

TAJEMNICZE DOMOSTWO

Álomtörténetek

Zev változata

A Mysterium alap változatában minden egyes játékos saját Álomkártyákat kap, de ezek az összes többi játékos számára is nyilvánosak. Micsoda exhibicionizmus! Ez teljesen ellentétes az emberiség legintimebb területével – az álmok területével!

De álljon itt egy új változat, amely megváltoztatja ezt a gyakorlatot. Mostantól az álmokat, amelyek a Nyomozókat üldözik – akárcsak a való életben – el kell mesélni.

Szabályok

Álom

Az „Álomtörténetek” változatban a Kísértet az Álomkártyákat letakarva adja át a Nyomozóknak, úgy hogy csak a kiválasztott Nyomozó láthatja azt. Az Álom fázis többi szabálya változatlan marad.

Nyomozás

Miután a Nyomozó megkapta a kártyáit, el kell mesélnie a kártyák jelentését. A Nyomozó célja az, hogy az Álomkártyán szereplő képet, úgy fogalmazza meg szavakkal, hogy a többi Nyomozó segíteni tudjon neki eldönteni, hogy az Álomkártyái vajon melyik Tárgy-/Helyszín-/Karakterkártyára vonatkoznak.

Az „Álomtörténetek” változatban a Nyomozás fázis továbbra is arról szól, hogy a játékosok elemezve az Álomkártyákat megpróbálnak rájönni, hogy vajon mire utalhat a Kísértet. Csakhogy az elemzés, nem magán a kártyán múlik, hanem a történeten, amit a játékos elmesél róla.

Miután a vita véget ért, a Nyomozók eldöntik, hogy melyik Nyomozókártyára vonatkoznak az adott Nyomozó álmai, és a fa Nyomozójelölőt a megfelelő kártyára teszik. Ezután a következő Nyomozó kezd mesélni a kártyáiról.

A valódi tettes megtalálása

A letakart Álomkártyák szabálya csak „Az események felfedése” szakaszra vonatkozik. A játék végső momentuma, azaz a valódi elkövető megtalálásának szabályai változatlanok az eredeti szabályokhoz képest.

Megjegyzés: Az „Álomtörténetek” egy olyan változat, amely sokkal nehezebbé teszi a valódi tettes kilétének felfedését.

Ötlet: ZEV SHLASINGER

Illusztráció: IGOR BURLAKOV & MARIUSZ GANDZEL

Grafikai tervezés: RAFAŁ SZYMA

Angol fordítás: PIOTR PAWLIK

Magyar fordítás: HAUSZKNECHT IMRE