

# NYOMOK SŪRŪJÉBEN

JUHWA LEE & GIUNG KIM  
JÁTÉKA



Bűntény történt! Az áldozat a sokk hatására megnémult, de rajzolni még tud... így a nyomozók segítségére lehet abban, hogy a hatalmas tömegben a tettes nyomára bukkanjanak. Azonban csak óvatosan! E ravasz bűnöző bármire képes annak érdekében, hogy eltüntesse a nyomait. Meg tudjátok állítani még az áldozat utolsó üzenete előtt?

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

Az áldozatnak 4 forduló áll a rendelkezésére, hogy nyomokkal segítse a nyomozókat a bűnöző személyének kiderítésében. Ha sikerül megtalálni a bűnözőt, akkor a nyomozók és az áldozat közösen nyerik meg a játékot. Nem lesz könnyű dolguk, ugyanis a bűnöző letörölheti az áldozat rajzának részleteit.

Ha a 4. forduló végéig nem lepleződik le, akkor a bűnöző nyeri meg a játékot.



## JÁTÉKELEMEK



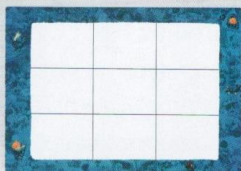
1 paraván



12 kétoldalas lap 6 bűnügyi helyszínnel (a nyomozók számára)



3 félbe hajtogatott lap 6 bűnügyi helyszínnel (a bűnöző és az áldozat számára)



4 letörölhető nyomtábla



2 letörölhető filctoll



1 átlátszó bűnözőjelölő



1 homokóra

## ELŐKÉSZÜLETEK

1

Válasszatok egy áldozatot és egy bűnözőt!  
Ez a két játékos üljön egymás mellé az asztal  
ugyanazon oldalára, a paraván mögé!

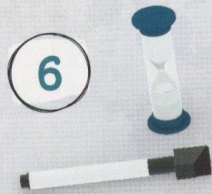
2

Az összes többi játékos nyomozóként  
üljön az asztal és a paraván másik  
oldalára!



1

6



6

A bűnöző vegye magához  
a homokórát és  
a másik letörölhető  
filctollat!  
Készüljön fel  
a nyomozás  
akadályozására!



5



5

5

A bűnöző terítse ki a választott bűnügyi helyszínhez tartozó lapot  
maga és az áldozat elé úgy, hogy a nyomozók ne lássák azt! A  
bűnöző válasszon ki egy tetszőleges személyt erről a bűnügyi  
helyszínről, és helyezze rá az átlátszó bűnözőjelölőt! Az így  
megjelölt személy lesz az a bűnöző, akinek a személyazonosságát  
ki kell deríteniük a nyomozóknak az áldozat segítségével.



2

3

Válasszatok egyet a dobozban lévő 6 bűnügyi helyszín közül, majd a nyomozók helyezték a helyszínhez tartozó 4 lapot maguk elé úgy, hogy azokon kirajzolódjon a teljes illusztráció!



3



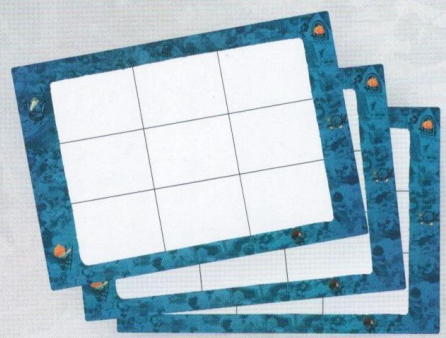
### BŰNÜGYI HELYSZÍNEK

6 különböző bűnügyi helyszín van. Mindegyikből két példány van, egy félbehajtott illusztráció az áldozat és a bűnöző számára, továbbá egy 4 darabból összerakható illusztráció a nyomozók számára.

4

Az áldozat vegye magához a 4 letörölhető nyomtáblát és az egyik letörölhető filctollat!

4



3

## JÁTÉKMENET

Egy játszma 4 fordulón át tart, és minden forduló 3 lépésből áll:

- 1 - Az áldozat nyomokat hagy.
- 2 - A bűnöző eltünteti a nyomait.
- 3 - A nyomozók gyanúsítottat választanak.



### 1 - Az áldozat nyomokat hagy

Az áldozat nézze meg alaposan a bűnügyi helyszín illusztrációját, továbbá a kiválasztott bűnöző körüli elemeket. Ezt követően a bűnöző fordítsa meg a homokórát! Az áldozatnak 30 másodperce van arra, hogy nyomokat rajzoljon a még üres nyomtáblák egyikére, ezzel segítve a nyomozókat, hogy ráleljenek a tömegben a bűnözőre! A rajz nem lóghat ki a 9 fehér négyzetből.

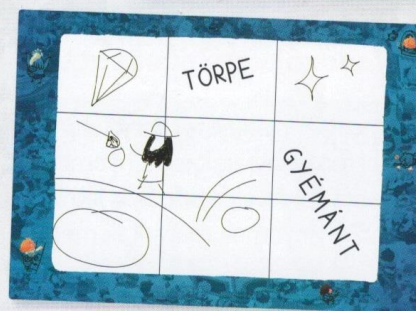
- A nyomok lehetnek szövegek és/vagy rajzok.
- Az áldozat **nem** rajzolhatja vagy írhatja le többször ugyanazt az elemet különböző négyzetekbe. Ugyanakkor ugyanazt az elemet le is rajzolhatja és le is írhatja. A későbbi fordulóknak ugyanazt az elemet újra lerajzolhatja, leírhatja.  
*Példa: Az áldozat ugyanazt a kéményt nem rajzolhatja le többször, de ha bűnügyi helyszínén ugyanazon a területen több kémény is van, ezek mindegyikét lerajzolhatja egyszer.*

Amikor az utolsó homokszem is leperog a homokórában, a bűnöző szóljon az áldozatnak, hogy lejárt az ideje, és abba kell hagynia a rajzolást, írást.

### TANÁCS

Az áldozatnak érdemes minél több négyzetbe rajzolnia és/vagy írnia, még ha az elemeket több négyzetet elfoglalva is rajzolja, írja le.

#### Példa



Az áldozat 30 másodperc alatt változatos nyomokkal szolgált a bűnöző kilétét illetően.

A 2- A bűnöző eltünteti a nyomait lépés következik.

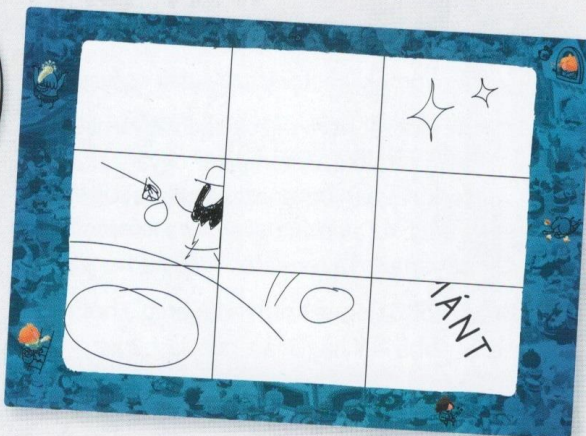
## 2- A bűnöző eltünteti a nyomait

A bűnöző vegye el az áldozattól azt a nyomtáblát, amire ő az imént rajzolt, és töröljön le a nyomtáblán az aktuális forduló számától függően meghatározott mennyiségű mezőt:

- Az 1. fordulóban töröljön le 5 mezőt!
- A 2. fordulóban töröljön le 4 mezőt!
- A 3. fordulóban töröljön le 3 mezőt!
- A 4. fordulóban töröljön le 2 mezőt!



### Példa



A bűnöző eltüntette a nyomait.

A játék 2. fordulójában legfeljebb 4 mezőt törölhet le a nyomtábláról.

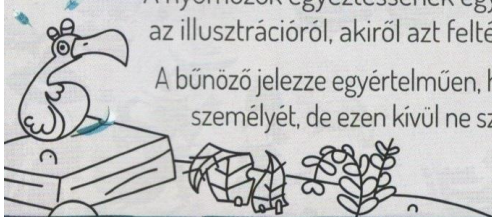
A 3 - A nyomozók gyanúsítottat választanak lépés következik.

## 3- A nyomozók gyanúsítottat választanak

A bűnöző most adja oda a részben letörölt nyomtáblát a nyomozóknak! A nyomozók helyezték a már korábbi fordulóban kapott nyomtáblák mellé az újonnan kapott nyomtáblát, és vizsgálják meg azt alaposan! Az áldozatnak is látnia kell a nyomozóknak adott nyomtáblákat, így tudni fogja, hogy mely nyomok maradtak meg, és fel tud készülni a következő fordulóra.

A nyomozók egyeztessenek egymással, és válasszanak egy - és csakis egyetlen - személyt az illusztrációról, akiről azt feltételezik, hogy ő a bűnöző.

A bűnöző jelezze egyértelműen, hogy a nyomozók sikeresen beazonosították-e a bűnöző személyét, de ezen kívül ne szolgáltatson egyéb információt!



## Példa



A 3. fordulóban a nyomozók már 3 nyomtáblával rendelkeznek. Vajon rálelnek ezek alapján a tényleges elkövetőre?

Amennyiben a nyomozóknak nem sikerült beazonosítaniuk a keresett személyt, új forduló kezdődik az **1- Az áldozat nyomokat hagy** lépéssel és egy új nyomtáblával. A 4. forduló után, vagy amikor a nyomozók sikeresen beazonosították a bűnöző személyét, a játék véget ér.

## A JÁTÉK VÉGE

- Ha a nyomozók bármelyik forduló végén sikeresen beazonosítják a bűnözőt, ők és az áldozat nyerik meg a játékot.
- Ha a nyomozók a 4., és egyben utolsó forduló végén is hibás személyt gyanúsítanak meg, a bűnöző nyeri meg a játékot.

## IMPRESSZUM

Játéktervezők: Juhwa Lee és Giung Kim

Illusztrátorok: Stéphane Escapa,  
Vincent Dutrait, Gus Morais és Nathan Hackett

Projektmenedzser: Florent Baudry

Szerkesztő: Xavier Taverne

Grafikai tervező: Cindy Roth


Játékügynökség: Forgenext



## TÚL KÖNNYŰ?

Ha a nyomozók túlságosan könnyen rálelnek a bűnözőre, megnehezíthetitek a nyomozást a következő akadályok bevezetésével (ebben a sorrendben):

1. szint: Az áldozat kizárólag rajzolhat, a továbbiakban nem írhat szöveget a nyomtáblára!
2. szint: A bűnöző töröljön le minden fordulóban a megszokotthoz képest eggyel több mezőt!
3. szint: Találgatók meg a fegyvert! A bűnöző ne személyt válasszon, hanem egy tárgyat!

 **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](http://www.reflexshop.hu)

LAST MESSAGE © 2021 IELLO, IELLO, LAST MESSAGE, and their logos are trademarks of IELLO. All rights reserved.

IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341  
54180 Heillecourt France. [www.iello.com](http://www.iello.com)

Made in Jiaxing, China by Whatz Games