

TÁRSASHÁZ

AVAGY NYOMOZÁS A BÚN FÉSZKÉBEN

JÁTÉKSZABÁLY

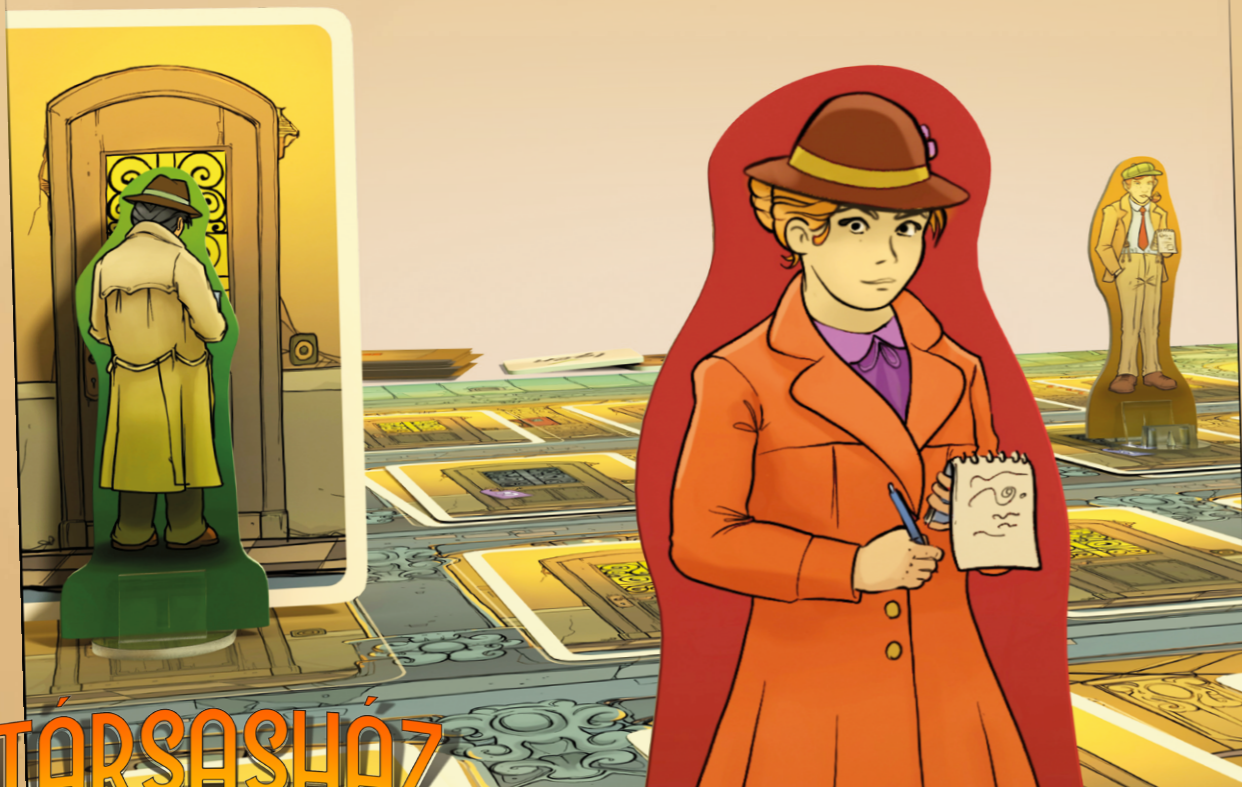


JÁTÉKSZABÁLY

Háttér:

A városi rendőrség körében régóta ismert egy olyan bérház, amelynek lakói egytől-egyig tisztos polgárnak tűnnek, mégis gyanítható, hogy sok bűnöző rejtőzik közöttük. A legutóbbi bűnesetek során is kiderült, a feltételezett elkövetők ebbe a hírhedt épületbe menekültek. A rendőrfőnök ezúttal semmiképpen nem akarja elszalasztani a lehetőséget, hogy egyszerre akár több tettest is leleplezzen, így kedvenc nyomozóit küldi el a rettegett társasházba, hogy járjanak utána az ügyeknek a rendelkezésre álló személyleírások alapján.

A ház lakói összetartanak ugyan, de igyekeznek együttműködni a rendőrséggel szemben. Főleg, ha a nyomozók fellépésükkel még annak látszatát is kerülik, hogy az a személy érdekli őket, akit éppen kikérdeznek. A néha látszólag teljesen ártatlan érdeklődéseik mögött azonban egy titkos megfigyelésen alapuló központi jelentés van, így a kellőképpen furfangos rendőrök előbb vagy utóbb megtalálják a körözött egyént. No de melyikük lesz a leggyorsabb, ki tudja elsőként letartóztatni az elkövetőt?



A játék célja:

A játékosok közül a nyomozók egymással versenyeznek, hogy melyikük találja meg először azt a bűnözőt, akire ráállították.

Ehhez rendelkezésükre áll egy személyleírás, fontos titkos statisztikai adatok, egy jegyzetfüzet és némi kenőpénz. Az utóbbi a ház lakóinak kikérdezéséhez nyújt segítséget, akik magukról semmit sem árulnak el, de a szomszédairól esetleg azért adnak némi felvilágosítást. Mármost azokról, akiket ismernek...



A játékban az egyik játékos a lakókat személyesíti meg. Válaszol a nyomozók kérdéseire, így ő nem vesz részt a versenyben. Szerepe kiemelten fontos és egyben hasonlóan izgalmas játékményt okoz, lévén ő maga sem tudja, hol laknak a keresett személyek. A játékmester ügyességén, „színészi képességein” jelentősen múlik az adott parti hangulata.



Előkészületek:

1. Tegyük a játéktáblát az asztal közepére. Az asztal egyik oldalán, ahonnan a lakásszámok jól olvashatók, a nyomozók foglaljanak helyet (2-3-4 játékos), a tábla túloldalán pedig a játékmester.
2. A játékmester vegye magához a dobókockát, a két kulcslyukkal jelölt, titkos válaszlapkát, valamint a 6 db számozott sötét ablakkártyát.
3. A nyomozók mindegyike vegyen magához egy-egy pakli jegyzetömbkártyát, egy „Statistikai megfigyelések” c. lapot, egy nyomozót a választott színében, 3 különböző címletű pénzt, valamint tépjen magának egy jegyzetlapot a tömbből*. Az első játék előtt a nyomozó kartonfiguráját óvatosan kitorjúk a keretből, és a műanyag talp nagyobbik csipeszébe csúsztatjuk, mégpedig úgy, hogy a kisebb csipesz felé nézzen.
4. A játékmester keverje meg az ajtókérdőket, és szöveges oldalukkal lefelé véletlenszerűen helyezze azokat a függőfolyosón lévő ajtókra. Mindegyikre egyet.
5. A játékosok húzzanak egy-egy lapot a karakterkártyák paklijából. Ezen látható az a személy, akit a személyleírás segítségével meg kell találniuk. A többi karakterkártya visszakerül a dobozba.



* Ha elfogytak a jegyzetlapok, a kellersmayer.hu játékszabály oldaláról tölthettek le újakat, nyomtatható formában.

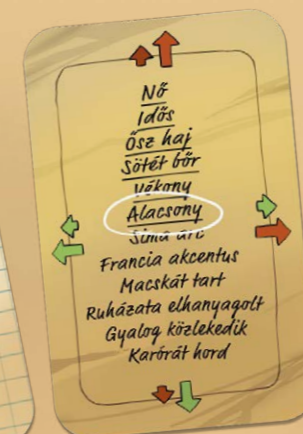
A játék menete:

A játékot az kezdi, aki a játékosok közül utoljára látott vagy olvasott krimit. A nyomozók egymás után következnek. Aki épp sorra kerül, választ egy lakást és „bekopogtat”. Ezt azzal jelzi, hogy a bábuját a megfelelő ajtó elé helyezi, majd fennhangon mondja, hogy „kop-kop”. A játékmester „kinyitja” az ajtót, vagyis felemeli a kártyát, és a bábu kisebb csipeszébe tűzi úgy, hogy a játékosok csak az ajtót láthassák, de ő el tudja olvasni a kártya hátoldalán lévő szöveget. (Válaszolhat is a nyomozónak, például: „jó napot, miben segíthetek?”. A beköszönések és a köszöntés fogadása akár minden egyes találkozáskor lehetnek mások és mások – ennek színesítése sokat ad a játék élvezetéhez.) A nyomozók mindig csupán egy szomszéd felől érdeklődnek. A megszólított lakó lehet, hogy ismeri őt, de az is elképzelhető, hogy semmit sem tud róla. A kérdés vonatkozhat a jobb- és baloldali közvetlen, vagy második szomszédra, az egyel, vagy kettővel alatta, illetve felette lakóra.

A játékmester az ajtókérdőn látja, hogy a megszólított lakó melyik szomszédjáról tud felvilágosítást adni. Ezt nyilak jelzik. A zöld nyíllal jelölt lakót ismeri, a pirossal jelöltet nem. A rövidebb nyíl a közvetlen szomszédra vonatkozik, a hosszabb az egyel odébb lakóra.



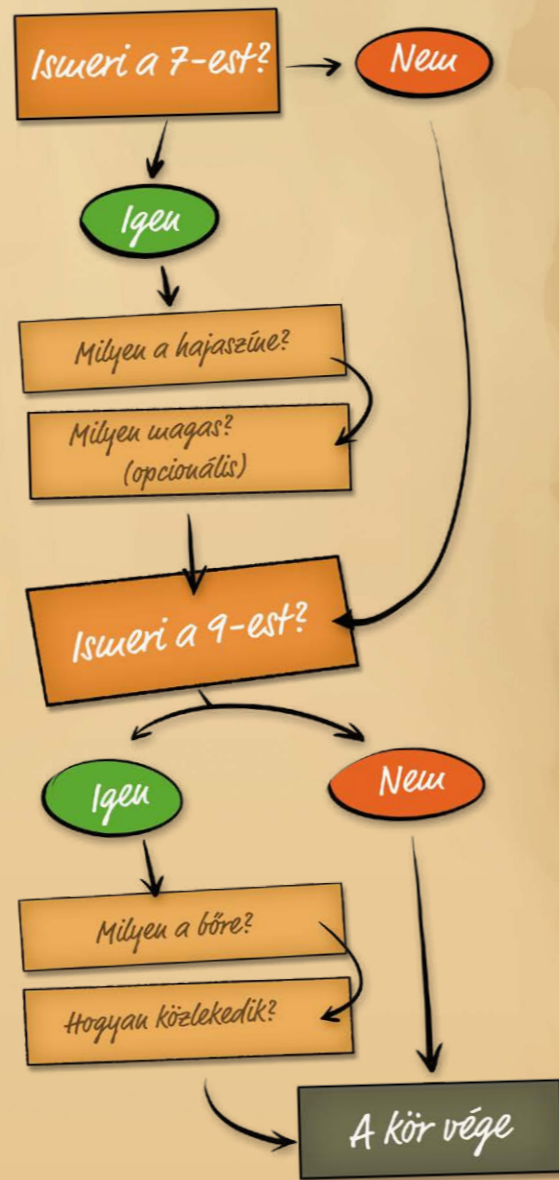
Szerencsés esetben a kért lakó ismeri a szomszédját. Ekkor a játékmester felveszi a kérdéses ajtó kártyáját, hogy el tudja olvasni az ott lakó ember személyleírását. A nyomozó választ egy lapot a jegyzetömbpakliból, és felolvassa az azon szereplő kérdést. A játékmester a rendelkezésére álló információk alapján – amiket a kezében tartott kártyán olvashat – pontos választ ad. Ha a nyomozó szeretne ugyanerről a szomszédról egy második kérdést is feltenni, egy újabb kártyát választ a jegyzetömbpakliból és azt a kérdést is felolvassa. A korábban feltett kérdéseit nem ismételheti meg addig, amíg el nem fogy az összes lapja a jegyzetömbjéből. Ilyenkor újra felveheti a jegyzetömb összes lapját.



Minden nyomozónak két lehetősége van körönként, hogy információkat gyűjtsön. Ha szerencséje van, olyan szomszédok után érdeklődik, akiket a megszólított lakó ismer, így felteheti a kérdéseit. Természetesen azonban az is előfordulhat, hogy csak az egyiket ismeri, vagy akár egyiket sem. Az utóbbi esetben a nyomozó információk nélkül marad, és a következő játékoson a sor. A nyomozók tehát a legjobb esetben egy körben két szomszédról is kaphatnak információt, mindegyikről akár kettőt-kettőt. Gyakori, hogy a nyomozó már az első konkrét kérdése után megállapítja, hogy az illető szomszéd nem az a bűnöző, akit ő keres, így nem tesz fel vele kapcsolatban újabb kérdést.

Az eredményeket a nyomozó felvezeti a jegyzeteibe – de nemcsak ő, hanem a többi játékos is, hiszen mindannyian hallják a kérdéseket és válaszokat, amelyek gyakran hasznosak lehetnek számukra is.

Legfeljebb két szomszédról két-két információ megszerzése után az érintett nyomozó köre véget ér. A játékmester ekkor kiveszi a bábutalpból az ajtókarttyát, és a helyére teszi. Visszaadja a nyomozó bábuját, és a kérdezett lakó ablakkártyájára egy számozott sötét ablakkártyát helyez (elsőként az 1-est, majd a 2-est, és így tovább). Amennyiben már mind a hat sötét ablakkártya a táblára került, a játékmester dob a dobókockával, és a kidobott számnak megfelelő, korábban lehelyezett kártyát rakja át az aktuális ablakkártyára.



A sötét ablakkártyák azt szimbolizálják, hogy az adott lakó elemet hazulról. Őket mindaddig nem lehet faggatni, amíg ismét le nem kerül róluk a sötét ablakkártya.

Megvesztegetés:

A **100 dollárost** akkor adhatják a nyomozók valamelyik lakónak, ha nemleges válaszával (nem ismeri az adott szomszédot) túlzottan hátráltatja a nyomozást. Ilyenkor a magas összeg mégiscsak eszébe juttatja, hogy jól ismeri az illetőt. (A játékmester tehát a nyilaktól függetlenül válaszol a nyomozó konkrét kérdéseire a megjelölt szomszéd kártyája alapján – és elrakja a felajánlott pénzt.)

Az **50 dolláros** bankjegy akkor adható egy kérdezett lakónak, ha az egyik „ismeri-e” érdeklődésünk helyett azt a megbízást adjuk neki, hogy egy adott emeleten derítse ki, lakik-e ott egy bizonyos illető – és itt két, a nyomozó által megjelölt (és a kijátszott kártyáktól független) tulajdonságra kérdezzük rá (pl. vörös hajú, sovány ember). A játékmester ekkor (miután természetesen elfogadta a felajánlott összeget) titkosan megnézi az adott emelet minden kártyáját, és megállapítja, hogy igen vagy nem a válasz a feltett kérdésre (pl. hogy lakik-e ott vörös hajú, sovány ember). A válaszához kiválasztja a megfelelőt a kulcslyukkal jelölt lapkákból, és azt titkosan átadja a kérdező nyomozónak. (Ez tehát egy olyan válasz, amit a többi játékos nem hallhat/láthat.) Ezek után a nyomozó még egy szomszédról kérdezheti az imént megbízott lakót.

A **20 dolláros** bankjegy felhasználása épp úgy történik, mint az előző esetben, a kérdés azonban egy oszlopra, azaz a házban egymás alatt és felett egy sorban lakókra vonatkozik. A játékmester ez alkalommal is titkosan, a kulcslyukkal jelölt lapkák segítségével válaszol a kérdezőnek.



A letartóztatás, azaz a játék vége:

Amennyiben egy nyomozó alaposnak érzi a gyanúját, a kiszemelt lakost a saját körében le kell tartóztatnia. Ez nem történhet akkor, amikor épp kikérdez valakit, meg kell várnia, míg ismét rá kerül a sor. Ekkor azonban bátran kopogjon be a gyanúsított ajtaján (még akkor is, ha ő épp azt tette, hogy nem tartózkodik otthon), és közölje fennhangon, hogy letartóztatja.

A játékmester ekkor felemeli az adott lakás ablakkártyáját, és megkéri a nyomozót, hogy sorolja fel mindazt a hat tulajdonságot, ami a karakterkártyáján szerepel. Ha azok egyeznek, a játékos megnyerte a játékot. Ha nem, akkor folytatódik a játék, de az elhamarkodottan ítélő nyomozó abban a körben már nem kérdezősködhet.



Játék két játékos esetén:

A játékot két játékos is játszhatja. Ebben az esetben csak egyetlen nyomozó és egyetlen játékmester vesz részt a partiban. Ekkor érdemes felváltva játszani a két szerepkörben, és nyertest az alapján hirdetni, hogy kinek sikerült kevesebb körből befejeznie a nyomozást. Egyezés esetén a megspórolt vesztegetési pénz a döntő.

Fontos tuduivalók és ötletek:

1. Ha a játékosokat bosszantja, hogy a szerencse (dobókocka) dönti el, hogy melyik lakó ér haza időközben és melyik nem, a dobókockát használhatják csupán a legutóbb áthelyezett számozott sötét kártya megjelölésére is, és akkor számsorrendben helyezzük át az ablakokon a kártyákat. Így kiszámítható lesz, mikor válik újra kérdezhetőve egy-egy lakó.
2. A felhúzott karakterkártyánkat tartsuk titokban, így bár az egyes kérdéseket és válaszokat hallják az ellenfeleink, azaz más nyomozók, viszont nem tudják, hogy hol tartunk a nyomozásban. Néha akár megtévesztő fordulatokat is tervezhetünk: kérdezhetünk szándékosan logikátlanul is.
3. Ha egy konkrét kérdésekkel történő kikérdezés közepén elfogynának a jegyzettömblapjaink, vegyünk fel az eldobott kártyákat, és immár a majdnem teljes pakli alapján folytassuk a kérdezést.
4. Az olyan kérdések, mint a „Milyen házi kedvencet tart?” vagy a „Van-e idegen akcentusa?” látszólag nem visznek közelebb a megoldáshoz, de ha ügyesen használjuk a „Statisztikai megfigyelések” táblázatot, sok hasznos dolog kiderülhet az ezekre adott válaszokból is.
5. Egy nyomozó a körében csupán egyetlen lakótól, annak maximum két szomszédjáról kérdezhet. Mindegyikről legfeljebb két konkrét kérdést tehet fel. Ezen kérdések azonban nem kötelezők. A nyomozók bármikor passzolhatnak, nem kötelező mindkét szomszédra rákérdezni, és az sem, hogy mindegyikkel kapcsolatban két kérdést tegyünk fel. Ezek a ki nem használt lehetőségek azonban nem vihetők át egy következő körre.
6. A tömbről letépett jegyzetlapok használatára nincs kötelező szabály, sőt az ilyen jellegű segédlet igénybe vétele eleve opcionális. Jegyzetelésre használhatunk más papírt is – vagy akár semmit. (Ha valaki mégis jegyzetelne, érdemes mindig azt is felírnia, ki kit ismert és kit nem – ha el akarja kerülni a feleslegesen megismételt helyzeteket.)
7. Izgalmas játékvariáció három játékos esetén, ha a két nyomozó egyazon kérdéspakliból választ. Így ugyan gyakran kijátsszák egymás előtt a fontos kérdéseket, de hamar cserélődik a pakli, és ismét sok lehetőségből választhatnak mindketten.



PIERROT



NAGY ZOLTÁN

