

Játékváltozat

Kompetitív játék (6 játékos fölött ajánlott)
Ez a játék hasonlít az alapjátékhoz, az alábbi változtatásokkal:

- A játékosok két csapatra oszlanak, a játékot körönként játsszák, amelyeket Nyomozásnak neveznek.
- A játékot az a csapat nyeri, amelyik először ér el egy megadott pontszámot.
- Válasszatok két csapatot. Mindegyik csapat választ egy-egy Tanút. A Tanúk titokban húznak egy Elkövető kártyát. Az Elkövető mindkét csapatnak ugyanaz a személy. A Tanúk egymás után viselik a sapkát, amikor a Gyanúsítottakat nézik meg (viselhetnek két különböző sapkát is).
- Közösen döntsétek el, hogy hány pont szükséges a játék megnyeréséhez! (10 pont a gyorsabb játékhoz, 15 a közepesen hosszúhoz, 20 a hosszú játékhoz.)
- Válasszatok ki a kezdő csapatot! Ez a csapat a normál szabályok szerint hajtja végre a Kihallgatás és a Tárgyalás fázisokat, de a játékosok a kizárt Gyanúsított kártyákat az asztalról elveszik és maguknál gyűjtik, nem csak lefordítják azokat. Minden begyűjtött kártya 1 győzelmi pontot ér.
- Amikor az egyik csapat befejezte a Tárgyalás fázist, a másik csapatra kerül a sor.
- A körök addig tartanak, amíg a Nyomozásnak vége, tehát egy csapat kizárja az Elkövetőt vagy egy csapat kizárja az összes ártatlant és megtalálja az Elkövetőt.



A Nyomozás vége

- Ha egy csapat kizárja az Elkövetőt, 0 pontot szerez. Dobjátok el az összes ebben a Nyomozásban szerzett kártyát! A másik csapat 3 Gyanúsított kártyát húz (3 extra pontot kap) a húzópakliból és hozzáteszi azokat a körben gyűjtött kártyáihoz.
- Ha egy csapat megtalálja az Elkövetőt, plusz 1 pontot szerez, azaz plusz 1 Gyanúsított kártyát húz a pakliból.
- Ha egy csapat megszerzi a nyereshez szükséges pontszámot vagy annál többet, a játéknak vége és ez a csapat a győztes. Ha mindkét csapat megszerzi a szükséges pontszámot, akkor az a csapat nyer, amelyiknek több pontja van. Döntetlen esetén játsszatok még egy Nyomozást!
- Ha egyetlen csapat sem szerezte meg a győzelemhez szükséges pontszámot, játsszatok egy újabb Nyomozást! Húzzatok újabb 12 Gyanúsított kártyát! Váltatok kezdő csapatot és jelöljétek ki egy új Tanút!

Szerzők

Tervező: Paolo Mori

Illusztrációk: Alessandro Costa

Grafika: Studio Dispari

Fejlesztő: Simone Luciani

© 2015 Cranio Creations srl

Magyar fordítás: drkiss



Paolo Mori játéka
3-16 játékos számára,
akik könnyen alkotnak
ítéletet és 8 évesek
vagy annál idősebbek

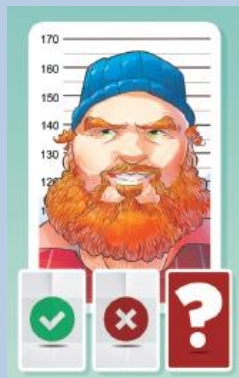
A játékötlet - Az ügy

A rendőrség több hónapja üldöz egy ismeretlen tolvajt. Végre valaki látta az illetőt elkövetés közben. De sajnos a tanúnak furcsa memóriája van: semmire sem emlékszik a tolvaj kinézetéről, de szinte mindenre emlékszik, hogy milyen a tolvaj viselkedése, véleménye és ízlése. A rendőrség elfogott 12 embert. Képesek lesznek kiválasztani az elkövetőt? Az Unusual Suspects egy kooperatív partijáték: a játékosok együtt nyernek vagy együtt vesztenek. Egy játékos játssza a tanú szerepét, míg a többiek a nyomozókat alakítják. Egyedül a tanú ismeri a tolvaj személyazonosságát. Ő segít a nyomozóknak, hogy kizárják az ártatlan gyanúsítottakat a nyomozásból kérdéseik megválaszolásával. De vigyázat! A kérdések sosem utalhatnak a tolvaj kinézetére, így a válaszok sosem lesznek egyértelműek. El kell, hogy képzeljétek és ki kell, hogy találjátok a gyanúsított természetét, szokásait, ízlését pusztán ránézésre.



Összetevők

- 53 Gyanúsított kártya
- 78 Kérdés kártya
- 12 Elkövető kártya
- 1 Igen kártya
- 1 Nem kártya
- 1 Nyomozás lap tömb
- 1 Tanú sapka
- 1 Szabálykönyv



Előkészületek

- Keverjétek meg a Kérdés kártyákat és tegyétek őket az asztalra képpel lefelé, egy húzópaklit képezve!
- Keverjétek meg az Elkövető kártyákat és tegyétek őket az asztalra képpel lefelé, egy húzópaklit képezve!
- Keverjétek meg a Gyanúsított kártyákat és tegyetek 12 darabot az asztalra képpel felfelé egy 3x4-es négyzethálóba rendezve!
- Tegyétek a megmaradt Gyanúsított kártyákat vissza a dobozba! Ezekre nem lesz szükség a játék során.
- Válasszatok magatok közül egy Tanút, aki leteszi maga elé az Igen és a Nem kártyákat
- elvesz egy lapot a Nyomozás lapokból és ráírja a játékosok nevét
- felveszi a Tanú sapkát, ettől senki nem látja, hogy merre néz a Tanú
- kihúz és titokban megnéz egy kártyát, ami megmutatja az Elkövető elhelyezkedését a Gyanúsítottak között

A játék menete

A játékot több, de maximum 11 kör alatt játszunk le. Minden kör 3 fázisra tagolódik: a Kihallgatás, a Tárgyalás és az Ítélet.

A kihallgatás

- A nyomozó csapat egyik játékosa felhúz egy Kérdés kártyát a pakliból és felolvassa azt.
- A Tanúnak igennel vagy nemmel kell válaszolnia, majd a megfelelő igen vagy nem kártya alá kell tennie képpel felfelé a Kérdés kártyát.

FIGYELEM: A TANÚ SEMMILYEN EGYÉB INFORMÁCIÓT NEM ADHAT, CSAK AZ IGEN ÉS A NEM VÁLASZOKAT. SEMMILYEN EGYÉB SZÓ, GESZTUS, JELZÉS SEM MEGENGEDETT. A NYOMOZÓK CSAK AZUTÁN BESZÉLHETNEK EGYMÁSSAL, HOGY A TANÚ VÁLASZT ADOTT.



A tárgyalás

- A nyomozók megbeszélik, hogy mely Gyanúsítottakra illik a válasz. Legalább egy Gyanúsítottat ki KELL zárniuk, akire nem illik a válasz, és ezt a kártyát képpel lefelé kell fordítaniuk. Egy Gyanúsított kizárásához az összes nyomozónak, de legalább a többségüknek egyet kell értenie.

FIGYELEM: A KÉRDÉS UTÁN A CSAPATNAK LEGALÁBB EGY GYANÚSÍTOTTAT KI KELL ZÁRNIA.

- Ha a kizárt Gyanúsított ártatlan, semmi nem történik. Ha viszont ő volt az Elkövető, a Tanúnak ezt azonnal el kell mondania, felfedve az Elkövető kártyát. A játéknak vége (lásd A játék vége részt!).
- Ebben a fázisban a nyomozó csapat annyi Gyanúsítottat zárhat ki, amennyit akar, de legalább egyet kötelező.
- Amikor a csapat úgy dönt, hogy nem zár ki több Gyanúsítottat, ennek a fázisnak vége.

Az ítélet

- A játékosok feljegyzik a Nyomozás lapon a megfelelő sorban, hogy hány Gyanúsítottat zártak ki ebben a körben. Csak az adott körben kizárt kártyákat jegyzik fel.
- Szorozzátok meg a kör sorszámát és a kizárt kártyák számát, majd jegyezzétek fel a szorzatot a következő oszlopban! Ez mutatja a nyomozással töltött időt.

FIGYELEM: MINÉL TÖBB KÉRDÉST TESZTEK FEL, ANNÁL TÖBB IDŐT TÖLTÖTÖK A NYOMOZÁSSAL.



Most lejátszhattok egy újabb kört. Példa:

A Tanú nemmel válaszolt arra a kérdésre, hogy a Gyanúsított a szüleivel él-e. A kérdés kártyát a Nem kártya alá tette. A csapat úgy dönt, hogy kizár 3 Gyanúsítottat, akik a véleményük szerint még mindig a szüleikkel élnek, és lefordítják ezeket a kártyákat. Egyikük sem volt a tényleges Elkövető, ezért feljegyzik a pontjaikat a Nyomozás lapon: 3 Gyanúsítottat zártak ki az 1. kérdés után, ezáltal 3 percet használtak fel az időből.

A játék vége

- Amennyiben a nyomozók kizárják a valódi Elkövetőt, a játékosok elvesztik a játékot. Jegyezzétek fel a kudarcot a Nyomozás lapon!
- Amennyiben a nyomozók kizárják az összes ártatlan Gyanúsítottat és csak a valódi Elkövető kártyája marad képpel felfelé az asztalon, sikerrel zárják a nyomozást és megnyerik a játékot.
- Adjátok össze a Nyomozás lap utolsó oszlopában lévő számokat! Ez a szám mutatja meg a teljes időt, amit a nyomozással töltöttetek. Minél kisebb a szám, annál jobbak voltak a nyomozók.
- Tartsátok meg a lapot a dobozban, hogy emlékezzetek legjobb nyomozásotokra!