



JÁTÉKSZABÁLY

Detektívjáték gyermekeknek és felnőtteknek –

Tartozékok:

- 1 játékszabály
- 132 tikkett, ebből
 - 48 taxi-,
 - 48 busz-,
 - 32 metró-,
 - 2 minden járműre jogosító (JOKER),
 - 2 dupla lépésű tikkett
- 16 startkártya
- 1 játéktérp
- 6 játéktigura
- 1 útinapló, papírral
- 5 feljegyzéstömb a detektíveknek.

FIGYELMEZTETÉS!

**Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas
Tűztől távol tartandó!**



Az Interpol nemzetközi rendőrségtől kapott rejtjeles információ szerint Budapesten bujkál Dr. Factor, az Európa-szerte körözött műkincsrabló – kézre kerítése a játékban részt vevő detektívek feladata.

A játékot minimálisan ketten, maximálisan hatan játszhatják. Egyikük Dr. Factor, aki menekülése során keresztül-kasul járva rejtőzködik. „Láthatatlanul”, metrón, taxin, buszon igyekszik kibújni az üldözők gyűrűjéből, csak bizonyos időközönként mutatkozik meg, jóformán egy pillanatra.

A többi játékos a Police 07 detektívje, akik – szintén metrón, taxin, buszon – állandóan Dr. Factor nyomában vannak, hogy lefűleljék.

Ha az egyik detektívnek sikerül a láthatatlan Dr. Factor-ral egy ponton összehalálkoznia, akkor a műkincsrablónak meg kell adnia magát és ezzel a nyomozók nyertek. Ellenben, Dr. Factor észrevétlen marad, illetve bujkál, amíg a detektívek az összes utazási tikkjüket – és velük az összes lépési lehetőségüket – felhasználják, akkor Dr. Factor nyert.

Az első játszma előtt az összes tikket, kártyát kipattintjuk a három stancolt táblából és a doboz megfelelő rekeszeibe berakjuk azokat.

A játékosok eldöntik, hogy ki legyen Dr. Factor. Az megkapja a színtelen játékfigurát, az útinaplót, ezen kívül kap 3 taxi-, 3 busz-, 2 metró-tikket, de övé a 2 minden járműre jogosító (JOKER) és a 2 dupla lépésű tikket is.

A detektívek kapnak egy-egy játékfigurát, 9-9 taxi-, 9-9 busz- és 6-6 metró-tikket.

Ha csak két játékos játszik Dr. Factor ellen, akkor mindegyikük két detekti-

Hol van Dr. Factor?

A játék célja

Hogyan kezdjük a játékot?



vet személyesít meg, így két figurával és dupla mennyiségű tikkettel vehetnek rész a hajszában.

Ezután a startkártyákat összekeverjük és mindenki húz egyet azokból. A kártyán levő szám megadja a Budapest térképét jelképező játékterepen levő startpont számát. Dr. Factor és a detektívek a startpontjaikra (megálló-pontjaikra) állítják figuráikat és ezzel kezdődhet a játék.

Játékszabályok



Budapestnek a játékhoz alakított, stilizált látszati térképén 150 megálló van, amelynek színeiből, illetve az oda befutó vonalakból megállapítható, hogy onnan hová lehet tovább utazni.

Taxi:

útvonala sárga színű, a megállója tiszta sárga pont. A taxi tikketje is sárga.

Busz:

útvonala kék, megállója mindig közös a taxiéval, így kék-sárga jelzésű – a busz-tikkett kék.

Metró:

(gyorsvasút is) útvonala piros, megállójánál taxira és buszra egyaránt átszállhatunk, ezért az állomás színében piros, kék és sárga szín található – a metró tikketje piros.

Mindig csak egy megállót mehetünk a választott közlekedési eszközzel. Egy pontban sohasem állhat két figura. Ettől eltekintve a játékosok utazási irányukat tetszés szerint választhatják meg, sőt pl. a következő lépésnél ugyanazon az útszakaszon vissza is utazhatnak.

Dr. Factor teszi az első lépést, de a másodiknál már leveszi a figuráját és attól kezdve „láthatatlan”. Minden lépését azonban köteles bejegyezni, – a nyomozók előtt rejtve – az útinaplóba. Bejegyzését azzal a tikkettel takarja le,



amelyet felhasznált, így adja tudtára a detektíveknek, hogy milyen közlekedési eszközzel utazott, de, hogy merre, az logikus következtetést kíván az üldözőktől.

Dr. Factornak szabályos időközönként meg kell mutatnia magát, tartózkodási helyét. Először a 3., majd a 8., 13., 18. lépéskor és a játék végén. Ezek a felbukkanó állomások az útinaplóban jelzett ablakkal vannak kiemelve. A műkincsrabló felbukkanásakor – mint egyébként – bejegyzi állását az útinaplóba, ráteszi a tikettjét, ezután figuráját arra az állomásra helyezi, ahová érkezett. A következő lépésig hagyja ott – aztán ismét láthatatlanná válik – leveszi figuráját.

Ilyenkor a detektívek megbeszélhetik egymással a bekerítés stratégiáját, s ellenőrzik az útinaplóban, hogy üldözöttjük milyen pontokon keresztül jutott jelenlegi állomáshelyére. Csalás esetén a műkincsrabló nyomban elfogottnak tekinthető.

Dr. Factor első lépése után a detektívek az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek. Tetszés szerinti járművel utazhatnak egy megállót, a felhasznált tikettet azonban le kell adniuk Dr. Factornak, majd ki-ki a figuráját az elért állomáshelyre teszi.

A detektíveknek minden közlekedési eszközre csak korlátozott számú tikett áll rendelkezésre és azt a járműfajta többé nem használhatják, amelyhez már elfogyott a tikettjük. Fontos, hogy a detektívek tikett-készlete mindig úgy álljon az asztalon, hogy Dr. Factor láthassa; milyen közlekedési eszközt használhatnak még üldözői.

Természetesen Dr. Factor menekülése során a detektívektől lépésenként kapott tiketteket is felhasználhatja. A dupla lépésre jogosító tikkal magától érthetően kettőt léphet – akár a közlekedési eszközök kombinációjával is. A minden járműre jogosító tikkal bármelyik vonalat használhatja, így pl. a dunai vízibusz-vonalat is.

A játék véget ér, ha az egyik detektív figurájával arra a pontra érkezik, amelyen azonos időben Dr. Factor található. Ebben az esetben a műkincsrablónak meg kell mutatkoznia, s ezzel elvesztette a játékot.

A játéknak akkor is vége van, ha a nyomozók – elfogyván tiketteik – nem tudnak többet lépni. Ezzel Dr. Factor nyert. Ez az eset legkésőbb a 24. lépésben következik be, de korábban is megtörténhet. Épp így természetesen Dr. Factor elfogása is.

A detektívek lehetőleg úgy oszoljanak szét, hogy a műkincsrablót bekeríthessék. Ajánlatos, hogy ellenőrzésképp vagy a nyomozói koncepció későbbi megvizsgálása érdekében maguk a detektívek is vezessenek útinaplót a játékhoz mellékelt feljegyzéstömbben.

Mindkét fél számára különösen fontosak a felbukkanó állomások. Dr. Factornak ügyelnie kell arra, hogy egyik detektív se érhesse el ugyanabban a körben azt a pontot, ahol fel kell bukkannia. A detektívek ugyanakkor olyan pontokon álljanak, amelyek gyors helyváltoztatást tesznek lehetővé. Általában ezek a metróállomások.

Mindenek előtt Dr. Factorra vonatkozik, hogy nagyon alaposan tanulmá-

A játék vége

Taktikai utasítások, változtatási lehetőségek

Nyomozói feljegyzés

Lépés szám	Állomás száma	Lépés szám	Állomás száma
1		13	
2		14	
3		15	
4		16	
5		17	
6		18	
7		19	
8		20	
9		21	
10		22	
11		23	
12		24	

nyozza a játékröndet és a játékterepet. Sok olyan hely látható Budapest térképén, ahol a valóságban nem létezik metróállomás vagy buszmegálló, e változtatásokat a játszhatóság érdekében kellett alárendelnünk.

A játékosok különböző szabálymódosításokban is megállapodhatnak. Ilyenek:

Dr. Factor, ha nagy biztonságban érzi magát, a kötelező felbukkanásokon kívül pluszként, önkéntesen is megmutakozhat – ez esetben minden nyomozótól tetszés szerint elvehet egy tikettet, amellyel azok mozgásszabadságát korlátozhatja;

– a nyomozók nem kapnak semmiféle tikettet, korlátlanul utazhatnak, Dr. Faktornak azonban kötelező a tikkethasználat, pusztán az útinapló letakarása céljából, hogy a detektívek láthassák: merre halad és mivel;

– a játék variálható úgy is, hogy elhagyjuk a startkártya-húzást, mindenki oda teszi a figuráját, arra az állomásra, ahová akarja, a lényeg, hogy Dr. Factor helyezze le utolsónak a bábuját – szintén oda ahová tetszik.

A fenti esetekben is a játék többi szabálya érintetlenül érvényes.



Dr. Faktornak, a térfigyelő kamerákkal ellátott megállóknál (30,73,123,133) kötelező felfednie magát!

Jó szórakozást kíván a



Minden jog fenntartva!

artisjus

műjegyzékbe vételi szám: 120817001T