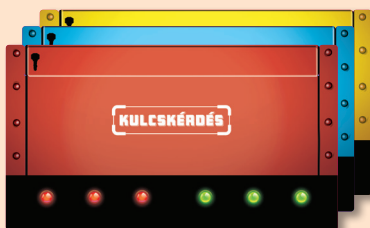


KULCSKÉRDÉS

A Kulcskérdés célja, hogy kitaláld ellenfeleid rejtett személyazonosságát, miközben rá kell vezetned őket a sajátodra. Legjobb képességeid szerint mutasd be a karakteredet képkártyák használatával, de figyelj arra, hogy minden fordulóban új személyazonosságot kapsz, és képkártyáid egyre csak fogynak...

Képes vagy egyszerre játszani a tehetséges informátort és a sasszemű nyomozót?

JÁTÉKELEMEK



8 személyi széf



64 szavazókulcs
(játékosonként 8)

30

8 „30” pontozókorong



90 kétoldalas
képkártya



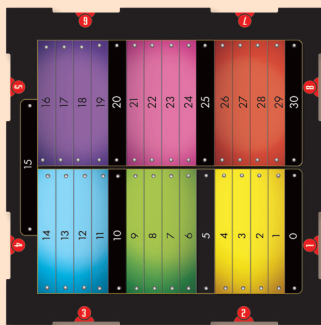
8 rejtélykulcs



8 jelölő



150 kétoldalas
karakterkártya



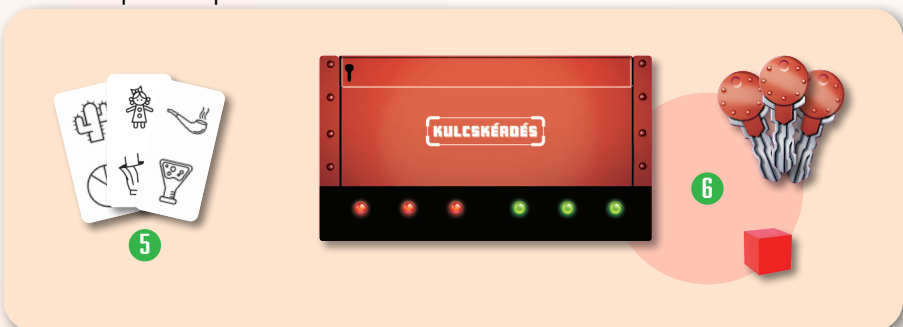
1 tábla

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a táblát az asztal közepére.
 - 2 Keverjétek meg a 8 rejtélykulcsot, és helyezzétek ezeket az asztal közepére számmal lefelé fordítva.
 - 3 Keverjétek meg a karakterkártyákat, és helyezzétek nyolcat a tábla megfelelő pontjaira. Alkossatok paklit a megmaradt karakterkártyákból.
- Tipp:** Közös megegyezés alapján lecserélhettek egy vagy több kártyát a tábláról, főleg, ha valamelyik nem ismert minden játékos által.
- 4 Tartsátok a „30” pontozókorongokat a közelben.



- 5 Keverjétek meg a képkártyákat, és osszatok 10-et minden játékosnak. A többi képkártyát tegyétek vissza a dobozba: ezekre nem lesz szükségetek játék közben.
- 6 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a következőket:
 - 1 személyi széf
 - 8 szavazókulcs
 - 1 jelölő a pontozósávra



A JÁTÉK CÉLJA

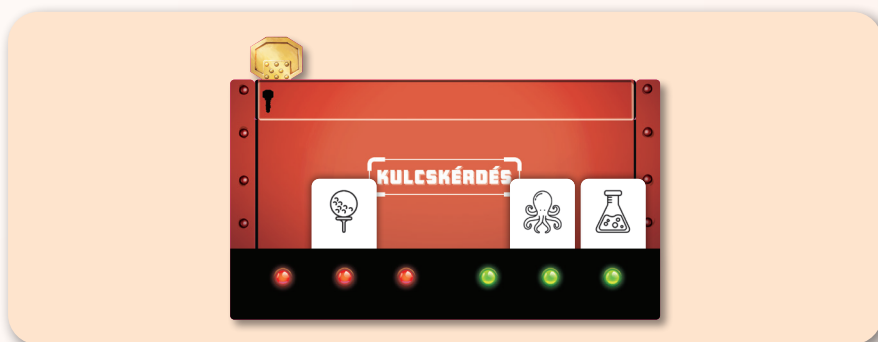
A Kulcskérdésben egy hozzád rendelt rejtélykulcs fogja meghatározni a karakteredet a tábla közepén látható 8 karakterkártya közül. A képkártyák segítségével rá kell vezetned a többi játékost a saját karakterkártyádra, miközben neked is ki kell találnod a többiekét, ezzel minél több győzelmi pontot szerezve. Minden fordulóban új karaktereket kell húzni, viszont a képkártyáid fogynak! Figyelj arra, hogy a helyes döntést hozd meg a megfelelő mennyiségű kockázattal...

A negyedik forduló végén legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese!

EGY FORDULÓ MENETE

Minden játékos véletlenszerűen húz egy rejtélykulcsot, és megnézi a számát, ügyelve arra, hogy a többi játékos ne lássa azt. Ennek a számnak megfelelő karakterkártyára kell rávezetni a többi játékost ebben a fordulóban. Ezt követően a személyi széf megfelelő helyére kell helyezni a kulcsot (🔑 szimbólum) ügyelve arra, hogy a mágneses fül alatt rejtve maradjon a szám elkerülve ezzel, hogy a többi játékos meglássa azt.

Annak érdekében, hogy a többi játékos kitalálja a karakterüket, minden játékos kiválaszt 1, 2 vagy 3 képkártyát a kezéből, amiket lerak a személyi széfje kiválasztott helyére úgy, hogy csak egy piktogram legyen látható kártyánként.



A játékosok két különböző helyre rakhatják a képkártyáikat:

- A zöld oldal jellemző a karakterre;
- a piros oldal nem jellemző a karakterre.

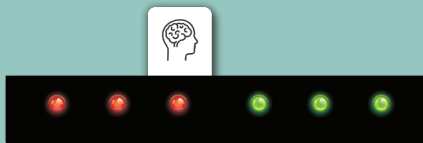
A piros és zöld oldalon belül az elhelyezkedés lényegtelen. Például a zöld oldal jobb szélére helyezett kártya nem „zöldebb”, nem jellemzi erősebben a karaktert.



Tanács: Minden játékos úgy értelmezi a zöld és piros oldalt, ahogyan szeretné. A zöld oldal leírhatja a karakter tulajdonságait, lehet egy dolog, amit szeret, vagy akár tükrözheti a véleményét a karakterről. Ennek megfelelően a piros oldal jelölhet valamit, ami nem jellemzi a karaktert, vagy amit nem szeret, valami, ami hiányzik belőle stb.

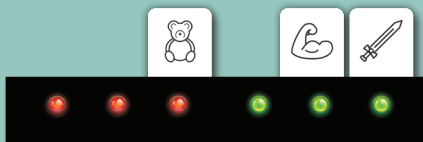
Példák

Homer Simpson



„nincs agya”

Herkules



„nem gyerek,
hanem egy
könyörtelen
harcos”

Pinokkió



„lenyeli egy
cethal, és fából
készült”

Az utolsó példában a halat (ami a cethalat jelképezi) helyezheted a zöld oldalra is, mert az Pinokkió történetét írja le, vagy a piros oldalra, jelezve a karakter egy balszerencsés kalandját. Rajtad múlik, hogy eldöntsd, melyik választás segíti jobban Pinokkió kitalálását a többi játékos számára.

Figyelem: A felhasznált képkártyákat el kell dobni, és nincs lehetőség újabb kártyák szerzésére a játék során. Óvatosan használd őket!

Amikor mindenki kiválasztotta és lerakta a képkártyáit a személyi széfjére, megkezdődhet a szavazásfázis.

SZAVAZÁSFÁZIS

Minden játékos szavazattal tippel a többi játékos kilétére, megismételve a következő lépéseket minden játékosársánál:

- A játékos kiválasztja azt a szavazókulcsát, amelyikről úgy gondolja, hogy ahhoz a számhoz tartozó karakterre próbálja rávezetni a játékosársra.
- Tegye a kulcsot a játékosársra széfjén erre jelölt helyre anélkül, hogy a számot megmutatná bárkinek. A kulcson található számot mindenképp a mágneses fül alatt kell tartani, hogy csak akkor legyen látható, amikor a pontozásfázis során a széfet kinyitjátok.

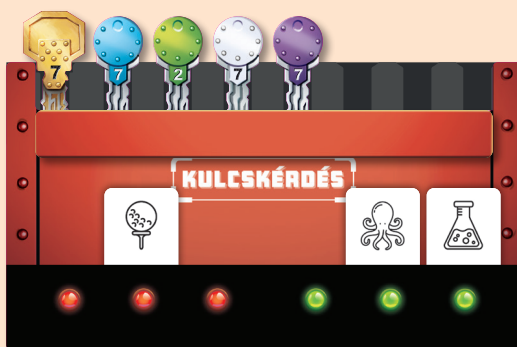


A játékos nem segítheti a többi játékost célzásokkal vagy bármilyen más módon. Az egyedüli segítség a kiválasztott képkártyák.

Amikor minden játékos szavazott, megkezdődhet a pontozásfázis.

PONTOZÁSFÁZIS

Egymás után minden játékos nyissa ki a személyi széfjét, felfedve egyrészt a rejtélykulcsot, ami jelöli annak a karakternek a számát, amire megpróbálta rávezetni a többi játékost, másrészt a többi játékos szavazókulcsát. Ha a számok megegyeznek, pontokat szereznek.



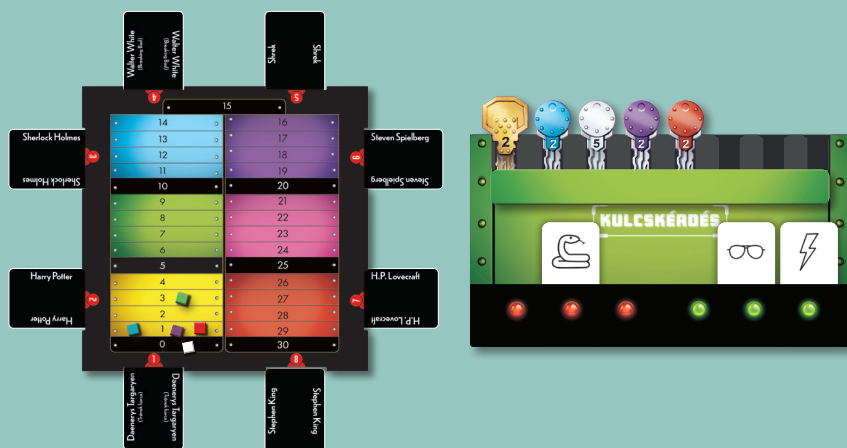
Minden játékos győzelmi pontot kap:

- **1 pont minden játékostársa után, aki kitalálta az ő karakterét.**
- **1 pont minden karakter után, amit kitalált.**

Lépjetek előre a pontozó táblán ennek megfelelően.



Példa: Emma a zöld játékos, az ő karaktere Harry Potter (2-es számmal jelölt a táblán). Minden játékos szavazott, így Emma felfedi a választ. Ahogy látható, a kék, a piros és a lila játékos jól tippelt. Mindhárman kapnak 1 pontot előre léptetve a pontjelölőjüket a pontozótáblán. Ugyanakkor a fehér játékos helytelen tippet adott le, így nem szerez pontot. Mivel Emmának 3 embert sikerült rávezetnie a karakterére, 3 pontot kap, így előre léphet a jelölőjével 3 mezőt a pontozótáblán.



Minden játékos ezt az eljárást követi, lelépve az adott fordulóban szerzett pontjait.

Megjegyzés: Ha egy játékos túllépi a 30 győzelmi pontot, vegyen magához egy „30” pontozókorongot, és a pontozótábla aljától folytassa a pontszámlálást.

Amikor a pontozásfázis véget ér, és még nem érték el a negyedik fordulót (lásd „Játék vége”), kezdjétek meg a következő fordulót. Vegyétek vissza a szavazókulcsokat és gyűjtsétek egybe a rejtélykulcsokat képpel lefelé fordítva. Dobjátok el a karakterkártyákat és az előző fordulóban felhasznált képkártyákat, eltávolítva őket a játékból, és fedjétek fel 8 új karakterkártyát. Minden játékos húzzon egy új rejtélykulcsot, ami jelöli a következő karakterét, amire rá kell vezetnie a többi játékost ebben az új fordulóban.

JÁTÉK VÉGE

A játék 4 forduló után ér véget. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén a legtöbb megmaradt képkártyával rendelkező játékos lesz a győztes. Ha továbbra is döntetlen áll fent, a játékosok osztoznak a győzelmen.



KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

A kooperatív játékváltozathoz szükséges:

- A tábla
- Egy szín teljes készlete (1 személyi széf, 8 szavazókulcs és 1 jelölő)
- A 8 rejtélykulcs
- 17 karakterkártya

- 1 Osszatok képkártyákat a játékoszámnak megfelelően a következő táblázat alapján:

3–4 játékos	Játékosonként 10 képkártya.
5–6 játékos	Játékosonként 8 képkártya.
7–8 játékos	Játékosonként 6 képkártya.

- 2 Helyezzétek a táblát az asztal közepére.
- 3 Keverjétek meg a 8 rejtélykulcsot, és helyezzétek őket az asztal közepére, számmal lefelé fordítva.
- 4 Keverjétek meg a karakterkártyákat, és helyezzétek nyolcat a tábla megfelelő pontjaira. Alkossatok paklit a megmaradt karakterkártyákból.

JÁTÉKMENET

- 1 Minden játékos a saját fordulójában húz egy rejtélykulcsot, és megpróbálja rávezetni a többi játékost a kulcshoz tartozó karakterre 1–3 képkártyával. Ugyanúgy, ahogy az eredeti játékváltozatban, a személyi széf megfelelő helyeire kijátszással.
- 2 A többi játékos egy megbeszélést követően közösen tippel egy karakterre. Az aktív játékos semmilyen módon nem segítheti a többi játékost. Ha kitalálják a rejtélykulccsal jelölt karaktert, előre-léphetnek egyet a pontjelölővel.
- 3 Ezt követően az aktív játékos eldobja a karakterkártyát és a képkártyákat, amiket felhasznált. Húzzatok egy új karakterkártyát a pakliból a megüresedett helyre.
- 4 A 8 rejtélykulcsot ismét keverjétek meg képpel lefelé fordítva, most a soron következő játékos fordulója következik, neki kell rávezetnie társait egy karakterkártyára, újrakezdve az első lépéstől.
- 5 A játék 10 forduló után ér véget, miután a pakli utolsó kártyáját is felhúztátok, és az utolsó forduló is befejeződött.

A játék célja egyszerű: minél több karaktert kell közösen kitalálni!

0–2 helyes válasz: Halló! Van ott valaki?

3–5 helyes válasz: Van hová fejlődni...

6–8 helyes válasz: Nem rossz, majdnem sikerült.

9–10 helyes válasz: Micsoda tehetség! Akár mentalisták is lehetnétek!

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Johan Benvenuto, Alexandre Droit,
Kévin Jost and Bertrand Roux

Illusztráció: Alain Boyer

Látványterv: Eliott Riva

Gyártó: Funnyfox

A szerzők köszönetüket nyilvánítják a Funnyfox csapatának, családjuknak és barátaiknak, a CAL, a GAGE és minden karakternek, akik szerepelnek a játékban.

A Funnyfox csapata szintén köszönetet nyilvánít a Sporadically Board közösségének a hasznos kulturális áttekintésért.



© 2021 Funnyfox
Minden jog fenntartva!
21 rue du Montparnasse
75006 Paris – France
www.funnyfox.fr



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu
P20220310