

A következő játékosok részére kiállítva:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
Ezen a _____	Ebben a _____
napon: _____	városban: _____

felszálltak az Orient expresszre.

Sikeresen megoldották a gyilkossági ügyet?

Igen (1-2 csillag)
Nem

Ennyit idő felhasználásával:

06: _____ 05: _____

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legrosszabb feladvány:

Aki a legtöbb feladványt megoldotta:

Rublock EXIT ÖMÉTHU

Rejtély az Orient expresszen

1-4 játékos, 60-90, 10 éves kortól

FIGYELJ! Még ne nézzétek meg a játékok elemait (a kártyákat, a tüzetet és a többi dolgot), előbb olvassátok el figyelmeztető hangulatú hangulatot a játékszabályt és követétek a megoldást utasításokat!

A történetek így kezdődik ...

1905-öt írunk. Az elegáns luxusvonaton, az Orient expresszen utaztok Párizsból Konstantinápolyba. Az egyik rejtély holtan találják a szerelvény egyik utasát, az egyedül utazó Edgar Ratchingtont.

Világos, hogy az éjszaka gyilkosság történt, de nem lehet tudni, hogy ki az elkövető. Úgy tűnik, hogy minden utasnak van alibije az éjszakára, sőt minden utas azt állítja, hogy nem is ismeri Mr. Ratchingtont. A magánúton lévő szenális detektív Achilles Pusshot számára az ügy megoldása bizonyára könnyű lenne - de ő nyomtalanul eltűnt.

A jegyzetfüzetét lapozgatva megtudjátok, hogy Mr. Pusshot már az éjszaka felfedezte a bűntényt, és igen közel járt a megoldáshoz. Mivel ő rejtélyes módon eltűnt, így ti vagytok azok, akiknek le kell leplezniük a gyilkost, mielőtt a vonat megérkezik Konstantinápolyba.

Öldjátékot meg együtt a feladványokat, amik közelebb visznek ennek a titokzatos gyilkossági ügynek a megoldásához és a gyilkos kijelentésének felfedezéséhez. Ha sikerül fellepleznetek a tettest, akkor át kell öt adnotok a rendőrségnek... mielőtt elmenekülne.



FIGYELJEN! Még ne néztek meg a játék elemeit? Ne lapozzátok bele a könyvbe és ne nézvétek meg a kártyákat sem. Várjatok addig, míg erre a szabály könyvet kiadtattást ad.



A doboz tartalma

- 86 kártya
- 24. Feladat-kártya
- 30 megoldás-kártya
- 32. Segítség-kártya
- 2 kartonelem
- 3 zárt lap
- 1 könyv
- 1. Dekódertárcsa

A játékhoz szükséges lesz még ceruzára, radírra, több üres lapra, stopperóra, vagy erre a funkcióra alkalmas mobiltelefonra. Egyes feladatok megoldása könyvbeli előlával, de természetesen elől nélkül is megoldhatjátok.

Előkészületek

Fektessétek a könyvet és a dekódertárcsát az asztal közepére. Az két kartonelemet és a 3 zárt lapot még hagyjátok a dobozban. Válogassátok szét a kártyákat és alakítsátok ki 3 lefordított paklit:

- > Feladat-kártyák
- > Megoldás-kártyák
- > Segítség-kártyák

Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a feladat-kártyák a megfelelő betűrendben, a megoldás-kártyák pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a segítség-kártyákat és szimbólumok szerint tegyétek őket egymás mellé az asztal szélén. Az azonos szimbólumos kártyákból három lap kerüljön mindig egymásra, a következők szerint: legfelül 1. Tipp, alatta a 2. Tipp, legulul pedig a Megoldás legyen. Kivétel a ♣ szimbólum, amihez 5 „Segítség-kártya” van.

Hol a játéktábla?

Ebben a játékban nincsen játéktábla. TI fedezétek fel a játék különböző helyszíneit, és az egyes helyszínek megoldandó rejtélyeket. A játék megkezdésekor csak a dekódertárcsa és a könyv áll a rendelkezésétekre. A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a feladat-kártyák is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Ezekben az esetekben kivéhetitek az érintett lapokat a feladat-kártyák paklijából és megnézhetétek. A két kartonelemet és a 3 zárt lapot csak akkor vehetitek ki a dobozból, amikor egyértelmű utasítást kaptok egyik/másik kartonlapra megte- lálására, majd a használatára. Addig a játék dobozában kell maradniuk.



Példa:
Akkor, amikor egy ilyen képpel találkoztok, azonnal kivéhetitek a feladat-kártya pakliból a képen látható feladat-kártyát.

A játék menete

A célotok az, hogy együtt minél előbb fényt derítsétek a gyilkosságra. Ez sajnos nem olyan egyszerű, mert a vonaton minden egyes zárat, valamilyen rejtélyes feladvány ved. Ahogy haladtok előre a játékban, folyamatosan, egymás után különböző dolgokra bukkantok, amiket három számjegyből álló kódok zárnak. Ahhoz, hogy ezeket a zárat kinyissátok, fel kell törni a kódokat, a megfejtett kódokat pedig be kell állítani a dekódertárcsán. A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén 10 különböző szimbólum van. Minden szimbólumhoz egyedi kód tartozik. Nektek kell rájónnotok arra is, hogy melyik szimbólumhoz melyik kód tartozik. Mindig figyeljétek a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtétek egy kódot, állítsátok be azt a megfelelő szimbólum alatt. A dekódertárcsa legbelső gyűrűjén lévő kis ablakban ekkor megjelenik egy szám. Ez a szám annak a megoldás-kártyának a száma, amit ekkor

megnézhettek. Abban az esetben, ha a kód hibás, vissza kell tennetek a kártyát a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, vagy egy másik helyen folytatjátok a keresést. Viszont, ha a kód helyes, a megoldáskártya megadja nektek, hogyan tovább!



Példa:
Sikerült megoldanotok a **szimbólumhoz** tartozó feladványt. A következő kódok kaptatok: **3 1 8**
Ezt beállítjátok a dekódertárcsán a **szimbólum** alatt. A kis ablakban megjelent egy szám, ami annak a **megoldáskártyának a száma**, amit ki kell keresnetek és el kell olvasnotok.

• Hibás a kód?

Ha a megoldáskártya azt írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tenni a helyére és újra kell kezdenetek a kódfejtést, hátha valamit először nem vettetek észre. Az is előfordulhat, hogy még nem áll elegendő információ a rendelkezésetekre a feladat megoldásához, ilyen esetben egy másik helyen folytatászatok a keresést.

• A kód talán helyes?

Akkor így néz ki a megoldáskártyátok:



• Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

Jó kérdés! Ennek a megválaszolásához meg kell néznetek a könyvben a képeket vagy a feladatkártyát. Ott minden lehetséges bezárt tárgyat láthattok. **Minden bezárt tárgynak van egy szimbóluma.** A példánkban könyvhajtó áll **szimbólummal.**

Nézzétek meg a megoldáskártyán a könyvhajtó melletti megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 26. megoldáskártyát. **Figyelem!** a dolgot a szimbólummal a könyvben, vagy egy feladatkártyán meg kell találnotok ahhoz, hogy ki tudjátok nyitni. Nem tudtok kinyitni olyan dolgot, amit még nem találtatok meg. Eppen úgy, mint egy valószínűs szabaddulcszóban.



• A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben a megoldáskártya megmondja nektek azt, hogy hogyan folytatászatok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhatok, amiket meg kell oldanotok. Ezeket azonnal vegyétek ki a pakliból és nézzétek meg.

• A kód mégis hibás?

Akkor hibázatok, és át kell gondolnotok, hogy hogyan juthattok újabb kódhoz.

Fontos:

- A megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba, figyelmenlítve arról, hogy a kód helyes-e vagy hibás.
- Minden kód megfelelő logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekódertárcsán.

Segítségre van szükségetek?

Természetesen előfordulhat az, hogy nem juttok tovább egy feladat megoldásában. A játék ilyenkor segít. Minden kódhoz három segítségkártya tartozik, amiket a kártyák hátulján álló szimbólumról könnyen beazonosíthatok.

Minden segítségkártya „1. TIPP” egy hasznos tanáccsal lát el és emellett megmondja nektek azt is, hogy melyik feladatkártyákra van szükségetek a feladat megoldásához.

További segítséggel és kicsit konkrétabb tanáccsal lát el a segítségkártya „2. TIPP”.

A segítségkártya „Megfejtés” megadja a feladvány megfejtését.

Fontos: Mindig a feladatkártyához, vagy a könyvhöz megadott segítségkártyát vegyered el. Ezekben a kártyákon a dekódertárcsának megfelelő kódok vannak. Nem segít nektek az előretöltésben az, ha olyan segítségkártyát akartok használni, amelyre még nem tártjátok meg a megfelelő szimbólumú feladatkártyát.

Legyetek türelmesek! Több olyan feladványt is tartalmaz a játék, amelyek megoldásához több feladatkártyára is szükségetek lesz. Nem juttok hozzá sem azonnal, sem pedig sorban minden kártyához. Előfordul, hogy egy másik feladat megoldásával kell foglalatostudnontok és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához. Ha kell, kérjétek segítségét, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtöttek egy lerakó-pakliba.

Amire még szükségetek lesz a játékhöz

A játékhöz szükségetek lesz még ceruzára, több üres lapra a jegyzetek készítéséhez és egy stopperóra (vagy időmérésre alkalmas mobiltelefon).

Figyelés: A játék részeit összehajthatótok, kivághatjátok, íráshatározhatjátok rajtuk... Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után nemni fogjátok a feladatok megoldását. Tehát a játék részletei továbbiakban már nem lesz szükségetek. Az egyes állapozatok kivághatjátok, ha nem akarjátok a játék részeit tippedni.

Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és megfejtitek a gyilkosságot. Ezt az információt egy kártyán olvashatjátok majd. A játék megkezdésekor indítotok el egy stopperórát azért, hogy le tudjátok mérni a játékra fordított időt. A következő táblázatban láthatjátok azt, hogy mennyire voltatok sikeresek.

A felhasznált segítségkártyák összeszámolásakor csak azokat a kártyákat vegyétek figyelembe, amik új információhoz juttattak titeket. Ha egy

6

segítségkártyán olyan információk olvashatók, amit már amúgy is tudtatok, akkor azt a kártyát nem kell beleszámolni a felhasznált segítségkártyákba.

	0	1-2	3-4	5-10	10+
segítségkártya megkezdésére	30 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
< 60 perc	3 csillag	2 csillag	1 csillag	0 csillag	0 csillag
< 75 perc	2 csillag	1 csillag	0 csillag	0 csillag	0 csillag
< 90 perc	1 csillag	0 csillag	0 csillag	0 csillag	0 csillag
> 90 perc	0 csillag	0 csillag	0 csillag	0 csillag	0 csillag

Még egy utolsó jó tanács

A játék folyamán használt dolgokat mindig vegyétek félre. Így könnyebben átlátjátok a dolgokat és nem használjátok el időt a keresgetéssel. Csak a helyiségek kópjére lesz több feladatmegoldáshoz is szükségetek.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítotok el a stopperórát, és igyekezzetek megfejteni a gyilkosságot, mielőtt a késő lesz. Mostantól lapozgathatjátok a könyvet, és elkezdhetitek az első feladatot megfejtését. Ha valamilyen szabály nem egyértelmű, akkor lapozzátok fel a játékszabályt és keressétek ki a kérdésre a választ.

A játékhoz szükséges és kielésmes utóbbiát kívánja a Pázmány Budapesti Kft.

Importálja és forgalmazza a Pázmány Budapesti Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: partak@pazintk.hu, www.pazintk.hu

Inka és Markus Brand köszönetet mondának a játék tervezőinek és a szöveget átíróknak.

A tervezők:

Inka & Markus Brand gyermekkönyv Lúka és Emely, Gummerbach-szerzők. Együtt számítanak, díjazott gyermek és családi játékok alkotói. Természetesen lelkes talenlok a reptéjének és a szabadidőjeleneteknek.

szöveg: KOSMOS

rajz: Querturth, Sandra Dosthermann

illusztráció: Claus Lehman

Bornio illusztráció: Silvia Christoph

Csomagolás grafika: Michela Meile

grafika: Semit Communication GmbH

Budapest: Ralph Querturth

7