



OKLEVÉL

A következő játékosok részére kiálltva:

Ezen a napon: Ebben a városban:

Sikeresen felderítették a „Rablás a Mississippin” bűntényét.

Ennyi idő felhasználásával:

óra

és

perc

A felhasznált segítségkártyák száma:

A megszerzett csillagok száma:

A legjobb feladvány:

A legravaszabb feladvány:

Aki a legtöbb feladványt megoldotta:

EXIT

A JÁTÉK

Rablás a Mississippin

1-4 játékos részére, 12 éves kortól

FIGYELEM: Még ne nézzétek meg a játék elemeit (a kártyákat, a füzetet és a többi dolgot), előbb **olvassátok el együtt, hangosan** a játékszabályt és kövessétek a megadott utasításokat!

Nézzük miről is szól a történet!

Üdvözlünk a „River Queen” gőzhajón!

Az 1872-es évet írjuk. Nyomozócsapatotok a „River Queen” gőzhajó fedélzetén New Orleans felé hajózik a Mississippin. Utazásotok csendes és zavartalan...

Azonban egyik nap a kapitány mindenkit a hajó szivarszobájába kéret, majd a tudomásokra hozza, hogy bűncselekmény történt. Az egyik igen csak befolyásos utast kirabolták. A sikeres vállalkozó felbecsülhetetlen értékű dokumentumai tűntek el.

Itt léptek be ti a játékba. Megtaláljátok az elkövetőt, és vissza tudjátok szerezni az elveszettnek hitt dokumentumokat? Csak rajtatok múlik, ám ez csak akkor sikerülhet, ha csapatként együtt dolgoztok.

Derítsétek ki, hogy ki volt a lopás helyszínén a bűncselekmény idején. Oldjátok meg együtt az ügyet!

A doboz tartalma

- 85 kártya
 - 8 gyanúsított-kártya
 - 17 feladatkártya
 - 30 segítségkártya
 - 30 megoldáskártya
- 3 különleges kartonelem
- 1 poszter
- 1 könyv
- 1 dekódertárcsa
- 8 gyanúsított-lapka



A játékhoz szükségetek lesz még egy **tolra** és egy **ceruzára**, **radírra**, legalább egy **ollóra**, több **üres lapra**, **stopperórára**, vagy időmérésre alkalmas mobiltelefonra.

Előkészületek

Fektesseék a **posztert** kinyitva az asztal közepére. Tegyétek a poszter mellé a 4 darab „A” jelzésű **gyanúsított-kártyát**, mindet a szürke oldalával felfelé fordítva (a kártyák sárga oldalát még nem nézhetitek meg) és a hozzájuk tartozó **4 gyanúsított-lapkát**. Helyezzétek készenlétbe a **könyvet** és a **dekódertárcsát**.

A megmaradt **gyanúsított-kártyákat**, **gyanúsított-lapkákat** és **kartonelemeket** tegyétek félre, ezekre most még nem lesz szükségetek. Válogassátok szét a **kártyákat** és alakítsatok ki 3 lefordított paklit:

- > **Feladatkártyák** (piros)
- > **Megoldáskártyák** (kék)
- > **Segítségkártyák** (zöld)

A kártyák elrendezése közben **nem szabad megnéznetek a kártyák előlapjait**.

Ellenőrizzétek le lefordítva, hogy a **feladatkártyák** a megfelelő betűrendben, a **megoldáskártyák** pedig számsorrendben legyenek. Válogassátok szét lefordítva a **segítségkártyákat** 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, legalul pedig a Megoldás legyen.

A játéktábla

A poszteren látjátok a gőzhajó szalonját. Ott rekonstruálhatjátok, hogy mi történt a bűntény időpontjában. A poszteren 8 helyet láttok a 8 gyanúsított számára, ahol tartózkodhattak, valamint látjátok a kirabolt Mr. Nagelmackers urat. Tőle jobbra van az a hely, ahol a tettesnek kellett ülnie.

A játék kezdetekor a **poszter**, a 4 darab „A” jelzésű **gyanúsított-kártya**, a 4 **gyanúsított-lapka** a **könyv** és a **dekódertárcsa** áll a rendelkezésetekre.

A játék menetének előrehaladtával folyamatosan bekerülnek a játékba a **feladatkártyák** is. Ezeket vagy egy ábra, vagy egy szöveg adja meg. Minden ilyen esetben **kivehetitek** az érintett lapot(kat) a feladatkártyák paklijából és **megnézhetitek**.



Példa: Az „O” feladatkártya képét látjátok a könyvben. **Azonnal** kivehetitek a feladatkártya-pakliból a képen látható feladatkártyát, és **megnézhetitek**.



A játék menete

A célotok az, hogy együtt minél előbb felderítsétek, hogy ki követte el a lopást. Ez biztosan egyszerű lenne, ha nem állítana elétek minden gyanúsított egy megfejtenivaló rejtvény. Amint elkezdték a játékot, azonnal megnézhetitek a könyv minden oldalát. A bűntény felfedéséhez meg kell fejtenetek a rejtvényeket, fel kell törnötök a három számból, illetve színből álló kódokat, és ezeket be kell állítanotok a **dekódertárcsán**. A dekódertárcsa legkülső gyűrűjén **10 különböző szimbólum van**. Minden szimbólumhoz **egyedi kód** tartozik. Nektek kell rájönnetök arra is, hogy **melyik szimbólumhoz** melyik kód tartozik. Mindig figyeljete a részletekre. Akkor, amikor úgy gondoljátok, hogy feltörtetek 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 **megoldáskártyának** a száma, amit ekkor megnézhetek. Ha a kód hibás, akkor egy másik megoldást kell keresnetek, vagy egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést. Viszont, ha a kód helyes, akkor a megoldáskártya megadja nektek, hogyan folytassátok tovább.

Példa:

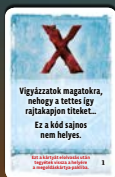
Sikerült megoldanotok a ★ szimbólumhoz tartozó feladványt. A következő kódot kaptátok: **2 4 8**

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, esetünkben ez az 1-es kártya.



➔ Hibás a kód?

Ha a megoldáskártya egy **X**-el azt írja, hogy a kód hibás, akkor a kártyát vissza kell tennetek a helyére. Nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha valamit elsőre nem vettetek észre, vagy még nem áll elegendő információ a rendelkezésetekre, és ezért egy másik helyen kell folytatnotok a kódfejtést.



➔ A kód valószínűleg helyes?

Akkor így néz ki a megoldáskártyátok:



➔ Hol láthatjátok a kód szimbólumát?

Ez egy jó kérdés. Ehhez alaposan meg kell néznetek a **gyanúsított-kártyákon** sorban egymás után a gyanúsítottak képeit. **Minden személynek van egy szimbóluma.** A példánkban Dr. No gyanúsítottról van szó **★ szimbólummal**. Nézzétek meg a megoldáskártyán Dr. No gyanúsítottat **★ szimbólummal** és a mellette álló megoldáskártya számát. A példa szerint ki kell vennetek és meg kell néznetek a 13-as megoldáskártyát.



Figyelem! Már előtettek kell lennie az adott gyanúsított kártyájának azért, hogy meg tudjátok fejteni a feladványt.
A játék elején 4 „A” jelzésű gyanúsítottatok van.

➔ A kód tényleg helyes?

Ebben az esetben a **megoldáskártya** megmondja nektek azt, hogy hogyan folytassátok tovább. Egy vagy több feladatkártyát is találhattok, amiket **azonnal kivehettek a pakliból és megnézhettek.**

➔ A kód mégis hibás?

Akkor nézzétek meg újra a feladatkártyát, hátha rájöttök arra, hogy hol hibáztatok.

Fontos:

- ➔ A megoldáskártyát elolvasás után mindig vissza kell tenni a helyére a pakliba, függetlenül attól, hogy a kód helyes-e vagy hibás.
- ➔ Minden kód megfejthető logikus gondolkodással. Az nem vezet eredményre, ha különböző kombinációkat csak úgy kipróbáltok a dekóder-tárcsán.

Segítségre van szükségetek?

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

Minden segítő kártya „**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 segítő kártya „**2. Tipp**”.

A segítő kártya „**Megfejtés**” megadja a feladvány megfejtését.

Fontos: Mindig a feladatkártyához, vagy a gyanúsítotthoz megadott segítő kártyát vegyétek el. Ezek a kártyák a dekóder-tárcsának megfelelő szimbólumok vannak. Nem segít nektek az előrejutásban az, ha olyan segítő kártyát akartok használni, amelyikhez még nem találhattok 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 foglalatostkodnotok, és csak a másik feladat megoldása után juttok újabb feladatkártyához.** Ha kell, kérjétek segítséget, amikor nem juttok tovább a játékban. A használt segítségkártyákat felfordítva gyűjtsétek egy lerakó-pakliban.

Amire még szükségetek lesz a játékhoz

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

Fontos: A játék részeit **összehajthatjátok, kivághatjátok, írhattok rájuk...** Minden megengedett, sőt van olyan dolog, ami elkerülhetetlen. A játékot csak egyszer játszhatjátok, mert egy játék után ismerni fogjátok a feladatok megoldásait. Tehát a játék részeire továbbiakban már nem lesz szükségetek. Az egyes alkatrészek kivágásához használhattok **ollót**, ha nem akarjátok a játék részeit tépkedni.

Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó feladványt is megoldjátok és felderítitek a bűntényt. Ehhez össze kell hasonlítanotok a 8 gyanúsított vallomását. Rá kell jönnötök arra, hogy melyik gyanúsított hazudott arról, hogy hol tartózkodott a bűntény idején, ez akkor áll fenn, ha másik személy nem igazolta a kérdéses vallomást. Helyezzétek rá a gyanúsított-lapkákat a poszterre, így jelölve azt, hogy melyik gyanúsított hol tartózkodott szerintetek a bűntény idején.

Egy kártya fog majd informálni titeket a játék végéről.

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



	0 segítségkártya	1-2 segítségkártya	3-5 segítségkártya	6-10 segítségkártya	10+ segítségkártya
< 60 perc	10 csillag	8 csillag	7 csillag	5 csillag	4 csillag
< 75 perc	9 csillag	7 csillag	6 csillag	4 csillag	3 csillag
< 90 perc	8 csillag	6 csillag	5 csillag	3 csillag	2 csillag
> 90 perc	7 csillag	5 csillag	4 csillag	2 csillag	1 csillag

Még egy utolsó jó tanács

A játék folyamán azokat a dolgokat, amiket már felhasználtatok egy feladat megoldásához, mindig tegyétek félre. Így könnyebben átlátjátok a dolgokat és nem használtok el időt a keresgetéssel.

A játék elkezdődött

Mire vártok? Most indítsátok el a **stopperórát**, és oldjátok meg az esetet mielőtt késő lesz.

Mostantól lapozgathatjátok a **könyvet**, **megnézhetitek a könyv minden oldalát**, és elkezdhetitek a megtalált feladatkártya megfejtését.

Ha valamilyen szabály nem egyértelmű, akkor **lapozzátok fel a játékszabályt** és keressétek ki a kérdésre a választ.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft.



A tervezők: Inka & Markus Brand gyermekeikkel Lukas és Emely, Gummersbach-ban élnek. Együtt számtalan, díjazott gyermek és családi játékot alkottak. Természetesen lelkes rajongói a rejtélyeknek és a szabadulósobáknak.

EXIT-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illusztráció: Claus Stephan
Csomagolás illusztráció: Silvia Christoph
Cím grafika: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication GmbH
Kiadó: Ralph Querfurth

© 2019 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany
www.kosmos.de
Minden jog fenntartva.
MADE IN GERMANY
Termékkód: 805790
Importálja és forgalmazza:
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122,
www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu