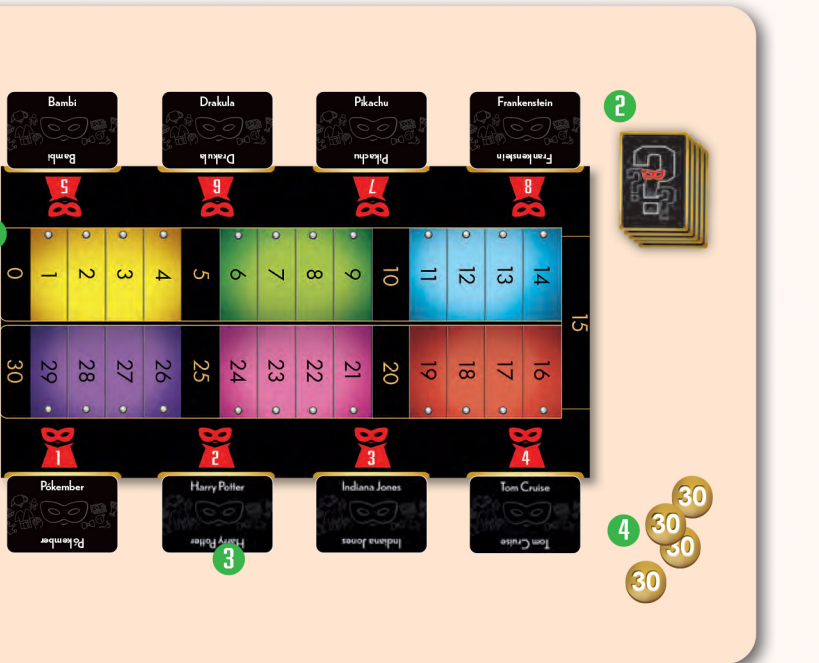


ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a táblát az asztal közepére.
- 2 Keverjétek meg a 8 kulcskártyát, és helyezzétek ezeket az asztal közepére képpel lefelé fordítva.
- 3 Keverjétek meg a karakterkártyákat, és helyezzétek 8-at a tábla megfelelő pontjaira. Alkossatok paklit a megmaradt karakterkártyákból.
Tipp: Közös megegyezés alapján lecserélhettek egy vagy több kártyát a tábláról, főleg, ha valamelyik nem ismert minden játékos által.
- 4 Tartsátok a 30-as pontozókorongokat a közelben.



- 5 Keverjétek meg a képkártyákat, és osszatok 10-et minden játékosnak. A többi képkártyát tegyétek vissza a dobozba: ezekre nem lesz szükségetek játék közben.
- 6 Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye el a következőket:
 - 1 játékos tábla
 - 8 szavazókártya
 - 1 jelölő, amit tegyen a pontozósáv 0-s mezőjére



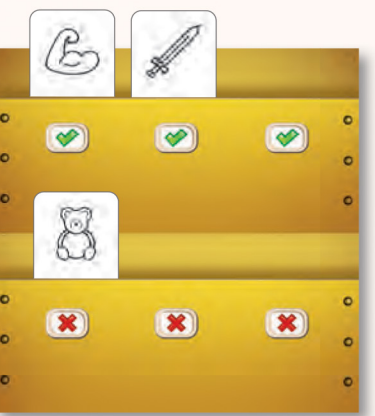
A JÁTÉK CÉLJA

A **KULCSKÉRDÉSBEN** egy hozzád rendelt kulcskártya fogja meghatározni a karakteredet a tábla közepén látható 8 karakterkártya közül. A képkártyák segítségével rá kell vezetned a többi játékost a saját karakterkártyádra, miközben neked is ki kell találnod a többiekét, ezzel minél több győzelmi pontot szerezve. Minden fordulóban új karaktereket kell húzni, viszont a képkártyáid fogynak! Figyelj arra, hogy a helyes döntést hozd meg a megfelelő mennyiségű kockázattal...
A negyedik forduló végén legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese!

EGY FORDULÓ MENETE

Minden játékos véletlenszerűen húz egy kulcskártyát, és titokban megnézi a számát, ügyelve arra, hogy a többi játékos ne lássa azt. Ennek a számnak megfelelő karakterkártyára kell rávezetni a többi játékost ebben a fordulóban. Miután a játékosok titokban megnézték a kártyájukat, tegyék azt képpel lefelé maguk elé.

Annak érdekében, hogy a többi játékos kitalálja a karakterüket, minden játékos kiválaszt 1, 2 vagy 3 képkártyát a kezéből, amiket lerak a játékos táblájára kijelölt helyére úgy, hogy csak egy piktogram legyen látható kártyánként.



A játékosok két különböző helyre rakhatják a képkártyáikat:

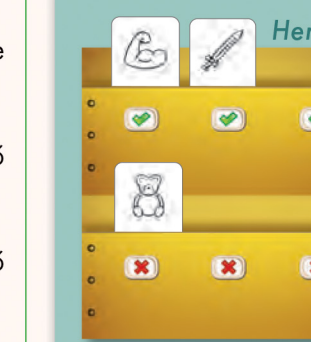
- ✓ A zölddel jelölt hely jellemző a karakterre;
- ✗ a pirossal jelölt hely nem jellemző a karakterre.

Tanács

Minden játékos úgy értelmezi a zöld és piros helyeket, ahogyan szeretné.

A zöld hely leírhatja a karakter tulajdonságait, lehet egy dolog, amit szeret, vagy akár tükrözheti a véleményét a karakterről. Ennek megfelelően a piros hely jelölhet valamit, ami nem jellemzi a karaktert, vagy amit nem szeret, valami, ami hiányzik belőle stb.

PÉLDÁK:

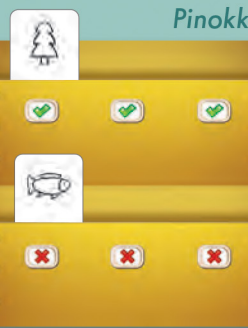


„nem gyerek, hanem egy könyörtelen harcos”

Ebben a példában a halat (ami a cethal jelképezi) helyezheted a zöld oldalra is, mert az Pinokkió történetét írja le, vagy a piros oldalra, jelezve a karakter egy balszerencsés kalandját. Rajtad múlik, hogy eldöntsd, melyik választás segíti jobban Pinokkió kitalálását a többi játékos számára.



„nincs agya”



„lenyeli egy cethal, és fából készült”

Figyelem: A felhasznált képkártyákat el kell dobni, és nincs lehetőség újabb kártyák szerzésére a játék során. Óvatosan használd őket!

Amikor mindenki kiválasztotta és lerakta a képkártyáit a játékos táblájára, megkezdődhet a szavazásfázis.

SZAVAZÁS FÁZIS

Minden játékos szavazattal tippel a többi játékos kilétére, megismételve a következő lépéseket minden játékosársánál:

- A játékos kiválasztja azt szavazókártyát, amelyikről úgy gondolja, hogy ahhoz a számhoz tartozó karakterre próbálja rávezetni a játékosársára.
- A kiválasztott szavazókártyát tegye képpel lefelé a játékos elé.

A játékos nem segítheti a többi játékost célzásokkal vagy bármilyen más módon. Az egyedüli segítség a kiválasztott képkártyák.

Amikor minden játékos szavazott, megkezdődhet a pontozásfázis.

PONTOZÁSFÁZIS

Egymás után minden játékos fedje fel a kulcskártyáját, ami jelöli annak a karakternek a számát, amire megpróbálta rávezetni a többi játékost, ezután fedje fel a többi játékos szavazókártyáját is. Ha a számok megegyeznek, a játékosok pontokat szereznek.

Minden játékos győzelmi pontot kap az alábbiak szerint:

- **1 pont minden játékostársa után, aki kitalálta az ő karakterét.**
- **1 pont minden karakter után, akit kitalált.**

Lépjetelek előre a pontozótáblán ennek megfelelően.

PÉLDA:

Emma a **sárga** játékos, az ő karaktere **Harry Potter** (2-es számmal jelölt a táblán). Minden játékos szavazott, így Emma felfedi a választ. Ahogy látható, a **kék** és a **piros** játékos jól tippelt. Mindketten kapnak 1 pontot előre léptetve a pontjelölőjüket a pontozósávon.

Ugyanakkor a **lila** játékos helytelen tippet adott le, így nem szerez pontot. Mivel Emmának 2 embert sikerült rávezetnie a karakterére, 2 pontot kap, így előre lép a jelölőjével 2 mezőt a pontozósávon.

Minden játékos ezt az eljárást követi, lelépve az adott fordulóban szerzett pontjait.

Megjegyzés: Ha egy játékos túllépi a 30 győzelmi pontot, vegyen magához egy 30-as pontozókorongot, és a pontozósáv elejéről folytassa a pontszámlálást.

Amikor a pontozásfázis véget ér, és még nem érték el a negyedik fordulót (lásd „A játék vége”), kezdjétek meg a következő fordulót. Vegyétek vissza a szavazókártyáitokat és gyűjtsétek egybe a kulcskártyákat képpel lefelé fordítva. Dobjátok el a karakterkártyákat és az előző fordulóban felhasznált képkártyákat, eltávolítva azokat a játékból, és fedjétek fel 8 új karakterkártyát. A kulcskártyák megkeverése után minden játékos húzzon egy új kártyát, ami jelöli a következő karakterét, amire rá kell vezetnie a többi játékost ebben az új fordulóban.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 4 forduló után ér véget. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén a legtöbb megmaradt képkártyával rendelkező játékos lesz a győztes. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

A kooperatív játékváltozathoz szükséges:

- A tábla
- Egy szín teljes készlete (1 játékos tábla, 8 szavazókártya és 1 jelölő)
- A 8 kulcskártya
- 17 karakterkártya

- 1 Oszdatok képkártyákat a játékoszámnak megfelelően a következő táblázat alapján:

3–4 játékos	Játékosonként 10 képkártya.
5–6 játékos	Játékosonként 8 képkártya.
7–8 játékos	Játékosonként 6 képkártya.

- 2 Helyezzétek a táblát az asztal közepére.
- 3 Keverjétek meg a 8 kulcskártyát, és helyezzétek őket az asztal közepére, képpel lefelé fordítva.
- 4 Keverjétek meg a karakterkártyákat, és helyezzétek 8-at a tábla megfelelő pontjaira. Alkossatok paklit a megmaradt karakterkártyákból.

A JÁTÉK MENETE

- 1 Minden játékos a saját fordulójában húz egy kulcskártyát, és megpróbálja rávezetni a többi játékost a kártyához tartozó karakterre 1–3 képkártyával. Ugyanúgy, ahogy az eredeti játékváltozatban, a játékos tábla megfelelő helyeire kijátszással.
- 2 A többi játékos egy megbeszélést követően közösen tippel egy karakterre. Az aktív játékos semmilyen módon nem segítheti a többi játékost. Ha kitalálják a kulcskártyával jelölt karaktert, előreléphetnek egyet a pontjelölővel.
- 3 Ezt követően az aktív játékos eldobja a karakterkártyát és a képkártyákat, amiket felhasznált. Húzzatok egy új karakterkártyát a pakliból a megüresedett helyre.

- 4 A 8 kulcskártyát ismét keverjétek meg képpel lefelé fordítva, most a soron következő játékos fordulója következik, neki kell rávezetnie társait egy karakterkártyára, újakezdve az első lépéstől.
- 5 A játék 10 forduló után ér véget, miután a pakli utolsó kártyáját is felhúztátok, és az utolsó forduló is befejeződött.

A játék célja egyszerű: minél több karaktert kell közösen kitalálni!

0–2 helyes válasz: Halló! Van ott valaki?

3–5 helyes válasz: Van hová fejlődni...

6–8 helyes válasz: Nem rossz, majdnem sikerült.

9–10 helyes válasz: Micsoda tehetség! Akár mentalisták is lehetnétek!

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost és Bertrand Roux

Illusztráció: Ulric Maes és Eliott Riva

Gyártó: Funnyfox

A szerzők köszönetüket nyilvánítják a Funnyfox csapatának, családjuknak és barátaiknak, a CAL, a GAGE és minden karakternek, akik szerepelnek a játékban.

A Funnyfox csapata szintén köszönetet nyilvánít a Sporadically Board közösségének a hasznos kulturális áttekintésért.



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



© 2021 Funnyfox
a Hachette Livre trademark
Minden jog fenntartva!
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

KULCSKÉRDÉS

A Kulcskérdés célja, hogy kitaláld ellenfeleid rejtett személyazonosságát, miközben rá kell vezetned őket a sajátodra. Legjobb képességeid szerint mutasd be a karakteredet képkártyák használatával, de figyelj arra, hogy minden fordulóban új személyazonosságot kapsz, és képkártyáid egyre csak fogynak...

Képes vagy egyszerre játszani a tehetséges informátort és a sasszemű nyomozót?