

10+

2-4

45'

H



TEA TIME CRIME



Előkelő látogatók a tiszteletreméltó Longshore házban Dirk Barsuhn családi játéka

Lord Waldemar impozáns birtokán ünnepli 80. születésnapját, és számos prominens vendéget hívott meg. Wallonisch-Brabant bárónő és kísérete, valamint a Wexfordi lord Adam Stoneworth és gróf Bobby várhatóan részt vesz a rendezvényen. Még a híres operaénekes, Barbette Brunette és az egykori bokszbajnok, Arnold Wendestein is bejelentette részvételét. Mindenki izgalommal eltelve várja a nagy eseményt, amelyre természetesen délután 5 órakor kerül sor – pontosan

teaidőben. De sajnos az utóbbi időben megnőtt a betörések és lopások száma ezen a békés vidéken. Ezért Lord Waldemar habozás nélkül felbért egy neves detektívet, aki az asszisztensével érkezik a házba. Az ünnepség alatt szemmel tartják majd az ingatlan vagyontárgyait, valamint a hírességek értékes ékszereit, kiegészítőit. Ha minden simán megy az ünnepségen, akkor Lord Waldemar és nemes vendégei rendkívül hálásak lesznek!

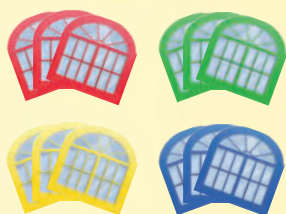
A JÁTÉK TARTALMA

4 háztábla



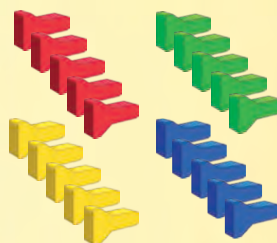
100 lapka

(25 lapka a játék 4 színében)



20 értékelés jelölő

(5 értékelés jelölő a játék 4 színében)



5 dobókocka



1 játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a dobókockák okos kiválasztásával úgy helyezzék el a detektívet, hogy kiértékeljék őket, és a legtöbb pontot szerezzék meg velük.

21

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az alkatrészeket a kartonokból.

- 1) Vegyetek el fejenként **1 háztáblát** és **5 darab azonos színű értékelés jelölőt**. Ezeket helyezétek le magatok elé.
- 2) Vegyetek magatokhoz a színekben a **25 lapkát**. Válogassátok ki az **5 detektívlapkát**. Keverjétek meg őket lefordítva, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezétek őket a házatokon az öt megadott mezőre, átlósan a bal alsó saroktól a jobb felső sarokig (lásd az --->. ábrát). Ezután keverjétek meg a maradék **20 lapkát** lefordítva, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezétek őket a házatok üres mezőire.
- 3) A nem használt házakat, lapkákat, jelölőket tegyétek vissza a dobozba.
- 4) Válasszatok egy kezdőjátékost. Ő vegye el az **5 dobókockát**.



Ilyen egy berendezett háztábla

A HÁZTÁBLÁK BEMUTATÁSA



Minden háztábla ugyanúgy épül fel:

- A** A központi területen **25 szoba** van különböző pontszámmal (1-9).
- B** A bal oldalon függőlegesen állnak a **dobókockák**, alulról felfelé növekvő sorrendben 1-5 **értékekkel**. Ezek a szobákat **sorokra** osztják.
- C** A felső területen, vízszintesen, 1-5 növekvő **darabszámú kockák** vannak, amik a szobákat **oszlopokra** osztják.

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. Egy játék több körből áll. Minden kör ugyanúgy fut le:



1. Dobás a kockákkal
2. A ház felfedezése
 - A. Aktív (te)
 - B. Passzív (többiek)
3. A detektívek ellenőrzése
4. Új kör

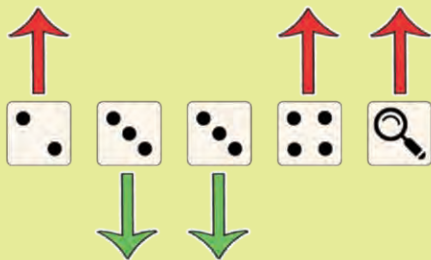


1. Dobás a kockákkal

Ha nálad van az 5 kocka, akkor dobj velük. Ezt követően **maximum kétszer**, annyi kockát dobhatsz újra, amennyit csak akarsz. Miután megvan a **kockadobások eredménye**, megcsinálsz **egy**et a következő két akció közül:

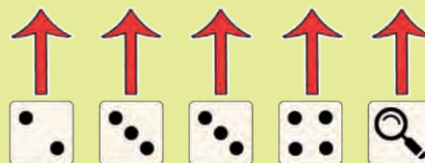
Választasz

Kiválasztod az **egyik számot** és magad elé helyezed az **összes** olyan **kockát**, amelyik az általad választott számot mutatja. A maradék kockát az asztal közepén hagyod. Azok alkotják a **kockakínálatot** a többiek számára. Fontos: A nagyító **szimbólumos kockák** mindig a kockakínálatban **maradnak**. Nem teheted őket magad elé!



Passzolsz

Passzolsz és kiszállsz az aktuális körből. Nem veszel el kockát, és kihagyod a következő lépést: „2. A ház felfedezése”. Ehelyett visszaveszel **1 kockalapkát** a személyes **dobópakliból**, és leteszed a háztáblád jobb oldala mellé felfordítva a megfelelő sorhoz. (Ennek részletes magyarázatát a **Kockalapkák** fejezetben találod)



vagy

2. A ház felfedezése

A. Aktív (te)

A választott kockák szerint most pontosan **1 lapkát kell** aktiválnod a háztábládon.

Tartsd szem előtt a következőket:

- A választott **kockaérték** megadja, hogy melyik sorban fekszik a lapka.
- Az elvett kockák **darabszáma** megadja, hogy melyik **oszlopban** található a lapka.
- **Aktiválhatod a metszéspontban található lapkát.** (Ennek részletes magyarázatát **A lapkák aktiválása** fejezetben olvashatod.)

Példa:



Megjegyzés: Ha csak olyan kombinációkat dobtál, amelyeknek megfelelő mezőkön már nincsen olyan lapka, amelyiket aktiválhatnád, akkor passzolnod kell.

B. Passzív (többiek)

Most a többiek is sorban aktiválhatnak **1 lapkát** a háztáblájukon a már ismert módon, azzal a kivétellel, hogy ők nem veszik magukhoz a kockákat. Választanak **egy számot** és **azokkal a kockákkal**, amelyek a választott számot mutatják aktiválnak 1 lapkát a háztáblájukon.



Kockakínálat

Fontos: A kockakínálatban lévő kockák az asztal közepén maradnak! Egyformán **elérhetőek mindenki számára**. Több játékos is választhat azonos értékű kockát.

Itt is érvényben van az a szabály, hogy aki nem tud, vagy nem akar aktiválni egy lapkát, az **visszavesz 1 kockalapkát a személyes dobópaklijáról**, és felfordítva a háztáblája jobb oldala mellé helyezi a megfelelő sorhoz. (Ennek részletes magyarázatát a **Kockalapkák** fejezetben találod)

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy az aktív játékos által dobott kockákkal a többiek nem tudnak egy lapkát sem aktiválni.

Példa: Emma kockadobásának eredménye:

Fogja az összes kockát a 4-es számmal, és maga elé helyezi őket. A többiek számára nem maradt kocka (számértékkel) a kockakínálatban, így mindenki passzol és visszavesz egy kockalapkát a dobópaklijáról.

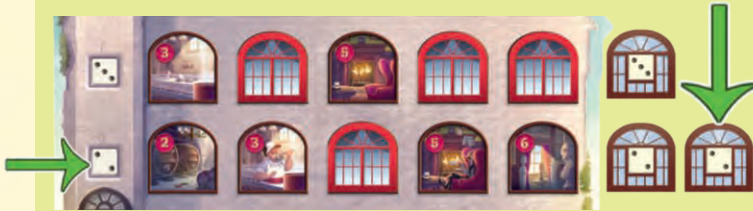
A lapka aktiválása

Attól függően, hogy a sor és az oszlop metszéspontjában fekvő lapka **lefordítva** vagy **felfordítva** fekszik, másképp kell eljárni:

Lefordítva

Fordítsd át a lapkát az előoldalára.

Ha egy kocka van a lapka elején, akkor ez egy **kockalapka**. Tedd a lapkát **felfordítva** háztáblád jobb oldalához a megfelelő sor mellé.



Ha a lapkán a **detektívek**, egy **tolvaj** vagy egy **tolvajnő** van akkor a lapka **felfordítva** ott marad ugyanazon a mezőn.



Felfordítva

Áthelyezheted a lapkát.

Fogd a lapkát, és helyezd át –felfordítva – a háztáblád egy bármelyik másik üres helyére.

Megjegyzés: Minden mezőn csak 1 lapka lehet.



3. Detektívek ellenőrzése

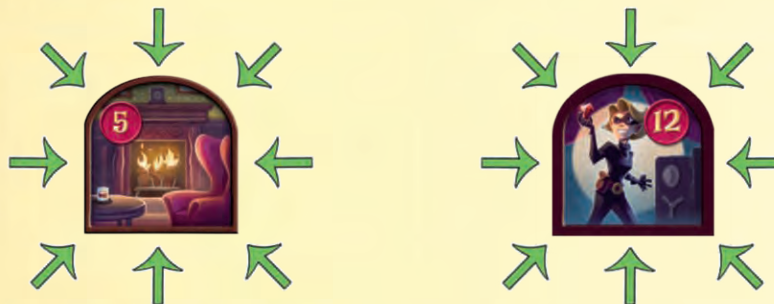
Ellenőrizték, hogy a már felfordított detektívlakák megfelelnek-e a pontozási feltételnek.

A pontozási feltétel akkor tekinthető teljesítettnek, ha a detektívlaka detektívjeinek **összes zseblámpája helyesen világít meg** egy közvetlenül szomszédos **szobát** és/vagy a közvetlenül szomszédos lapkát **tolvajjal**, illetve **tolvajnövel**.

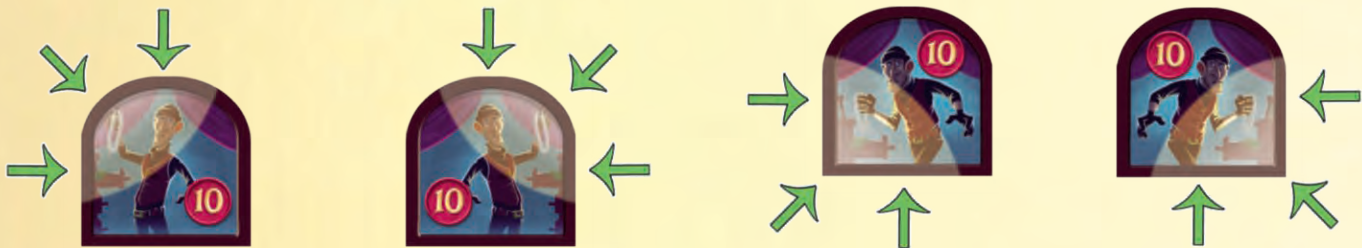


A szobalapkák helyes megvilágítása

Minden **szobát** és **tolvajnőt** meg lehet világítani mind a nyolc oldalról.



A **4 tolvajt** mindig csak három adott oldalról szabad megvilágítani, a fénykörnek megfelelően.



Fektessek egy értékelés jelölőt arra a detektívlakára, amelyik megfelelt a pontozási feltételeknek.

Megjegyzés: A már értékelt detektívlakákat továbbra is áthelyezhetitek. Ha az áthelyezés után a detektívlaka már nem felel meg a pontozási feltételeknek, akkor az értékelés jelölőt egyszerűen vegyék le róla és tegyék a táblatok mellé.

Néhány példa:



1. példa: Az egyik detektív zseblámpája rávilágít egy közvetlenül szomszédos szobára (6), de a másik detektív zseblámpája **nem**. A pontozási feltétel **nem** teljesül.



2. példa: Mindkét detektív zseblámpája rávilágít a közvetlenül szomszédos szobákra (4. és 6.). A pontozási feltétel teljesül. Helyezz 1 értékelés jelölőt a detektívlakpára.



3. példa: Az egyik szoba (1) és a tolvajnő (12) megfelelően meg van világítva, de a két tolvaj (10) nincs megvilágítva, mert a fénykörök nincsenek a megfelelő helyen. A pontozási feltétel **nem** teljesül.



4. példa: Itt mindkét tolvaj (10), valamint a szoba (5) és a tolvajnő (12) megfelelően meg van világítva. A pontozási feltétel teljesül. Helyezz 1 értékelés jelölőt a detektívlakpára.

4. Új kör

Add át a kockát a következő játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban, és kezdjétek új kört az „1. Dobás a kockákkal”.

A nagyító szimbólum

A kocka nagyító szimbóluma bármilyen kockaértéket helyettesít. Ez lehetővé teszi, hogy növeld a kockák mennyiségét egy értékben.

A következő szabályokkal:

- Nagyítót csak egy másik **kocka értékével kombinálva** használhatsz, egyedül nem használhatsz egy nagyítót. *Kivétel:* a „nagyító jackpot” (lásd a „Speciális dobások” címszónál).
- Ha több mint 1 kocka van nagyítóval a *kockakínálatban*, akkor azokból annyit használhatsz, amennyit csak akarsz.
- *Emlékeztető:* a nagyítós kockák mindig a kocka kínálatban **maradnak**, és mindig **mindenki számára elérhetők** – az aktív játékos és a többiek számára is!

A kockalapkák

Ha egy kocka szimbólumos lapkát fordítottál fel, akkor fektesd a háztáblád jobb oldalára a megfelelő sorba.

A nagyítóhoz hasonlóan a felfordított kockalapkákkal is növelheted a kockák mennyiségét egy értékben.



Tartsd be a következőket:

- A kockalapkákat csak **azonos értékű kockákkal kombinálva használhatod**, egyedül nem használhatsz kockalapkát.
- Ha több mint 1 kockalapka van azonos értékkel a háztáblád mellett, akkor annyit használhatsz, amennyit csak akarsz.
- *Fontos:* Tedd a használt kockalapkákat a saját *dobópaklidra*. Onnan később visszaveheted akkor, amikor **passzolsz** (lásd: *Passzolás*).


Általános szabály, hogy **(tetszőleges számú) kockalapkát és nagyító szimbólumos kockát csak kockával kombinálva használhatsz.**

Példa:




Emma kockadobásának eredménye:     . Ezenkívül a kockalapok felfordítva fekszenek a háztáblája mellett. Most a következő lehetőségei vannak:



a) Passzol és visszavesz 1 használt kockalapokát a dobópaklijáról.

b) Az 1-es számú kockát választja az  sor és az 1. oszlop kereszteződésében található lapka aktiválásához. Opcionálisan egy vagy két nagyítót is kombinálhatna a 1-es kockával az 1. sorban a 2. vagy 3. oszlopban lévő lapka aktiválásához.



c) Kiválasztja a két   -as számú kockát azért, hogy aktiválja a 3. sorban a 2. oszlopban található lapkát. Opcionálisan egy vagy két nagyítót valamint a  -as kockalapokát is kombinálhatná a 3-as kockával a 3. sorban 3. 4. vagy 5. oszlopban lévő lapkák valamelyikének aktiválásához.



Speciális dobások

Nagyító jackpot



Ha a kockadobás eredménye csak nagyítókat mutat, akkor **nagyító jackpotot** dobtál. Jutalmul **aktiválhatsz 1 bármilyen lapkát** a háztábládon. Ebben a körben a többiek nem aktiválhatnak lapkát! A többiek automatikusan passzolnak és visszavehetnek 1 lapkát a dobópaklijukból.

Nagyító nélküli sor



Ha a kockadobás eredménye **1,2,3,4,5** (nagyító nélkül), akkor hibátlan **sort** dobtál. Jutalmul **aktiválhatsz 1 bármilyen lapkát** a háztábládon. Ebben a körben a többiek nem aktiválhatnak lapkát! A többiek automatikusan passzolnak és visszavehetnek 1 lapkát a dobópaklijukból.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valaki lehelyezi az **ötödik értékelés jelölőjét** egy detektívlapkára. Játsszátok végig az aktuális kört, majd számoljátok össze a pontjaitokat a következőképpen: Adjátok össze azoknak a **szobáknak a pontját**, amelyeket az értékelt detektívlapkák zseblámpái **megvilágítanak**. **3 pontot** adjatok hozzá ehhez az eredményhez **minden fel nem használt értékelés jelölőért**. Az lett a játék győztese, akinek a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

Példa az értékelésről:

**Emma összesen
89 pontot szerzett:**

A: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $12+7 = 19$ pontot kap.

B: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $7+7 = 14$ pontot kap.

C: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $12+5 = 17$ pontot kap.

D: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $10+5+1+3 = 19$ pontot kap.

E: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $10+10 = 20$ pontot kap.



Köszönetnyilvánítás:

Dirk Barsuhn köszönetét fejezi ki Olli Raßenhövel és Jörg Barsuhn számára a kreatív támogatást és a játékfejlesztésben nyújtott örömteli támogatásért, valamint az összes tesztjátékosnak, akik segítették ennek a játéknak a megvalósulását.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu piatnik.hu

30



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszélyes a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest



/piatnikhungary/