

Bevezető

Ahogy kinyitod a szemed, olyat tapasztalsz, amit még soha. Vége... csak úgy, egyszerűen véget ért... és most szellemként lebegsz a levegőben. Rémülten pillantod meg a tested és az azt körülvevő embereket, akik a földi maradványaid mellett vizsgálódnak. Ők mind nyomozók – talán tudsz velük kommunikálni! Rá kell vezetned őket, mi történt veled, és ki a felelős, hogy igazságot lelve, békében nyugodhass!

A játék célja

Az egyik játékos egy áldozat szellemét alakítja, a többi játékos pedig a különleges ügyeket vizsgáló nyomozókat, akik megpróbálják rekonstruálni, hogyan érte a vég az áldozatot. Az érzékeikre hagyatkozva a nyomozók kérdéseket fognak feltenni az áldozatnak az eset körülményeiről.

Az első nyomozó, aki választ ad az eset 5 kulcskérdésére, a szellemmel közösen megnyeri a játékot.

A játék tartozékai:

1

játéktábla

EAO IUO TLS KNZ RMG
BYD HVP JFC QWX

28

történetkártya

35

interakciókártya



interakciókártya
a szellemnek



3



5 nyomozóparaván

nyomozói jegyzetlap 5



1 a szellem jegyzetlapja



író toll-lap 1

6+1 jelölő a szellemidéző táblához



6 filctoll



3 szellemérzékelő csúszka

sebesülésjelző 10



17 tarotkártya



2 kötel (fekete és fehér drót)

Felnőtt tartalom!

A Túlvilági történetek egy olyan társasjáték, ami a halálról szól. Egyes történetekben erőszakra, drogokra és szexre tett utalások találhatók. Amennyiben fiatalabbakkal szeretnénk játszani, azt javasoljuk, hogy egy felnőtt alakítsa a szellemet, és egy olyan történetet válasszon ki, ami a fiatalabb korosztálynak is megfelelő. Minden történet, amiben drogokra, erőszakra és szexre történő utalások találhatók, ikonnal vannak megjelölve a jobb felső sarokban.

Előkészületek

- 1 Helyezzétek a játéktáblát és az író-toll-lapot a játéktér közepére. **A**
- 2 Helyezzétek a szellemérzékelő csúszkákat, a szellemidéző táblát és a sebesülésjelzőket, továbbá a köteleket a játéktábla mellé. **B**
- 3 Döntsétek el, ki fogja a szellemet alakítani, ez a játékos vegye magához a szellem jegyzetlapját, egy történetkártyát, a három interakciókártyáját, a tarotkártyák pakliját és egy írószert. **C**
- 4 Minden játékos válassza ki az egyik nyomozót (vagy adhattok mindenkinek véletlenszerűen), és vegye magához a következőket:
 - A nyomozóhoz tartozó paravánt.
 - Egy nyomozói jegyzetlapot, amit a paravánja mögé helyez.
 - Minden olyan interakciókártyát, amelynek bal felső sarkában a választott nyomozó képmása látható.
 - Egy filctollat **D**.
- 5 Minden játékos helyezze vissza a dobozba azokat az interakciókártyákat, amelyeken nem látható az a játékoszám (a szellemet is beleszámolva), ahányan játszottok.

MEGJEGYZÉS: Ne olvassátok el egyik történetkártyát se! Az előkészületek során csak egy történetkártyát szabad elolvasni, azt is csak a szellemet alakító játékosnak!



MEGJEGYZÉS: Kétfős játékban (egy nyomozó és a szellem) a nyomozó vegyen magához 2, tetszőleges nyomozóhoz tartozó interakciópaklit.

PÉLDA: Egy 5 fős játékban helyezzétek vissza a dobozba azokat a kártyákat, amelyeken a  és a  ikon látható.

Játékoszám alapján az alább feltüntetett mennyiségű interakciókártya áll majd mindenki rendelkezésére a játék kezdetén:

2 játékos	14 kártya
3 játékos	7 kártya
4 játékos	6 kártya
5 játékos	5 kártya
6 játékos	4 kártya

MEGJEGYZÉS: Két interakciókártya (Túlvilági érintés és Író-toll) érintkezéssel társul. Ha valamelyik játékosnak ez kényelmetlenséget okozna, nyugodtan lecserélhetik ezeket a kártyákat azokra, amiket az ikonok jelölnek.

2, 3 és 4 fős játékban, amikor a nyomozóknak 2-nél kevesebb kártyát kell eldobniuk, szabadon cserélhetnek a játékba nem hozott nyomozók kártyáival is. Ennek következtében egy játékosnak több egyforma interakciókártyája is lehet, de ez teljesen rendben van.

6

A szellemet alakító játékos olvassa el a kiválasztott történetkártyát (magában, nem hangosan). Miután elolvasta a kártyán található történetet és a feltüntetett információkat, annak megfelelően helyezzen sebesülésjelzőket a fő tábla erre kijelölt részére, ahogy azt a történetkártya mutatja (nem minden történetben van látható sérülés). Jelző kerül továbbá a tábla azon részére is, ami utal az áldozat nemére. Ezek a jelzők tehát megmutatják a nyomozóknak, hol található sebesülés az áldozat testén, valamint az áldozat nemét is. Végül a szellemet alakító játékos hangosan olvassa fel a tetemre vonatkozó rövid leírást, ami a történetkártya alján dőlt betűvel látható.

PÉLDA EGY 3 FŐS JÁTÉKRA:



A játék menete

Az a nyomozó lesz a kezdőjátékos, aki a legutóbb szemtanúja volt valami félelmetesnek. Övé az első forduló, majd a játékosok egymást követik az óramutató járásával megegyező sorrendben, egészen a játék végéig. A szellemet alakító játékos akkor kerül sorra, amikor az egyik nyomozó egy kérdést tesz fel neki, amire mindig az interakciókártya által megadott módon kell válaszolnia.

Amikor sorra kerülsz, ebben a sorrendben hajtsd végre a következő két akciót:

- 1 Tegyél fel egy kérdést a szellemnek (kötelező).
- 2 Próbáld megoldani az ügyet (opcionális).

Kérdezés

Egy kérdés feltevéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Válassz egy interakciókártyát a kezedből, és játszd ki képpel felfelé a játéktér közepére.
- 2 Hangosan tegyél fel egy olyan kérdést a szellemnek, amire nem lehet igennel vagy nemmel válaszolni.
- 3 A szellem válaszol az interakciókártya által meghatározott módon.
- 4 Miután a szellem válaszolt, a paraván mögött minden nyomozó jegyzetelhet a saját nyomozólapjára.
- 5 Dobd el a kijátszott interakciókártyát, ezt már többet nem használhatod ebben a játékban.

MEGJEGYZÉS: A játék kulcsa a kreativitás! A nyomozók bármilyen kérdést feltehetnek, amit csak szeretnének. A kérdés irányulhat egyszerűen az öt kulcskérdés egyikére (az 5 kulcskérdés: KI? MIÉRT? HOL? HOGYAN? MIVEL?), de természetesen nem csak ezekre lehet rákérdezni. Példa a kérdésekre:

- Mi volt a foglalkozásod?
- Milyen gyorsan ért a halál?
- Hogy érezted magad 5 perccel a halálod előtt?
- Mi volt a kapcsolat közted és a gyilkos között?

Az ügy megoldása

Miután feltettél egy kérdést, megpróbálhatod megoldani az ügyet, felvázolva az áldozat halálának történetét. Miközben ezt megkísérled, hangosan választ kell adnod a történet öt kulcskérdésére.

Egy megoldási kísérletnek válaszokat kell tartalmaznia a történetkártya mind az öt kulcskérdésére, amelyek a következők:

 **KI?** – Ki volt az a személy vagy élőlény, aki felelős az áldozat haláláért? Ez nem minden esetben egy gyilkos lesz, bizonyos esetekben utalhat egy személyre, akinek a cselekedete, bár nem közvetlenül, de az áldozat halálát okozta.

PÉLDÁUL: egy gengszter, egy taxisofőr, nagybácsi, barát.

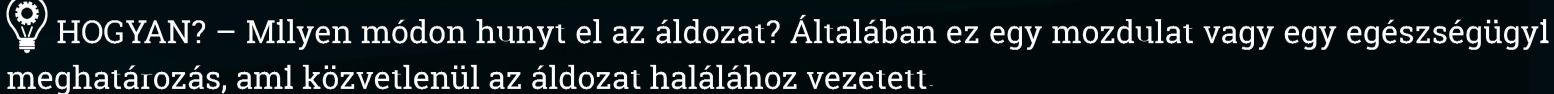
 **HOL?** – Hol érte a halál az áldozatot? Általában ez egy jól meghatározható hely, épület vagy a ház egy konkrét szobája.

PÉLDÁUL: nappali, pékség, tengerpart, bánya.

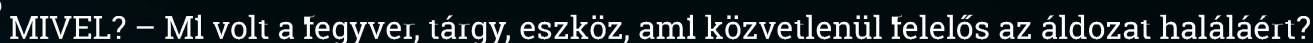
FONTOS: csak a soron lévő nyomozó próbálkozhat az ügy megoldásával! Minden nyomozó kétszer próbálhatja meg megoldani az ügyet játszmányként. Ha egy játékosnak másodszorra sem sikerül megfejtenie, akkor kiesik a játékból. A többi nyomozó ugyanúgy folytatja a játékot.



PÉLDÁUL: féltékenység, pénz, zaklatás, kapkodás



PÉLDÁUL: szűrés, fulladás, allergiás reakció, lövés



PÉLDÁUL: macséta, sörétes puska, kő, tűz.

A történetkártya bal oldalán egy lista található a kulcsszavakról, amelyeket a szellem elfogadhat az ügy megoldásaként. A megadott szavak szlnonlmál helyes megoldásnak számítanak.

PÉLDÁK:

A kulcsszó a MIVEL? kategóriában a fejsze. A szellemnek el kell fogadnia a balta vagy szekerce szavakat, de ezzel szemben a kés, tőr, macséta szavakat nem.

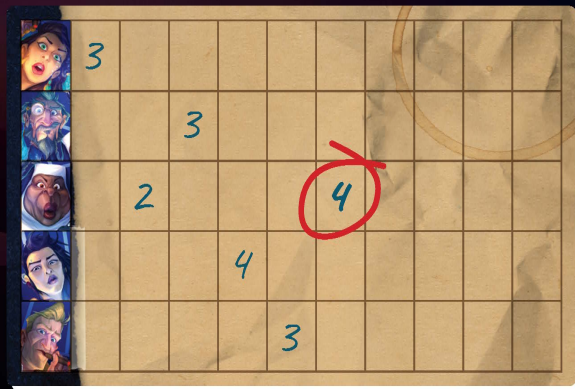
A kulcsszó a MIÉRT? kategóriában a pánik. A szellemnek el kell fogadnia az ljedség vagy félelem szavakat, de például a stressz és ldegbetegség szavakat nem.

Az ügy megoldása és részleges siker

Minden, az ügy megoldására tett kísérletnek két kimenetele lehet.

- **Az ügy megoldódott:** Ha sikeresen feleltél a történet öt kulcskérdésére, a szellemmel közösen megnyertétek a játékot.
- **Részleges siker:** Amennyiben sikerült helyes választ adni pár kulcskérdésre, de nem az összesre, abban az esetben a szellem a nyomozói jegyzetlapodon titokban jelzi egy 0-tól 4-ig terjedő számmal, hogy mennyi kulcskérdésre adott válaszod helyes. A szellem soha nem ad arra egyértelmű választ, melyek voltak a nyomozó által felsorolt válaszok közül helyesek, mindíg csak azok számát adja meg. Eközben a szellemet alakító játékos nem beszélhet, így a többi nyomozó soha nem szerez arról pontos információt, mennyire közel van egy adott játékos az ügy megoldásához.

Ezek után a szellem színtén titokban lejegyzl a saját lapjára az éppen az ügy megoldását megkísérlő nyomozó helyes tlppjelnek számát, mindl g a balról számított első üres oszlopba. Ez segít abban a szellemnek, hogy tisztn lássa, ki hogyan halad az ügy megoldásával.



PÉLDA: Noémi, az apáca, másodík, egyben végső kísérletet tesz arra, hogy megoldja az ügyet. Négy dolgot sikeresen megüppelt. A szellem lejegyzl a 4-es számot Noémi sorába a balról számított első üres oszlopba

MEGJEGYZÉS: A szellem jegyzetlapja mindig képpel lefelé legyen az asztalon, egyik nyomozó sem láthatja.

Túlvilági segítség

Ha egy nyomozó kulcskérdésekre adott válaszal csak részben voltak helyesek, a szellem kijátszhatja egyet a 3 Interakciókártyája közül, ezzel egy újabb nyomot megosztva mindenkivel. Ilyenkor egyik nyomozó sem tehet fel kérdéseket, csak jegyzetelhet. A szellem Interakciókártyáit csak egyszer használhatók, miután a szellem felhasználta az egyiket, az visszakerül a játék dobozába.

Egy nyomozó körének vége

Egy játékos körének végeztével a tőle balra ülő nyomozó folytatja a játékot.

A játék kétféleképpen érhet véget:

A játék vége

- 1 Amikor egy nyomozó helyesen megválaszolta mind az öt kulcskérdést (lásd: ügy megoldása), akkor a szellemmel közösen megnyerik a játékot.
- 2 Ha nem sikerül megválaszolni a történet összes kulcskérdését, még annak ellenére sem, hogy minden nyomozó felhasználta az összes Interakciókártyáját vagy két kísérletet tett az ügy megoldására, az a nyomozó lesz az egyedüli győztes, aki a legtöbb kulcskérdésre tudta a választ. Ütötlen esetén az a nyomozó győz, aki hamarabb adott jó válaszokat.

PÉLDA: A szellem jegyzetlapján látható, hogy a játékban, amelyben két nyomozó vett részt, az első kísérletet az ügy megoldására Noémi, az apáca tette, akinek az 5-ből sikerült 3 kulcskérdésre helyesen válaszolnia. Ezt követte Krisztofer, a tudós első kísérlete, 4 helyes válasszal. A következő fordulóban Krisztofer újra próbálkozott, de ismét csak 4 helyes válasza volt. Végül Noémi második kísérletével szintén 4 helyes választ adott. A játék véget ér, mivel mindkét nyomozó felhasználta a két lehetőségét arra, hogy megoldja az ügyet. Bár senki nem tudott mind az öt kulcskérdésre helyes választ adni, a játékot Krisztofer nyeri, mivel ő volt, aki a leghamarabb rájött a legtöbbre.

	4	4							
3			4						

Történetek és kártyák válogatása

A Túlvilági történeteket a sztorik mozgatják, amelyekből mindegyiket csak egyszer tudjátok lejátszani. Azt javasoljuk, hogy válogassátok külön azokat a történeteket, amelyekkel már találkoztatok.

Töltsétek le a Túlvilági történetek Ingyenes alkalmazását, amelyben sok új és izgalmas sztori vár rátok!

Ingyenes alkalmazás



GET IT ON

Google Play



Download on the

App Store



Kooperatív változat

A Túlvilági történetek játszható teljesen kooperatív változatban is. Ebben a játékmódban a nyomozók együttműködnek annak érdekében, hogy megoldják az ügyet. A nyomozók minden benyomásukat és elképzelésüket szabadon megvitathatják egymás között.

Az egyedüli eltérés a játékmenetben, hogy a nyomozóknak nem fejenként, hanem összesen lesz csak két lehetőségük megoldani az ügyet. Közösén kell eldönteniük (csapatként), hogy a két lehetőséget mikor használják fel.

A játékosok (a szellemet is beleértve) akkor győznek, ha helyesen megválaszolják az öt kulcskérdést. A felhasznált interakciókártyák száma adja meg, mennyire volt rátermett a csapat a nyomozás során.

A felhasznált interakciókártyák száma

14+

12–13

10–11

9 vagy kevesebb

Pontszám

Kezdő látnokok

Haladó látnokok

Eltökélt poltergeistkutatók

A szellemirtók is megirigyelnének titeket!

Interakciókártyák

Tarotkártyák

A szellem kiválaszt legfeljebb három tarotkártyát, amelyekből egy választ formál a játéktéren.

A szellem használhatja a kártyák hátoldalát, hogy letakarja a válasz szempontjából nem releváns elemeket a kiválasztott kártyákon, ezáltal csak a kiemelten fontos elemek jelennek meg a nyomozók számára.

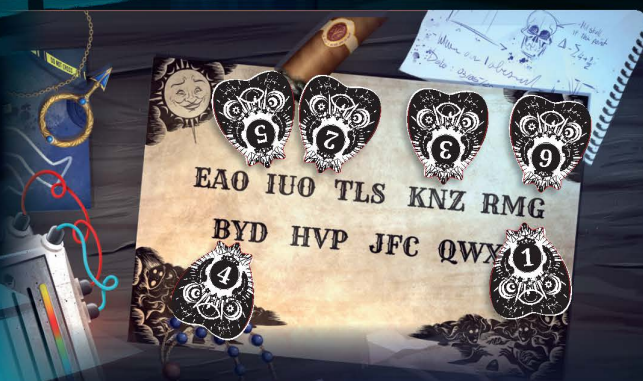


PÉLDA: A szellemnek a következő kérdést tették fel „Hogyan haltál meg?”. Két kártyát képpel felfelé, egyet pedig képpel lefelé használ, az utóbbival eltakarja az egyik kártya nem lényeges részét, ezáltal egy magas toronyból kizuhanó embert ábrázolva.

Szellemidéző tábla

A válaszhoz a szellem a szellemidéző táblát használja. Ezen 9 hárombetűs csoport található. A szellem 6 jelölőt használhat, hogy lebetűzzön egy szót. A jelölőkkel csak egy betűcsoportra mutathat rá, nem konkrét betűkre. Egy csoportra több jelző is kerülhet. (A játék elején megállapodhattok, hogy könnyítésként 7 jelölőt használtok.)

PÉLDA: Ahhoz, hogy a szellem a „gúnyirat” szót kirakja, a következő képpen helyezi le a jelzőket:



Szellemérzékelő

A szellem válaszolni próbál azzal, hogy legfeljebb három csúszkát elhelyez a szellemérzékelőre.

Kicsi – Nagy

Könnyű – Nehéz

Lassú – Gyors

Jó – Rossz

Halk – Hangos

Hideg – Meleg

Fiatal – Öreg

A szellemnek lehetősége van egy vagy több csúszkát elhelyezni a színsávon is.

PÉLDA: A szellemet a fegyverről kérdezték meg, amire a válasz a tűz. Ennek jelzésére egy csúszka került közel a könnyűhöz, egy közel a meleghez, a harmadik pedig a piros színre.



Író toll

A szellem megfogja a nyomozó kezét, aki egy filctollat tart. Így módon a szellem rajzolással próbál válaszolni a feltett kérdésre. A rajznak egy egybefüggő vonalból kell állnia. Amint a vonal megszakad, a nyomozó teljesen elveszti a kapcsolatot

a szellemmel. A szellem csak alakzatokat és szimbólumokat rajzolhat – szavak, betűk és számok nem megengedettek.



Akasztófacsomó

A szellem tetszőlegesen használhatja a köteleket, hogy válaszoljon. A szellem alakzatokat és szimbólumokat formálhat – szavak, betűk és számok nem megengedettek.

Tűlvilági sikoly

A szellem válaszaként kiad egy hangot (ami semmiképp nem lehet egy szó) vagy az ujjával rámutat egy tárgyra a helyiségben.



Suttogás az árnyakból

A szellem egy szóval, de hang kiejtése nélkül próbál válaszolni.

Tűlvilági érintés

A szellem – figyelve arra, hogy senki más ne láthassa – az ujjával választ rajzol a nyomozó hátára. A szellem csak alakzatokat és szimbólumokat rajzolhat – szavak, betűk és számok nem megengedettek.



Megszállt tükör

A szellem némán, 3 másodperc mutogatással próbál válaszolni.

