

OLEKSANDR NEVSKIY I OLEG SIDORENKO

TAJEMNICZE DOMOSTWO

Az öreg villa sok évvel ezelőtt egy borzasztó bűntény színhelye volt. Ez volt az a bűncselekmény, ami miatt a ház lakóját igazságtalanul bűnösnek nyilvánították, és később halálra is ítélték. Lelke nem nyughatott békében, visszatért otthona falai közé, és most az új tulajdonosokat zaklatja. Ők elkeseredettségükben a nyomozók egy elit csoportjához fordultak, akik a következő személyekből állnak: a híres médium, egy távolkeleti egzotikus látogató, a gyönyörű cigány boszorkány, egy híres detektív, egy kíváncsi újságíró és a törvény egy tisztviselője. A csoport a házhoz utazott, hogy kibogozzák a rejtélyt, és hogy örökre megszabadítsák a kísértetet.

 8+
 30-60 min
 2-7

A játék célja:

A Mysterium egy társas kooperatív játék 2-7 személy részére, akik közös célért küzdenek. Feladatuk, hogy felfedjék a múltbeli bűntény elkövetőjének személyazonosságát. Az egyik játékos a Kísértet szerepébe bújik, a többi játékos alakítja a Nyomozókat. A Kísértet kártyák segítségével próbálja a Nyomozókat a megfelelő ösvényre terelni a gyilkos fegyverek, a kapcsolódó helyszínek, és az elkövetők tekintetében. A teljes nyomozást hét nap alatt kell lefolytatni.

Ha a játék hét fordulója alatt a játékosoknak sikerül megállapítaniuk az elkövető személyét, a játék minden résztvevő együttes győzelmével ér véget. Ha viszont a játék utolsó köre is véget ér, és a játékosok nem fedték fel az elkövetőt, mindenki veszít.



NIE MUSISZ CZYTAĆ
TEJ INSTRUKCJI!
POZNAJ GRĘ DZIĘKI
WIDEOPRZEWODNIKOWI!

Prezentacja zasad oraz
omówienie przebiegu
rozgrywki w przystęp-
nym pliku wideo!



Zeskanuj kod QR lub znajdź film na: <http://portalgames.pl>.

A játék tartozékai

84 Álomkártya



1 Naptártábla



6 Nyomozótábla



1 Fordulójelölő



Nyomozókártyák (barna hátlap)



Kísértetkártyák (kék hátlap)



19 Karakterkártya

19 Karakterkártya

19 Helyszínekártya

19 Helyszínekártya

6 Óra lapka
(Nyomozás előrehaladása)



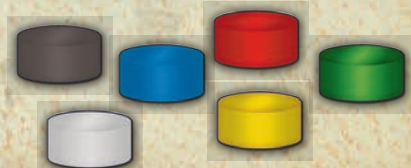
20 Tárgykártya



20 Tárgykártya



12 fa Nyomozó jelölő



A játék előkészületei

Döntsék el melyik játékos lesz a Kísértet, a többi a játékos a Nyomozók szerepébe bújik. Keverjétek meg külön-külön a Nyomozókártyák különböző paklijait: Karakterkártyák, Helyszínek és Tárgyak. Ezután, a játékosok számától és a nehézségi szinttől függően, húzzatok megfelelő számú kártyát minden típusból (lásd: táblázat), és tegyétek őket képpel felfelé az asztalra. A maradék Nyomozókártyákat tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség ebben a játékban.

Játékosok száma a kísértettel együtt **Nyomozókártyák száma: Tárgy/Helyszín/Karakter**

Játékosok száma a kísértettel együtt	Nehézségi szint			
	Könnyű	Közepes	Nehéz	Nagyon nehéz
2*	4	5	6	7
3	5	6	7	8
4	6	7	8	9
5	7	8	9	10
6	8	9	-	11
7	9	9	-	12

* A kétszemélyes változat szabályait a szabálykönyv végén magyarázzuk el

Első játéknál, azt javasoljuk, hogy könnyű szinten játsszatok.

PÉLDA: Négyfős játékvariánsban könnyű szinten 6 Tárgykártyára, 6 Helyszínekártyára és 6 Karakterkártyára lesz szükségetek, míg 5 résztvevő nehéz szinten 9 Tárgyat, 9 Helyszínt, 9 Karaktert húz a játék elején.

Tegyék a Naptártáblát a Nyomozókártyák mellé.

Helyezzék a Fordulójelölőt a naptár első mezőjére. A tábla mezői jelentik a hét napjait (a játék fordulóit).

Minden nyomozó megkapja a következő komponenseket, a választott színének megfelelően:

- 1 Nyomozótáblát, amelyet maguk elé helyeznek, hogy lássák a saját előrehaladásukat.
- 1 Óra lapkát, amit a Nyomozó tábla felső mezőjére helyeznek a „zym?” (lengyelül: “Mit?”) szó mellé.
- 1 fa Nyomozójelölőt, saját színüknek megfelelően.



Példa egy 4 fős előkészületre.

A kísértet megkapja az Álomkártyák pakliját, és egy Nyomozójelölőt, a nyomozók színének megfelelően.

PÉLDA: Egy négyfős játékot játszunk. Az egyik játékos a Kísértet, míg a többiek a Nyomozók. A nyomozók a következő színeket választják: fehér, piros, kék, majd ezután kikeresik a saját színükhöz tartozó komponenseket. Ezután a Kísértet elvesz egy fehér, piros és kék fa Nyomozójelölőt.

A maradék komponenseket tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játék folyamán!

A kísértet kikeresi a saját paklijaiból (Tárgy, Helyszín és Karakter) az asztalon kint lévő Nyomozókártyákkal megegyező Kísértetkártyákat. A többi kék Kísértet kártya visszakerül a dobozba.

PÉLDA:

Hét Tárgy kártya van az asztalon: villa, tűzoltó készülék, pók, levél, dobócsillag, vasaló, fecskendő. A Kísértet kikeresi a Tárgy paklijából pontosan ugyanezeket a tárgyakat.

Ezután a Kísértet a kikeresett Kísértetkártyákból, minden játékoshoz hozzárendel egy Tárgyat, egy Helyszínt és egy Karaktert. Ne mutassa meg a nyomozóknak az általa kiválasztott lapokat! Ezeket a kártyákat, játékosonként csoportosítva, képpel lefelé kell elhelyezni az asztalon! Minden csoportban egy Tárgy, egy Helyszín és egy Karakter legyen! Minden egyes ily módon kialakult kártyapaklira a Kísértet ráteszi a megfelelő színű fa Nyomozó jelölőt, hogy egyértelmű legyen, mely kártyák mely játékosokhoz tartoznak. A maradék Kísértet kártyákat tegyék vissza a dobozba!

Ily módon, a kísértet kombinációkat hoz létre, amely meghatározza, hogy kik (Karakter) voltak a villában, hol voltak (Helyszín), és mit csináltak (Tárgy) a bűntény elkövetésének pillanatában. Ezek azok a kombinációk, amit a nyomozóknak fel kell fedniük, hogy rájöjjenek a valódi tettes kilétére, és így megnyerjék a játékot.

Megjegyzés: A Kísértet bármikor megnézheti a képpel lefelé letett kártyákat a játék folyamán, de nem cserélheti ki az egyes kártyákat egymás közt.

Amint ezekkel az előkészületekkel végezt, a Kísértet 6 kártyát húz az Álom pakliból.

Most már készen álltok, kezdődhet a nyomozás!

A Kísértet kezdő beállításai 4 játékos esetén:



A játék menete

A játék hét fordulóból áll és két szakaszra osztható:

- Az események rekonstruálása
- A valódi tettes megtalálása

Az események rekonstruálása

Ebben a szakaszban a nyomozóknak meg kell határozniuk, hogy egyes személyek (Karakter), hol (Helyszín) tartózkodtak a villában, és mit csináltak (Tárgy) a bűntény elkövetésének idejében.

Amíg a játékosok a játék ezen szakaszában vannak minden forduló a következő fázisokból áll:

- Álom
- Nyomozás
- Rejtélyes jelek

Álom

Ebben a fázisban a kísértet álmot küld a nyomozóknak, és megpróbál utalásokat tenni a bűntény gyanúsítottjaira.

A Kísértet óvatosan, egyesével megnézi a nyomozók számára kiválasztott és lefordított kártyákat, majd ezután kiválaszt minden nyomozónak egy, vagy több Álomkártyát amely(ek)ről úgy véli, hogy segíti rávezetni a nyomozót, hogy melyik felfordított kártya tartozik hozzá. Az első körben a Tárgykártyájára kell rávezetni a minden nyomozót. Miután erre rájött a játékos, a kövező körökben a Helyszínkártyájára kell utalást tenni, és legvégül a Karakterkártyájára. A Kísértet ez(eke)t az Álomkártyá(ka)t mindig az érintett nyomozónak kell átadnia...

A Kísértet addig nem adhat Álomkártyát a Helyszínre vagy a Karakterre vonatkozóan, amíg az adott Nyomozó meg nem tippelte helyesen a Tárgykártyát!

A Kísértet képpel felfelé leteszi a kiválasztott Álomkártyá(ka)t a megfelelő nyomozó elé úgy, hogy minden játékos számára látható legyen.

A Nyomozók kedvük szerint megvitathatják egymás Álomkártyáit.

Miután Álomkártyá(ka)t adott egy Nyomozónak, a Kísértet 6 lapra egészíti ki az Álomkártyáit. Ily módon mindig minden esetben 6 Álomkártyából választhat minden Nyomozó számára.

Megjegyzés: Ha bármikor kifogy az Álom pakli, keverjétek meg az elhasznált Álomkártyákat, ezzel új húzópaklit képezve.

Amint megkapta egy Nyomozó az Álomkártyáját, a játékosok azonnal elkezdhetik megvitatni, hogy a Kísértet vajon melyik kártyára próbálja rávezetni az adott játékos. A Kísértetnek szüksége lehet néhány pillanatra, hogy eldöntse, hogy melyik Álomkártyát választja következőnek, várakozás helyett a játékosok kihasználhatják ezt az időt, és megkezdhetik a nyomozást.

A Kísértet ezután egy másik nyomozónak választ Álomkártyát. A Kísértet szabadon megválaszthatja, hogy a Nyomozók milyen sorrendben kapják meg a kártyáikat, ezt - szándéka szerint - akár körről körre változtathatja. Mindazonáltal a Kísértet nem adhat további kártyákat egy Nyomozónak, ha az adott Nyomozó egyszer már megkapta a kártyáit az adott fordulóban.

Megjegyzés: Ha a Kísértet úgy dönt, hogy a 6 Álomkártya egyike sem használható utalásként, eldobhatja mind a 6 lapot, és 6 új Álomkártyát húzhat helyette.

A játék nehézségi szintjétől függ, hogy a Kísértet hányszor dobhatja el a lapjait és húzhatja újra azokat:

- Könnyű: Fordulónként egyszer
- Normál: A játék alatt háromszor
- Nehéz: A játék alatt egyszer
- Nagyon nehéz: Sohasem

Nyomozás

Amint az első Nyomozó megkapta az Álomkártyá(ka)t, minden nyomozó átléphet ebbe a fázisba. A játékosok elemzik a megkapott kártyá(ka)t, és megpróbálják kitalálni a mire próbál utalni a Kísértet. A nyomozók vitatkozhatnak, tanácskozhatnak és megoszthatják egymással feltevéseiket. A diskurzus után minden Nyomozónak el kell döntenie, hogy melyik az ő Tárgy/Helyszín/Karakter kártyája. Ezt úgy teheti meg, hogy saját fa Nyomozójelölőjét arra az Nyomozókártyájára helyezi, amelyről azt gondolja, hogy erre utalhat(nak) az Álomkártyája/kártyái.

A játék alatt a Kísértet nem beszélhet, és egyéb gesztusokat sem tehet a Nyomozók megsegítésére. Az Álomkártyák az egyetlen mód a többi játékosal való kommunikációra.

Miután minden Nyomozó elhelyezte a fa Nyomozójelölőjét a játékosok átlépnek a Rejtélyes jelek fázisba.



Rejtélyes jelek

Ebben a fázisban a Kísértet közli a többi a játékosal, hogy a választásuk helyes volt-e vagy sem. Ha nyomozók jól választottak, a Kísértet felfordítja a kapcsolódó Kísértetkártyát (Tárgy/Helyszín/Karakter).

A helyesen kitalált Tárgy- és Helyszínkártyák visszatehetőek a játék dobozába, mert nem lesz rájuk szükség a továbbiakban. Mindazonáltal a helyesen megválasztott Karakterkártyákat, hagyjuk az asztalon, mert szükség lesz rájuk „A valódi tettes megtalálása” szakaszban.

Ha egy Nyomozó helyesen kitalálja az egyik kártyáját, akkor az Óra lapkáját (Nyomozás előrehaladás) az alsó helyre tolja a Nyomozótábláján. Minden Álomkártyát, amelyet az előző Nyomozókártya kitalálásához használt a Nyomozó a dobópakliba kell tennie.

Annak a játékosnak, aki mind a Tárgy, Helyszín és Karakter kártyáját kitalálta már, nem fog többet találgatni, és készen áll „A valódi tettes megtalálása” szakaszra. Ez a játékos tovább segíthet azoknak a játékosoknak, akik még nem találták ki mindhárom kártyájukat.

Ha egy nyomozó téves kártyára gondolt, ne dobjátok ki az Álomkártyát, amit kapott. A további körökben ezt összevetheti az újabb kapott lapokkal, amelyek alapján újra találgathat.

Ha minden játékos megtudta, hogy a döntése helyesnek bizonyult vagy sem, a forduló véget ér. Az Fordulójelölőt egy nappal jobbra toljuk a Naptártáblán. A Nyomozók visszaveszik a fa Nyomozójelölőiket, amelyekkel az előző tippjüket tették.

Ezután új forduló következik.

Miután minden Nyomozó kitalálta a Tárgy, Helyszín és Karakter kártyáját a játék a második szakaszba lép. Minden Nyomozókártyát tegyetek vissza a dobozba, a játékosok által kitalált Karakterkártyák kivételével. Ezekre szükség lesz a végjátékban.

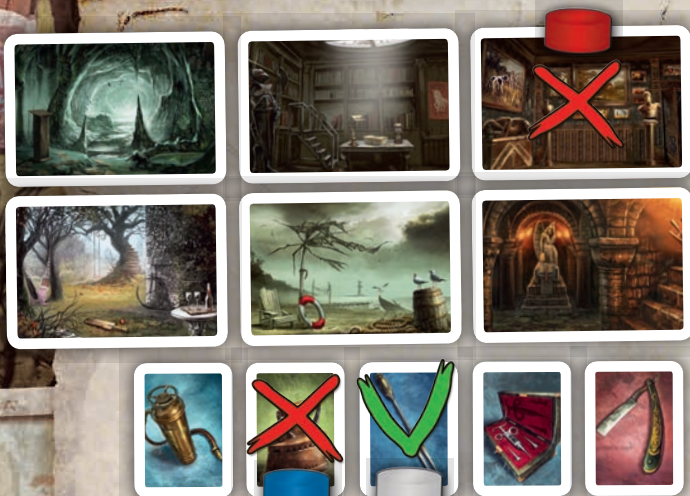
A valódi tettes megtalálása

Ahhoz, hogy a kísértet végre békében nyugodhasson, a nyomozóknak rá kell jönniük, ki követte el valójában a gyilkosságot.

A Kísértet megkeveri a Kísértetkártyák (kék hátlap) közül a Nyomozók által felfedett Karaktereket. Ezután húz egyet közülük, és képpel lefelé maga elé helyezi. Ez a Karakter az igazi tettes, akit a Nyomozóknak azonosítaniuk kell. A Kísértet most újra Álomkártyákat fog használni, hogy nyomra vezesse a Nyomozókat, minden más kártyát visszatehetőek a dobozba.

Ez a szakasz két fázisból áll:

- Közös álom
- Egyesített nyomozás



Parva

Leszek

Danuta



6

Egy kör példája

A játékot 3 Nyomozó játssza (Dóri, Pali és Laci). Könnyű szinten játszanak. A játék második körében járunk.

Dóri az első körben rájött a saját Tárgy kártyájára, ezért már csak 5 Tárgy kártya van az asztalon. Dóri Óra lapkája a Nyomozótáblája második mezőjén, a „Hol?” feliraton áll.

Következésképp a Kísértet ebben a körben olyan Álomkártyát ad neki, ami a Helyszínre utal. A Kísértet ezután felhúzó egy kártyát, hogy újra 6 lap legyen a kezében.

Se Pali, se Laci nem tippelt helyesen az első körben, ezért a nyomozás előrehaladtát jelző Óra lapkáik a Nyomozótáblájuk első, „Mit?” mezőjén állnak. Pali két lapot kap a Kísértettől, ami talán rávezeti Palit helyes ösvényre.

A Kísértet ezután újra 6 lapig húzza fel a kezét, majd kiválaszt egy lapot Lacinak.

Miután kielemezték az Álomkártyáikat, és megvittatták egymással, hogy a Kísértet vajon melyik kártyákra akarta rávezetni őket, Dóri választ egy Helyszínt, míg Pali és Laci egy-egy Tárgyat. Miután mindannyian elhelyezték fa Nyomozójelölőiket, a Kísértet közli, hogy mely nyomozók választottak helyesen.

Dóri nem a helyes Helyszínre tippelt, így a megtartja maga előtt a megkapott Álomkártyáját. Ezúttal Lacinak viszont sikerült rájönnie a helyes Tárgyra, ennek következtében eldobja az Álomkártyáit, és az Óra lapkáját a következő mezőre tolja („Hol?”).

A következő körben Dóri és Laci mindketten a Helyszíneikre próbálnak rájönni. Mivel Pali megint hibázott, újabb Álomkártyákat kap majd a Tárgykártyájára vonatkozóan.

A kör végén a Kísértet az Fordulójelölőt egy mezővel arrébb tolja a 3. napra, és megkezdődhet a következő kör.

Közös álom

Csakúgy, mint „Az események rekonstruálása” fázisban a Kísértet 6 Álomkártyát tart a kezében. Majd kiválaszt egy vagy több kártyát a Nyomozók csoportjának. Ez(eke)t a kártyá(ka)t képpel felfelé leteszi a Nyomozók elé, akiknek most ki kell találniuk, ki követte el valójában a gyilkosságot.

A Kísértetnek nem szabad elfelejtenie, hogy a Nyomozók figyelik, amikor kiválasztja a valódi tettes kártyáját. Ezért a Kísértetnek óvatosnak kell lennie, nehogy további finom utalásokat tegyen. Értjük ez alatt a grimaszokat, de egy bizonyos Karakterkártya hosszas megbámulása is felfedheti a kiválasztott kártyát.

A Kísértet a kezében maradt lapokat is megmutatja a Nyomozóknak. Ily módon a Nyomozók azt is megtudják, hogy a Kísértet, mely lapokat nem tartotta alkalmasnak arra, hogy utalásként szolgáljanak.

Egyesített nyomozás

Ebben a fázisban a Nyomozóknak együttesen kell dönteniük az elkövető kilétét illetően. A Kísértettől kapott Álomkártyák elemzése után, a játékosok jelzik, hogy melyik Karaktert gyanúsítják a büntett elkövetésével.

Ezután a Kísértet elmondja a többi játékosnak, hogy döntésük helyes volt-e vagy sem. Ha a Nyomozók felfedték a tettes személyazonosságát, a Kísértet megfordítja a maga előtt lévő lefordított Karakter kártyát és a játék a játékosok győzelmével ér véget.

Ha a játékosok tévedtek, a kör véget ér. A Nyomozók kör végén nem dobják el az eddig kapott Álomkártyákat, megtartják azokat, a Kísértet pedig további új kártyákat ad majd nekik az újabb Közös álom fázisban. Mozgassátok a Fordulójelölőt a Naptár tábla következő napjára. Ha már vasárnap volt, a játékosok kifutnak az időből és elveszítik a játékot. Viszont, ha maradt még idejük, új kör kezdődik, egy új Közös álom fázissal.

A játék vége

Ha a játékosok sikeresen azonosították a tettest 7 fordulón belül, megnyerték a játékot.

A nyomozók megkapják a ház tulajdonosaitól a jutalmukat, a Kísértet pedig, akinek ártatlanságát sikerült bizonyítani, örökre békében nyugodhat.

Ha a kör végén a Fordulójelölő a 7. napon (vasárnap) áll, és a játékosok nem leplezték le az elkövetőt, a játékosok elveszítették a játékot.

OCTOBRE

Kétszemélyes variáns

Kétszemélyes játékban az egyik játékos a Kísértet szerepébe bújik, míg a másik a Nyomozókat irányítja.

A Nyomozó játékos mindazonáltal 2 Nyomozót irányít. 2 Nyomozótáblát, 2 Óra tokent és 2 fa Nyomozójelölőt kap a megfelelő színekben.

A Kísértet ezután két szett Tárgy/Helyszín/Karakter kombinációt készít elő a Kísértetkártyákból és mindegyik paklira tesz egy fa Nyomozójelölőt. Ennek következtében a Nyomozó játékosnak két szett kártyát kell azonosítania „Az események rekonstruálása” szakaszban.



All rights reserved. Republishing and publishing of the game rules, game components and illustrations without permission of rightholders are prohibited.



© 2013 for Polish edition: PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl, portal@portalgames.pl



© 2013 IGAMES
29000, Ukraine, Khmelnytsky, POB 77
http://igames.ua, igamesukr@gmail.com

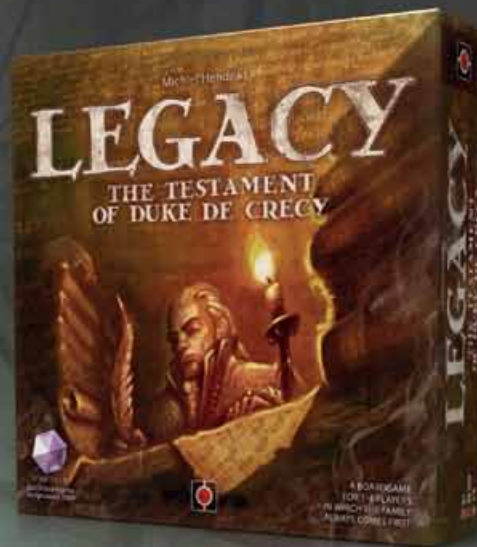
Megvásárolható a Játékmester Társasjátékboltban:
www.jatekmester.COM

GAME DESIGNER: Oleksandr Nevskiy and Oleg Sidorenko
PROJECT BOARDS, CHIPS, BOXES AND INSTRUCTIONS: Rafał Szyma
PROJECT INSERTS: Maciej Mutwil
ILLUSTRATORS: Igor „DartGarry” Burlakov, Mariusz Gandzel,
Karolina Węcka, Mateusz Bielski
COVER: Igor „DartGarry” Burlakov
INSTRUCTIONS: Łukasz Piechaczek, Maciej Molenda
TRANSLATION: Tony Mastrangeli
THANKS: Nikolai Ambrozyak, Larysa Melnyk, All Testers, Merry.

Kedves vásárló!
Játékainkat különös gonddal állítjuk össze. Mindazonáltal, ha bármilyen probléma adódna a példányod kapcsán, elnézésedet kérjük. Kérjük, lépjen kapcsolatba velünk: portal@portalpublishing.pl

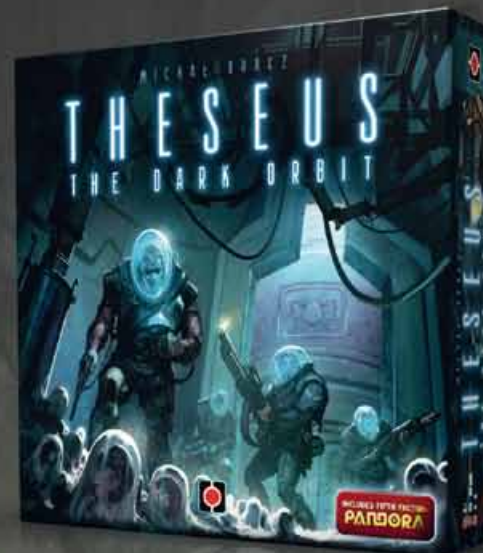
7
DIMANCHE

**WE, THE DESIGNERS OF NEUROSHIMA HEX, STRONGHOLD,
ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND,
THE CONVOY AND PRET-A-PORTER, PROUDLY PRESENT
OUR NEW BOARDGAMES:**



Legacy: Testament of Duke de Crecy is a fun board game for 1-4 players, in which you strive to establish a lasting legacy over three generations. Take control of your family and secure the fate of your children, your grandchildren and great-grandchildren. Find them the best spouses from all walks of life, and from nations wide and far. Offspring, honor, wealth and influence – they all play a role and will determine whether you will succeed or fail.

Do not hesitate to make tough decisions, but remember:
Family always comes first!



Theseus: The Dark Orbit puts players at the heart of a conflict between factions trapped on the eponymous space station in deep space. The marine forces, the alien race, the scientists or the Greys - only one can survive...

In Theseus: The Dark Orbit, players move their pawns around the space station and activate the abilities of different rooms. Every move you make changes the movement possibilities of your opponent. On your turn, you need to think about which room you want to reach and (in addition) how to mess with your opponent's movement, which leads to great choices and meaningful decisions.

ASK ABOUT THESE GAMES IN YOUR FAVORITE LOCAL GAME SHOP OR ORDER DIRECTLY FROM OUR WEBSITE