányszor járt az adott helyszínen (1–6).

Válaszd ki a téged érdeklő helyszínekártyát, majd fordítsd meg (anélkül, hogy megnéznéd), és tedd egy (általad választott) időpont- vagy személylapka alá.

A kártya jobb felső, lekerekített sarka segít eldönteni, milyen irányban kell állnia a kártyának. A lapka és a kártya alakjának egyeznie kell, a helyszín szimbólumának pedig láthatónak kell lennie a lapkán lévő lyukon át (lásd alább).



Ezután két információt olvashatsz le:

– A  szimbólummal jelölt zöld információ **KÖZÖS**, ezt el kell mondanod a többi játékosnak.

– A  szimbólummal jelölt fehér információ **PRIVÁT**, ezt ne mondd el a többi játékosnak.



1. PÉLDA HELYSZÍN + IDŐPONT

Azt szeretnéd megtudni, hogy ki járt a karzaton a 3-as időpontban. Vedd el a karzat helyszínekártyát, fordítsd meg, és tedd a 3-as időpontlapka alá.

A **KÖZÖS** információ (zöld háttér), amit meg kell osztanod a többiekkel, azt mondja, „x2”: a 3-as időpontban 2 különböző személy tartózkodott a karzaton.

A **PRIVÁT** információ (fehér háttér), amit csak te tudhatsz, azt mondja, „C”: a cseléd a két személy egyike, akik a 3-as időpontban a karzaton tartózkodtak.

Vagyis mindenki tudja, hogy a 3-as időpontban ketten tartózkodtak a karzaton, de azt csak te tudod, hogy az egyikük a cseléd volt.



2. PÉLDA HELYSZÍN + SZEMÉLY

Azt szeretnéd megtudni, hogy összesen hányszor látogatta meg az újságíró a zenetermet. Vedd el a zeneterem helyszínekártyát, fordítsd meg, és tedd az újságíró személylapkája alá.

A **KÖZÖS** információ (zöld háttér), amit meg kell osztanod a többiekkel, azt mondja, „x1”: az újságíró összesen egyszer járt a zeneteremben.

A **PRIVÁT** információ (fehér háttér), amit megtartasz magadnak, azt mondja, „5”: az újságíró az 5-ös időpontban járt a zeneteremben.

Vagyis mindenki tudja, hogy az újságíró egyszer járt a zeneteremben, de azt csak te tudod, hogy ez az 5-ös időpontban történt.

A jegyzetlap középső részére a személyekről jegyezheted fel információkat. Ide írhatod fel azt, hogy egy adott személy hányszor járt egy-egy helyszínen.

Jegyezd fel az információkat, ha gyj időt mindenkinek, hogy levonhassa a következtetéseit, majd jelezd a tőled balra ülő játékosnak, hogy ő következik.

Tipp: ha tudod, hogy egy személy mikor hol tartózkodik, írd a kezdőbetűjét közvetlenül a kérdéses helyszínhez és időponthoz.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Hacsak a nyomozás leírásában másként nem szerepel:

- a személyek minden időpontban átmozognak egy szomszédos helyszínre (sosem maradnak két egymást követő időpontban ugyanazon a helyszínen);
- a személyek egyszerre csak egy szobával mennek arrébb;
- ezen szobák között lennie kell egy átjárónak (lásd a térképet).

A TARTOZÉKOK LEÍRÁSA

• JEGYZETLAP AZ OPERÁHOZ

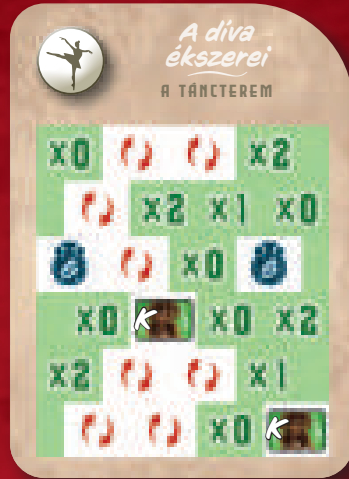


A jegyzetlapon látható az opera térképe mind a 6 időpontban. Az opera minden helyszínét egy szimbólum jelzi.



Két helyszín akkor szomszédos, ha van köztük átjáró (a térképen hiányos a fal).

• HELYSZÍNKÁRTYÁK




Minden kártyán megtalálható:

- a helyszín neve;
- a szimbóluma;
- a történet címe és a nyomozás száma (csak a kártya elején);
- a kártya által nyújtott információ.

x0, x1, x2, x3... = Az ellenőrzött időpontban a helyszínen tartózkodó személyek száma VAGY azon időpontok száma, ahányszor egy adott személy ezen a helyszínen tartózkodott.

1 2 3 4 5 6 = Az időpont, amikor az ellenőrzött személy ezen a helyszínen tartózkodott.

K B S N U C = Az ellenőrzött időpontban a helyszínen tartózkodó személy.

 = Ez a szimbólum azt jelzi, hogy amint minden játékos feljegyezte a következtetéseit, újra te kerülsz sorra. Ez akkor fordul elő, ha az általad feltett kérdésre mindenki ugyanazt az információt kapja.

• IDŐPONTLAPKÁK



Az időpontlapkák elején látható szám jelzi, hogy melyik időpontra vonatkoznak. Amikor egy időpontlapkát használsz, ennek az oldalnak kell felfelé néznie.

Megjegyzés: a lapkán és a kártyán ugyanott kell lennie a lekerekített saroknak.

• SZEMÉLYLAPKÁK



A személylapkák elején látható illusztráció és betűjel megmutatja, melyik személyre vonatkoznak. Amikor egy személylapkát használsz, ennek az oldalnak kell felfelé néznie.

PÉLDA A JEGYZETELÉSRE

Az itt látható példa segíthet abban, hogy hogyan érdemes lejegyezni a rendelkezésedre álló információkat. De persze minden nyomozónak megvannak a saját módszerei.

Felírom a kezdeti információkat a lapomra.

Tudom, hogy az újságíró sosem járt ezen a helyszínen.

Tudom, hogy a 4-es időpontban csak egy személy járt ezen a helyszínen, mégpedig a nyomozó.

Tudom, hogy 2 személy van ezen a helyszínen, de nem tudom, kik azok.



A JÁTÉK VÉGE

A játék során bármikor, ha úgy érzed, hogy a nyomozás összes kérdésére tudod a választ, jelezd (de ne mondd ki a válaszokat). Titokban írd fel a válaszokat a jegyzetlapodra, majd ellenőrizd a megoldást a történethez tartozó füzetben.

Ha a következtetéseid helyesek, győztél!

Ha nem jók a válaszaid, veszítettél, és kiesel a játékból (ne mondj semmit a többieknek a válaszaidról).

Előfordulhat, hogy több nyomozó ugyanakkor jön rá a megoldásra. Ilyenkor ők osztoznak a győzelmen.

Ha mindenki rosszul válaszol, mind veszítettetek. Próbáljatok ki egy másik nyomozást!

Megjegyzés: *technikai okokból át kellett alakítanunk a térképet, így az nem teljesen egyezik a Garnier Opera 1920-as alaprajzával.*

KÉSZÍTŐK

Szerző: Fabien Gridel és Yoann Levet

Illusztrátor: Arch Apolar és Yann Valeani

Kiadó: ORIGAMES & SUPER MEEPLE

Projektvezető: Tiffany Martin és Charles-Amir Perret

Művészeti vezető: Igor Polouchine
GYÁRTÓ:

ORIGAMES - 52, avenue Pierre Sémard
94200 Ivry-sur-Seine, France

SUPER MEEPLE - 193, rue du faubourg
Saint-Denis - 75010 Paris, France

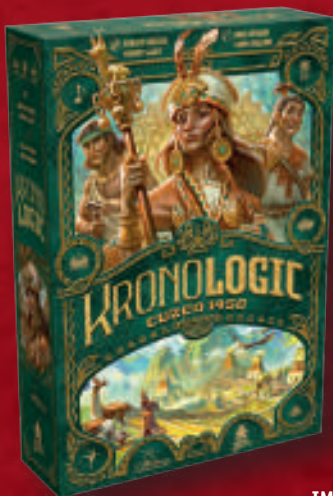
www.origames.fr

www.supermeeple.com

Made in China by Whatz Games

©2023 Origames. Minden jog fenntartva!

©2023 Super Meeple. Minden jog fenntartva!



ELŐKÉSZÜLETBEN

Folytassátok a nyomozást különböző korszakokban!

IMPORTÁLJA: GÉMKER-GÉMKLUB KFT.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



HASZNOSÍTS
+ ÚJRA!



FÓLIA + PAPIRSZALAG + KARTON


EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játékváltozatban a cél az, hogy a lehető leggyorsabban lezárd a nyomozást.

Minden egyes alkalommal, amikor kérdést teszel fel, megkapod a PRIVÁT és a KÖZÖS információt is.

Egy kérdésnek az számít, amikor egy helyszínkártyát összevetsz egy időpont- vagy személylapkával.



Jegyezd fel, hogy hány kérdést teszel fel. A játék végén ez határozza meg, milyen mértékű sikert értél el. Az eredményedet az alábbi táblázatokból tudod leolvasni.

Figyelem: Ha az egyszemélyes játékváltozatban  szimbólumot kapsz eredményül, az extra kérdést is bele kell számolnod. Ez a kérdés *sincs „ingyen”*.

- Mérgezés a felső tízezerben -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★	★★	★★	★★	★★★★
 Arany nagytító	1–7	1–9	1–8	1–9	1–12
 Ezüst nagytító	8–13	10–15	9–14	10–15	13–18
 Bronz nagytító	14+	16+	15+	16+	19+

- Az operaház fantomja -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Arany nagytító	1–15	1–15	1–18	1–18	1–18
 Ezüst nagytító	16–22	16–22	19–25	19–25	19–25
 Bronz nagytító	23+	23+	26+	26+	26+

- A diva ékszerei -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★
 Arany nagytító	1–12	1–18	1–16	1–16	1–20
 Ezüst nagytító	13–18	19–25	17–22	17–22	21–26
 Bronz nagytító	19+	26+	23+	23+	27+

Példa: a Mérgezés a felső tízezerben történet 2. nyomozását ★★ nehézségen játszod. 12 kérdés feltevése után megtaláltad a megoldást. A 10–15 kategóriába esel, így ezért a nyomozásért Ezüst nagytítót érdemelsz.