

IDŐZÍTETP BOMRA

Moriarty
vs. Sherlock



Játékszabály



reflexshop

London, 1890. A Big Ben büszkén méri az időt az Elisabeth Tower tetején, megkonduló harangjának hangja méltóságteljesen visszhangzik a viktoriánus város utcáin. A gondtalanul sétálgató városlakók békében élvezik az első napsugarakat.

Sherlock és társai a látványt övező nevetést hallgatják, csendben és mozdulatlanul.

Hirtelen kettőt csörren a sarki telefonfülke. Sherlock felveszi, a szíve kihagy egy ütemet, arca görcsbe rándul, majd hirtelen őrült sebességgel rohanni kezd a hatalmas harangtorony felé.

Mire tizenkettőt üt az óra, Moriarty és segédei felrobbantják a Bombát, amely a teljes Big Ben-t a levegőbe repítheti...



Tartalom



8 szerepkártya



5 Sherlock-csapattag
(kék)



3 Moriarty-csapattag
(piros)



40 drótkártya



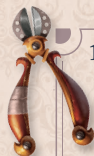
31 Ártalmatlan
drót



8 Hatástalanító
drót



1 Bomba



1 Drótvágó-jelölő

1 Drótvágó-
kártya

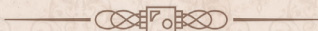


8 Fordulójelölő

A tekintés és a játék célja

Moriarty Bombát rejtett a Big Ben szívébe, és fel akarja robbantani, Sherlock pedig azon van, hogy ezt megakadályozza. A játék elején titokban meggyőződsz róla, hogy kinek a csapatában vagy, és megpróbálsz beazonosítani a többi játékost anélkül, hogy ellenfeleid rájönnének, te hova tartozol. Minden körben elvághatsz egy játékostársad drótját, hogy csapated céljának megfelelően hatástalanítsd vagy felrobbantsd a Bombát.

Sherlock csapata nyer, ha sikerül hatástalanítani a Bombát. Ha viszont felrobban, Moriarty és csapata a győztes!



A játék elemei



Szerepkártyák

A szerepkártyák határozzák meg, hogy az egyes játékosok melyik csapatba tartoznak. Kétféle szerepkártya van: **Sherlock** és **Moriarty** emberei.





Sherlock csapata

Sherlock csapatának tagjait a **kék háttérű** lapok szereplői képviselik. Ezeknek a játékosoknak az a feladatuk, hogy **hatástalanítsák a Bombát**, mielőtt Moriarty felrobbantaná.



Moriarty csapata

Moriarty csapatát a **piros háttérű** lapok jelképezik. Ezeknek a játékosoknak a célja, hogy a **Bomba felrobbantásával** megsemmisítsék a Big Ben-t.





Drótkártyák

A drótkártyák jelképezik azokat a drótokat, amelyeknek az elvágásával hatástalanítható, vagy éppen aktiválható a Bomba. Három fajtájuk van:



Ártalmatlan drót

Hiába vágják el, nem történik semmi.



Hatástalanító drót

A Hatástalanító drót elvágása közelebb viszi a győzelemhez Sherlock csapatát. Ha a játékban szereplő összes Hatástalanító drótot sikerül elvágni, a Big Ben megmenekül.



Bomba

Ha valaki ezt a drótot vágja el, a Bomba felrobban, a Big Ben a levegőbe repül, és Moriarty csapata nyer!





Drótvágó-jelölő *(vagy kártya)*

Ez a jelölő jelképezi a drótvágót, amellyel a játékosok a drótokat elvágják és megpróbálják aktiválni vagy hatástalanítani a Bombát. A játékhoz tetszés szerint használhatjátok a jelölőt vagy a kártyalapot!



Fordulójelölők *(lásd 12. oldal)*

Ezeknek a használata nem kötelező.



Előkészületek

- 1 Készítsetek ki a játékosok számának megfelelő szerepkártyát az alábbi táblázat szerint, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba, mert ezekre nem lesz szükség!



Játékosok száma	Sherlock csapata	Moriarty csapata
4* - 5	3	2
6	4	2
7* - 8	5	3

- 2 Keverjétek össze a szerepkártyákat, majd osszatok egyet-egyet minden játékosnak képpel lefelé! A játékosok titokban nézzék meg, melyik csapatba tartoznak.

** Megjegyzés: 4 és 7 játékos esetén egy szerepkártyát ne osszatok ki, hanem tegyétek félre – így senki sem tudhatja biztosan, hogy hányan játszanak Moriarty embereként.*



- 3 Készítsetek elő a játékosok számának megfelelő mennyiségű drótkártyát, az alábbi táblázat szerint! A maradékot tegyétek vissza a dobozba, most nem lesz rájuk szükség!



Játékosok száma			
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1
7	27	7	1
8	31	8	1

- 4 Keverjétek össze a drótkártyákat, és minden játékosnak osszatok 5-öt, képpel lefelé!
- 5 Minden játékos titokban nézze meg a lapjait, **majd keverje össze**, és képpel lefelé terítse ki maga elé (az új sorrendet már nem ismerve)!
- 6 Az kezdi a kört, aki a legutóbb járt Londonban. Megkapja a Drótvágó-jelölőt, amit letesz maga elé.



A játék menete

A játék legfeljebb négy fordulóból áll. A játékosok a Drótvágó segítségével minden fordulóban elvágják egymásik játékos drótját, bízva abban, hogy a saját csapatuk nyer.



Egy forduló áttekintése

Az első játékos **tegye a Drótvágó-jelölőt az elé a drótlap elé, amit el szeretne vágni.** A döntése előtt kikérheti a többi játékos véleményét, figyelmesen végighallgatva az érveket és ellenérveket. A saját drótját senki sem vághatja el. Miután a játékos elvágta a kiválasztott drótot, megfordítja a kártyát, és az asztal közepére helyezi.



Ha **Ártalmatlan drót** volt, nem történik semmi.



Ha **Hatástalanító drót** volt, tegyék félre, hogy követni tudjátok, hány ilyet vágtatok már el! Ha ez volt az utolsó Hatástalanító drót, amit meg kellett találnotok, Sherlock csapata azonnal megnyeri a játékot. Ha nem ez volt az utolsó, folyik tovább a küzdelem.



Ha a **Bombát** sikerül elválni, Moriarty csapata azonnal győzelmet arat.

Mindig ahhoz a játékoshoz kerül a Drótvágó, akinek a drótját utoljára vágták el, a lépések ugyanazok.



A forduló vége

Egy forduló akkor ér véget, ha a felfedett drótkártyák száma eléri a játékosok számát.

***Példa:** 5 játékos esetén a forduló az 5. felfordított drótkártya után ér véget.*

Gyűjtsétek össze az összes, még lefordított, vagyis el nem vágott drótkártyát, keverjétek össze anélkül, hogy megnéznétek őket, majd osszátok vissza úgy, hogy minden játékosnak egyenlő számú lapja legyen! Ezután mindenki az Előkészületek **5** pontja szerint jár el.

Minden újabb fordulóban minden játékosnak eggyel kevesebb lapja lesz, mint az előzőben.

Az új fordulóban az a játékos kezd, akihez utoljára került a Drótvágó-jelölő.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha bekövetkezik az alábbi három dolog valamelyike:

- 1** Megtaláljátok az összes **Hatástalanító drót**ot, ebben az esetben **Sherlock** csapata azonnal nyer.
- 2** Megtaláljátok a **Bomba kártyát**, ebben az esetben **Moriarty** csapata azonnal nyer.
- 3** Ha a negyedik kör végére egyik sem következik be a fentiek közül, **Moriarty** csapata nyeri a játékot.



Választható: A Fordulójelölők segítségével nyomon követhetitek a fordulók alakulását és azt, hogy újrakeverés előtt hány drótkártyát fordítottatok meg.

Impresszum

Yusuke Sato játéka • Illusztráció: Biboun



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

© 2017 IELLO. Minden jog fenntartva.

www.iello.com

