

A DETEKTÍV

CLAIRE HARPER SZÍNRE LÉP

SZERZŐ:

GUILLAUME MONTIAGE

ILLUSZTRÁTOR:

ÉMILE DENIS

ÍRÓK:

GUILLAUME MONTIAGE

SÉBASTIEN DUVERGER NÉDELLEC

PAUL HALTER

FORDÍTOTTA:

KOHÁRI ZSOLT

LEKTORÁLTA:

NAGY LEVENTE,

VÁGÓ I. DÁNIEL



90'



1-6



10+

Ebben a játékban a játékosok együtt alakítják Claire Harpert (róla bővebben a „Kicsoda Claire Harper?” részben olvashattok, a 4. oldalon), a fiatal nyomozót, akinek az 1930-as években kell különböző rejtélyeket megoldania.

EZ A DOBOZ HÁROM CLAIRE HARPER-REJTÉLYT TARTALMAZ

Erre a három nyomozásra időrendben egymás után kerül sor. Javasoljuk, hogy sorrendben játsszátok le őket.

1. FEJEZET

GYILKOSSÁG AZ ALLISTER UDVARHÁZBAN

írta Guillaume Montiage



TARTALOM

- 53 nyomkártya
- 1 fedőlap
- Bevezető a kérdésekkel
- „A” dokumentum: az udvarház térképe
- „B” dokumentum: családfa
- Egy boríték, benne a megoldással

2. FEJEZET

AZ UTOLSÓ FELVONÁS

írta Sébastien Duverger Nédellec



TARTALOM

- 56 nyomkártya
- 1 fedőlap
- Bevezető a kérdésekkel
- „A” dokumentum: a darab színlapja
- „B” dokumentum: a színház térképe
- Egy boríték, benne a megoldással

3. FEJEZET

A BOSSZÚ SZÁRNYAI

írta Paul Halter



TARTALOM

- 55 nyomkártya
- 1 fedőlap
- Bevezető a kérdésekkel
- „A” dokumentum: a tett helyszíne
- „B” dokumentum: a hotel térképe
- Egy boríték, benne a megoldással

JÁTÉKSZABÁLYOK

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyétek elő a dobozból a megoldani kívánt rejtélyhez tartozó **nyomkártyákat**, a **bevezetőt** és a **két dokumentumot**!



Tegyétek a **nyomkártyák** pakliját könnyen elérhető helyre!



A **két dokumentumot** tegyétek a kezetek ügyébe! Addig ne nézzétek meg azokat, amíg a játék erre nem utasít!



Készítsetek elő tollat és papírt a jegyzeteiteknek, gondolataitoknak, következtetéseiteknek!



A **borítékot** a **megoldással** hagyjátok a dobozban! Csak akkor nyissátok ki, ha a nyomozás végére értetek!



Az egyik játékos olvassa fel hangosan a **bevezetőt**! Ezután megkezdhetitek a nyomozást.

ÁLTALÁNOS ALAPELVEK ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A játék egy-egy **fejezetében nyomkártyákat** kell elolvasnotok, meg kell vitatnotok egymás között az ügyet, döntéseket kell hoznotok és következtetésekre kell jutnotok, hogy megoldjátok a rejtélyt – pont, mintha egy krimi olvasnátok.

Először olvassátok el a **bevezetőt**, majd ezután alaposan olvassátok át a **kérdéseket**!

A **célotok** az, hogy a kérdéssorra válaszolva a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek össze. Minél „gyorsabban” (vagyis a lehető legkevesebb nyomkártya felhúzásával és elolvasásával) sikerül válaszolnotok a **kérdésekre**, annál több pontot szereztek.

A NYOMOZÁS

Miután elolvastátok a **bevezetőt** és a **kérdéseket**, megkezdődik a nyomozás.

Utasításokat kaptok majd **nyomkártyák** felhúzására és bizonyos **dokumentumok** elolvasására. A játék során több különböző szimbólummal találkozhattok, ezek utalnak arra, miket csinálhattok. Példák:

EGY SZEMÉLY KIKÉRDEZÉSE

Húzzátok fel és olvassátok el a **7-es nyomkártyát**, hogy kikérdezzétek a megjelölt személyt!



EGY HELYSZÍN FELKERESÉSE

Húzzátok fel és olvassátok el az **54-es nyomkártyát**, hogy felkeressétek a megjelölt helyszínt!



EGY TÁRGY MEGVIZSGÁLÁSA

Húzzátok fel és olvassátok el a **12-es nyomkártyát**, hogy megvizsgáljátok a megjelölt tárgyat!



Mindig, amikor ilyen szimbólummal találkoztok, végrehajthatjátok a megjelölt akciót.

⚠ MEGJEGYZÉS: Ezeket az akciótak tetszőleges sorrendben hajthatjátok végre. Kikérdezhettek valakit, majd felkereshettek egy helyszínt, majd átmehettek egy másik helyszínre, aztán visszatérhettek újra kikérdezni az adott személyt stb.

Egyes **nyomkártyákon** egyszerű utasítások is szerepelnek. A nyomozás folytatásához kövessétek ezeket az utasításokat!

VÁLASZOLÁS A KÉRDÉSEKRE

- A nyomozás során bármikor válaszolhattok egy vagy több kérdésre. Írjátok le a válaszotokat egy darab papírra, majd a pontozótáblában tegyetek egy X-et a felhúzott **nyomkártyáknak megfelelő** számhoz (lásd alább).

MEGJEGYZÉS: Minden **nyomkártya beleszámít**. A legelső is.

- Minél korábban válaszoltok egy kérdésre, annál több pontot ér a helyes válaszotok. A nyomozás bármely pillanatában megváltoztathatjátok a korábbi válaszaitokat. Ha így tesztek, X-eljétek be az új válasz leadásakor már felhúzott **nyomkártyák** rubrikáját.

MEGJEGYZÉS: Ha a nyomozás során bármikor utasítást kaptok egy második **nyomkártya felhúzására, ezt megethetitek azután is, hogy leírtátok a válaszotokat.**

JÁTÉKVÁLTOZAT: ha a játékosok nem tudnak megegyezni a válaszaikban, megethetik, hogy mindenki maga válaszol, és a nyomozás végén összehasonlítják a pontszámaikat.

A NYOMOZÁS VÉGE

A nyomozás akkor ér véget, ha már nincs több felhúzható **nyomkártya**.

Ekkor, amint sikerült megegyeztetek a válaszokban, kinyithatjátok a megoldást tartalmazó borítékot, hogy elolvassátok a benne írtakat, és összeadjátok a pontszámotokat. A nyomozási képességeiteket objektíven kell értékelnetek.

Minden egyes kérdésnél:

- ha a végső válaszotok helyes, megkapjátok a jobb szélső X helyének megfelelő pontszámot.
- ha a válaszotok helytelen, nem kaptok érte pontot.

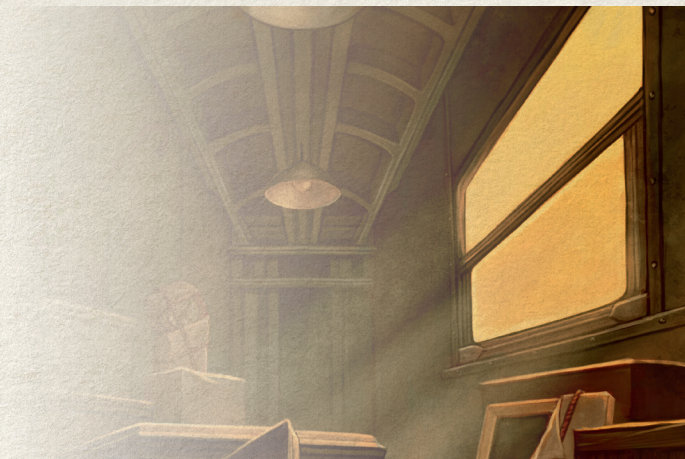
PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA

Tegyük fel, hogy a következő rejtély megoldását keressük: „Miss Fuchsia megölte Dr. Lesombre-t a garázsban egy 12 mm-es csavarkulccsal.” A rejtélyhez tartozó kérdések a következőképpen néznének ki:

Felhúzott nyomkártyák száma	1–30 kártya	31–45 kártya	46 vagy több kártya	Rossz válasz
PONTSZÁM	5	4	3	0
1. Ki a gyilkos?	X			
2. Hol került sor a gyilkosságra?	X		X	
3. Mi a gyilkos fegyver?		X		X
ÖSSZPONTSZÁM	5	0	3	= 8

- 1• A helyes válasz: „Miss Fuchsia a gyilkos”. 30 nyomkártya után válaszoltátok ezt, így 5 pontot kaptok.
- 2• A helyes válasz: „A gyilkosságra a garázsban került sor.” 30 nyomkártya után azt válaszoltátok, hogy „a konyhában”, de 46 nyomkártya után meg gondoltátok magatokat, és leírtátok a helyes választ. Ez így 3 pontot ér.
- 3• A „Gyilkos fegyver egy kombájn” rossz válasz. 45 nyomkártya után válaszoltátok, így ha helyes lett volna, 4 pontot érne. Mivel azonban a válasz rossz, 0 pontot szereztek vele.

Az összpontszámotok 5+3=8 pont.



TOVÁBBI RÉSZLETEK

- 4• Mivel a megszerezhető pontszám adott pontokon változik (például az 1 és 30 nyomkártya közötti jó válaszok 5 pontot érnek), érdemes lehet az utolsó (30.) kártyáig várni, és itt tartani egy kis szünetet, hogy megvitassátok az ügyet.
- 5• Javasoljuk, hogy a játék elején válasszatok ki valakit, aki számon tartja, mennyi **nyomkártyát** húztatok fel. Így gördülékenyebb és élvezetesebb lesz a játék.
- 6• Amint felhúztátok a harmadik szakasz első (összesen a pakli 46.) **nyomkártyáját**, már nincs jelentősége a **nyomkártyák** számon tartásának. Az elméleteitek megerősítésére vagy megcáfolására az összes fennmaradó kártyát használhatjátok.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

KICSODA CLAIRE HARPER?

1. KAPCSOLAT KÉT KÁRTYA KÖZÖTT

Előfordulhat, hogy két különböző kártya információit kell kombinálnotok, hogy valamilyen elméletet kialakíthassatok.

Ahhoz, hogy meg tudjátok állapítani, hogy két dolog összerakódik-e, tegyétek a kártyákat pontosan illeszkedve egymás mellé úgy, hogy azonos irányba álljanak (vagyis ne forgassátok el a kártyákat). Ha a két kártyán lévő színes vonalak összeérnek, kapcsolat van a két lap között.

PÉLDA: A 22-es kártyát a 10-es kártya mellé tesztitek, a zöld vonal folytatódagos, vagyis egyezés van az ujjlenyomat és Claire Harper között. Megállapíthatjátok, hogy a teáskannán talált ujjlenyomat Claire Harperé.

10 CLAIRE HARPER
• 25 éves •

Vizsgáló tekintete végigfut a lapokon. Nagy kék szemével felpillant a jegyzetéből majd nyisd ki a háttárolt háton közt.

Ha gyilkoságról van szó, mindig érdemes alaposan megvizsgálni, ki is az áldozat, mert a személyes kiváló ok. Talán fiatal a legjobbaként tartják számon, de a profimól és a detektív történetek közötti mozgatás.

23 • Kikérdezik a legutóbbi nyomozásáról.
49 • Kikérdezik a tanulmányairól.
37 • Kikérdezik a kedvenc regényéről.

22 UJJLENYOMAT

Egy erős, illatos teával teli teáskanna fűlen sikerült trükködni. A kanna mellett egy drága teás zacskó áll, rajta arany hímzéssel az „Eredeti Darjeeling, Alubari teáültetvény, India” felirat. A zacskóban egy maroknyi sötét levél volt.

1910-ben született. Agatha Christie könyveinek nagy rajongója, világotutazó, és britebb, mint az ötórai tea.

Az Oxfordi Egyetemre a női hallgatókra vonatkozó kvóta 1927-es bevezetése után nyert felvételt. Az apja nyomdokaiba lépett, és megszerezte, amire az álmai eléréséhez szüksége volt: a büntetőjogi diplomát.

Manapság Claire Harper nyomoz, megfigyel, felfedez, elhárít. Nincs rejtély, mely túl csavaros lenne briliáns elméjének, vagy bűnügy, amely megoldhatatlannak bizonyulna számára.

Claire Harper nem egy egyszerű nyomozó. Ő a legjobb.



CLAIRE TIPPJEI

- 1• A játékban következtetésekre és kritikus gondolkodásra lesz szükségetek. A célotok az, hogy megtaláljátok a gyilkost: ehhez nem elég pusztán a megérzéseitekre vagy az ösztöneitekre hagyatkoznotok.
- 2• Ha az elméleteiteket nem támasztják alá tények vagy bizonyítékok, azok valószínűleg tévesek. Ne hagyjátok, hogy elragadjon a képzelet, és ne hagyjátok figyelmen kívül a logikát és a tényeket. Viszont egy nyom még nem bizonyítja kétséget kizáróan valakinek a bűnösségét. Legyetek elfogulatlanok! Attól még, hogy csak egyvalakinek az ujjlenyomatait találták meg a tett helyszínén, nem biztos, hogy ő a bűnös. Ha találtak egy csavarhúzó, akkor bár valószínű, hogy ezzel csavarozták ki a széfet, de közel sem biztos! Gyűjtsetek össze minden bizonyítékot, csak így deríthetitek ki az igazságot!
- 3• Végül, hogy egy kicsit könnyebb legyen: Ha az a kérdés, hogy „ki a gyilkos?”, akkor a tettes egyedül követte el a tettet. Ha a kérdés az, „Ki (k) a gyilkos(ok)?”, akkor lehet (de nem biztos), hogy több elkövetőről van szó.

2. HOZZÁFÉRÉS ÚJ KÁRTYÁKHOZ

Egyes kártyák csak több másik kártya felhúzása után érhetőek el. Az ehhez szükséges feltételek a vonatkozó kártyákra vannak írva.

PÉLDA:

HA ÖSSZEGYŰJTÖTTÉTEK 3 TEÁSKANNA SZIMBÓLUMOT, FELHÚZHATJÁTOK A 10-ES KÁRTYÁT.



HA ÖSSZEGYŰJTÖTTÉTEK 3 TEÁSKANNA SZIMBÓLUMOT, FELHÚZHATJÁTOK EZT A KÁRTYÁT.

A 10-es kártya alja