

TAJEMNICZE DOMOSTWO



Teljes nyomozás játékváltozat



Az alábbi változtatásokat használd a játék során:

A Kísértet 6 helyett 7 Álomkártyával kezdi a játékot és mindig 7 lapra egészíti ki a kezében lévő kártyákat.

AZ ESEMÉNYEK REKONSTRUÁLÁSA SZAKASZBAN:

Ebben a szakaszban a játékosok az alábbi sorrendben haladnak: Személy, Helyszín, majd Tárgy kártyák.

A Kísértet által a játék kezdetén a Nyomozókhoz hozzárendelt kártyakombinációit megbontani nem szabad (ennek fontos szerepe lesz a valódi tettes megtalálása során).

A VALÓDI TETTES MEGTALÁLÁSA SZAKASZBAN:

Amikor a játékosok megkezdik a valódi tettes kilétének felderítését minden kártyát vissza kell tenni a dobozba, kivéve a Kísértet által a játék kezdetén a Nyomozókhoz hozzárendelt kártyakombinációkat (3 lap nyomozónként: Személy, Helyszín és Tárgy). Ezeket a hármas lapkombinációkat a Kísértet úgy helyezi el, hogy egyértelműen elkülönüljenek egymástól (lásd a jobb oldali példát).

A Kísértet a kezében lévő Álomkártyákból **pontosan** 3 lapot választ és lehelyezi azokat a Nyomozók elé. Az így kिरakott 3 kártya mindegyike csak az **egyik** lapkombinációra utal.

A 3 Álomkártya közül egy lap a Tárgyra, egy a Helyszínre és egy a Személyre kell, hogy utaljon. A Kísértet **nem mondhatja meg**, hogy melyik Álomkártya, melyik típusú lapra utal.

Megjegyzés: a Kísértet a kombinációk közül szabadon kiválaszthatja, hogy melyik feltételezett elkövető az igazi tettes, akit a Nyomozóknak ki kell találni. A Kísértetnek ezt a kezében lévő Álomkártyák alapján kell megtennie és nem véletlenszerűen kiválasztva a valódi tettest. Kérje el a Nyomozóktól azok Óra lapkáját, majd válassza ki közülük a valódi elkövetőhöz tartozó színűt, úgy hogy a Nyomozók ne pillanthatják meg a kiválasztott lapkát, sem a ki nem választottakat.

Minden egyes Nyomozó a kapott Álomkártyák alapján elmondja, hogy szerinte ki a valódi elkövető. Mielőtt a Kísértet megmutatja, hogy a választott Személy valóban az igazi tettes vagy nem, a Nyomozók többségének egy karakter meg kell jelölnie. Amennyiben nincs többségi egyetértés, a játékosok folytatják a kapott Álomkártyák értelmezését egészen annak létrejöttéig.

Amennyiben a Nyomozók helyesen döntöttek, a játék a csapat győzelmével ér véget.

Amennyiben a Nyomozók rosszul döntöttek, a kör véget ért és új nap kezdődik (kivéve, ha a Fordulójelölő vasárnapon áll, ekkor a Nyomozók elvesztették a játékot). Mozgassátok tovább egygel a jelölőt. A Kísértet nem adhat a Nyomozóknak új Álomkártyákat, így a játékosok a már korábban lerakott lapok alapján hozzák meg következő többségi döntésüket. Egészen addig folytathatják a nyomozást, amíg ki nem futnak a rendelkezésre álló időből.

