

JÁTEKSZABÁLY

Ha egy híres krimiíró estélyt rendez, természetesen az izgatja legjobban a vendégeit, hogy milyen háborzongató történeten dolgozik éppen. A kiadó megtiltotta, hogy a címén kívül bármit is eláruljon a készülő könyvről, azt azonban nem akadályozhatja meg, hogy a vendégek kitalálják akár a teljes történetet.

A DOBOZ TARTALMA:

Krimielemelek:
30 db tettes/áldozat kártya
20 db tetthely kártya
20 db halálneve kártya
16 db indíték kártya



ELŐKÉSZÜLETEK:

Mindenki vegyen magához egy papírlapot és egy íróeszközt, valamint szükségetek lesz egy órára is. Válasszatok ki egy játékmestert, aki felírja egy papírra az összes játékos nevét és folyamatosan vezeti a játék során megszerzett pontokat.

Válasszatok szét a kártyákat a négy különböző krimielemeket tartalmazó paklikra, majd ezeket külön-külön keverjétek meg és helyezétek az asztal közepére, képes oldalukkal lefelé.

Minden játékos húzzon összesen három kártyát különböző paklikból. Nem csak a tetejéről húzhatok! A tettes/áldozat kártyákból kettőt is lehet húzni, ez esetben tetszőlegesen az egyik kártya tettest jelent, a másik áldozatot. A húzott lapok száma ebben az esetben is összesen három legyen. Ügyeljétek rá, hogy a húzott lapokat a többi játékos ne láthassa meg!

A JÁTÉK MENETE:

A játék két fázisból áll. Az első az alkotó fázis, amelyben az összes játékos az író szerepét ölti magára, és a húzott kártyák felhasználásával mindenki megírja a saját bűnügyi történetét.

A második, kitaláló fázisban a soron lévő játékos az író, a többiek a vendégek.

1

Az író elárulja a műve címét, ami alapján a vendégek kérdéseket feltéve megpróbálják kitalálni a teljes történetet.

AZ ÍRÁS SZABÁLYAI:

Tíz percetek van rá (mérjétek az időt!), hogy a húzott krimielemezből egy izgalmas és szövevényes bűnügyi történetet írjatok. A húzás után (még az írás megkezdése előtt) a játékosok egyetlen lapot kicserélhetnek a pakliból egy másikra, ha összeférhetetlennek érzik a többivel, ezután viszont már nem cserélhetik vissza.

Először írjátok fel a lap tetejére:

Ki? Kit? Miért? Hol? Hogyan? Ezután írjátok fel a három húzott krimielemet a megfelelő kérdés alá. A maradék két krimielemet pedig a fantáziátok segítségével kell megteremteti, ezeket is írjátok fel.

Ez a jegyzet segít az írásban, és abban is, hogy tudjátok, ezt az öt krimielemet a játékosoknak mindenképpen ki kell majd találniuk. Ezután írjátok meg a történetet és adjatok neki címet az alábbi szabályok szerint:

A húzott kártyákat mind fel kell használni az írás során (kiegészítve a hiányzó két krimielemmel) mint a történet fő elemeit. A tettes/áldozat kártyáról az író dönti el, hogy tettes lesz vagy áldozat. Nem lehet több gyilkos vagy több áldozat a történetben, legfeljebb mellékszereplőként. A „saját maga” kártya öngyilkosságot jelent.

A kártyákon szereplő szavakon nem lehet változtatni, azokat a vendégeknek majd pont úgy kell kitalálni, ahogy a lapon állnak. Viszont a megadott szót a lehető legtágabban lehet értelmezni. A „fulladás” például nem csak vízbe fullás lehet, az áldozat másfépp is kifoghat az oxigénből. A „hid” lehet a Golden Gate Bridge is vagy a parkban egy fahidacska. A képek se zavarjanak meg: a kutató pl. lehet történész is, a könyvtáros lehet férfi.

Fontos! A történetnek kerék egésznek kell lennie, amelynek minden krimieleme a szerves része. Vagyis mind az öt elemnek ok-okozati összefüggésben kell szerepelnie benne, meg kell tudni indokolni mindnek a szerepét. Ez az írás legnehezebb, de egyúttal a legizgalmasabb része is.

2

A CÍMADÁS SZABÁLYAI:

A cím nagyon fontos, hiszen ez jelenti a kiindulópontot a kérdéshez. Olyan címet válasszatok, amely utal a történetre, de nem tartalmazza egyik krimielemet sem, se azok szinonimáit. Például ha a történetünkben a feleség a temetőben öli meg a férjét, nem lehet az a cím, hogy „Gyilkosság sírok között”, mert ebből egyértelműen kiderül a helyszín, de az például jó lehet, hogy „Ásó, kapa, nagyharang”, mert finoman utal a temetésre és a házasságra is.

Próbáljatok meg minél izgalmasabb, fordulatossabb, váratlanabb történetet írni, hiszen minél lassabban találják ki a vendégek, annál több pontot fogtok kapni.

A KITALÁLÁS SZABÁLYAI:

Az író válaszai csak a következők lehetnek: *Igen, Is, Majdnem, Nem, Nem jellemző/Nem fontos.*

A kérdéses sorban történik, az író mellett balra ülő vendég kezdi, és addig tehet fel újabb kérdést, amíg *Igen, Is* vagy *Majdnem* választ kap. Amint negatív (*Nem, Nem jellemző, Nem fontos*) az író válasza, a mellette balra ülő játékos folytathatja a kérdést. Ha valaki kitalál egy krimielemet azok közül, amelyeket az író felírt magának, 3 pontot kap. Ezt az írónak azonnal jeleznie kell, és a játékmesternek pedig a kitaláló neve mellé fel kell írnia a papírra. Fontos, hogy a vendégek közösen harcolnak az idővel! Ugyanis ahány megkezdett perc alatt találják ki az öt krimielemet, az író annyi pontot fog kapni a kör végén. Ezért célszerű pörgősen kérdegetni, és szükség esetén passzolni is lehet.

A kérdésgetes nem áll meg a krimieleme kitalálása és az időmérés vége után. Addig kell folytatni, amíg a vendégek összefüggéseiben el nem tudják mesélni az egész történetet.

Rákérdezni bármikor szabad, de csak akkor érdemes, amikor már biztosak vagyunk a dolgunkban, hiszen nemleges válasz esetén a következő vendég kérdezhet. Célszerű inkább olyan kérdéseket feltenni, amelyek egyre szűkítik a kört, például:

- A gyilkos használt eszközt a tetthez? - Igen.

- Ez a tárgy egy fegyver? - Nem. ☹

A következő játékos kérdezhet.

3

- A tárgyat a helyszínen találta? - Igen.
 - Ez egy szerszám? - Igen.
 - Dolgok javításához használják? - Igen.
 - Franciakulcs? - Nem. ☹
- A következő játékos kérdezhet.
- Fa vagy műanyag nyele van? - Igen.
 - Csavarhúzó? - Igen. ☹
- A játékos kap három pontot.

Érdemes a szereplők közötti kapcsolatra, az indítékok kiváltó eseményre, tehát a történet összefüggéseire kérdezni először (pl. a tettes és az áldozat rokonok voltak?), és később rátérni a konkrét részletekre.

Ha a vendégek nagyon elakadtak vagy túlságosan téves úton járnak, az író segíthet nekik a helyes vágányra kerülés, például asszal, hogy felhívja a figyelmet egy korábban feltett jó kérdésre vagy arra, hogy a történet melyik eleme érdemes kérdegetni. Ezzel ugyan segít a többieknek, de a játék célja elsősorban nem a pontszerzés, hanem a jó játékelmény.

A játék akkor ér véget, ha minden játékos történetét kitalálták. Ekkor a játékmester összesíti a játékosok kitalált elemekért kapott pontjait az íróként kapott pontjaikkal. Aki a legtöbb pontot szerezte, az nyert.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK:

Két játékos esetén az elemek kitalálásáért nem jár pont, hiszen egyértelmű, hogy mindegyiket a kérdező fogja kitalálni. Csak az írói pontok számítanak, vagyis ahány perc alatt találja ki a másik játékos a történetünket, annyi pontot kapunk. Két játékos esetén hosszabbodhat a kitalálási idő, és előfordulhat, hogy az írónak többször kell segítenie a vendégnek, de a játék így is ugyanolyan izgalmas, mint több játékos esetén.

Jó szórakozást!

Minden jog fenntartva.
© Copyright Elypszion Kft.
koncept: © Mészáros Boti és Vágó Ádám
grafika: © Vágó Ádám

www.hullajatek.com
www.hullajatek.hu

4

PÉLDASZTORI 1.

Ki? Titkosügynök	Kit? Másik titkosügynök	Miért? Féltékenység	Hol? Utca	Hogyan? Puska

Az újonnan megválasztott polgármester legfőbb célja a szervezetet bűnözés felszámolása. Am a város hírhedt maffiavezérére semmilyen büntényt nem tudtak rábízni, ezért a politikai drasztikusabb eszközökhöz nyúlt: a megfelelő háttérrel rendelkező kerestul megbízott egy idősebb, profi - mestarlövész - titkosügynököt, hogy likvidálja a maffiavezért úgy, hogy belesetnek tünjön. A gondosan kitervezt akció során a maffiavezért egy apró beültölődéssel kellett volna megölnie egy távoli szikláról, mielőtt az a tengerben uszik, hogy belefutaljon a vízbe. Am a leadott lövés egy véletlen folytán nem talált célba, így az akció meghúzóult. Az ügyet elvették a titkosügynöktől, és egy fiatalabb társat állították rá, aki az idősebb ügynök szerint tökéletes és alkalmatlan a feladatra. A vén rókat emésztí a szakmai féltékenység. A fiatal titkosügynök éppen magát pocotnárusnak állcásva figyel a maffiózó főhadiszállását az utcáról, amikor váratlanul szíven találja egy golyó. Az idősebb társa lötte le egy távcsöves puskával 200 méterről, egy ház tetejéről, ezzel is bizonyítva, hogy még mindig kitundó lővész, és nagyon rosszul tették, hogy fölrésztítetták.

Cím: A popcorn-ügy

5

PÉLDASZTORI 2.

Ki? Bérnyilkos	Kit? Önmaga	Miért? véletlen	Hol? Temető	Hogyan? pisztoly

A bérnyilkost megbízzák, hogy iktasson ki egy befolyásos embert. A legalkalmasabb helyszín erre a temető, mert ez az egyetlen hely, ahová a célszemély az ekkorandós testőrei nélkül, mindig egyedül jár ki, elhunyt felesége sírjához. A sírok között - temetői munkásként öltözve - a gyilkos titokban követi a célpontot. Amikor a férfi megáll, úgy gondolja, ez a megfelelő pillanat, és pisztolyával célba veszi. Am a célszemély hirtelen lehajol egy elejtett szál virágért, így amikor a bérnyilkos a mozdulatát követve lö, a golyó célt tévesztve, szerencsétlen módon visszapattan egy sírkő sarkáról, és így véletlenül egyenesen a saját szívébe talál.

Cím: Ez eltévedt!

6

