

# SHERLOCK EXPRESS

játékszabály



## BEVEZETÉS:

Segíts Sherlocknak leleplezni a bűnözőket, és a nyomokat ravaszul felhasználva találd meg Sherlock esküdt ellenségének, Moriartynek a bűntársait! Ha senki sem bűnös, kapd el magát Moriartyt! Mindenki gyanúsított... amíg nincs bizonyítva, hogy ártatlan.

## ADOBOZ-TARTALMA:

- 27 gyanúsítottkártya
- 36 alibikártya



## CÉL:

Figyeld meg a gyanúsítottakat, vizsgáld meg az alibiket és használd a dedukciós képességeidet, hogy megfejtsd, hogy ki az igazi bűnös!

## ELŐKÉSZÍTÉS:

- Keverd meg az alibikártyákat és utána oszd el egyenlően a játékosok között. A játékosok ezeket a paklikat maguk elé helyezik képpel lefelé fordítva.



- Ezután tedd a gyanúsítottkártyákat egy pakliba lefordítva az asztal közepére.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

- Fordíts fel 6 gyanúsítottkártyát, és rakd őket az eredeti pakli köré. A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára látott detektívfilmet.

Kezdetét veheti a játék!

## JÁTÉKMENET:

Az első játékosal kezdve, az óramutatóval megegyező irányában, minden játékos felfordítja az első alibikártyát a saját paklijából maga elé úgy, hogy a többi játékos láthassa. Minden játékos lehelyezi a kártyáit egy sorba azok mellé, amelyek már fel vannak fordítva, szóval az összes alibi látható.

Az alibikártyák mutathatnak helyszíneket, szereplőket vagy kiegészítőket. Minden alibikártya, ami fel van fordítva, bizonyítani fogja az ártatlanságát egy vagy több gyanúsítottnak úgy, hogy a kártya az ő alibiükként szolgál. Amikor felfordít egy játékos egy kártyát a paklijából, bejelenti az alibit, ami bizonyítja az egyik gyanúsított ártatlanságát. Minden játékosnak meg kell néznie a már felfordított kártyákat, hogy rájöjjenek arra, hogy ki a felelős a bűntettért.

**Megjegyzés:** ha egy olyan alibikártya felfordul, ami megegyezik egy másik, már felfordított alibikártyával, nem történik semmi, és a játék folytatódik: a következő játékos köre kezdődik, és ő is felfordíthatja a lapját.

## Példa:

A játékosok már felfordítottak egymást követően 3 alibikártyát, egyesével: egy tigris, egy könyvtárat és egy kalapot. Ez alapján a bűnöző nem tigris, nem volt a könyvtárban és nem hord kalapot. A gyanúsítottak listája szűkült.



Annak érdekében, hogy azonosítsátok a bűnözőt, az egyik játékosnak elsőként kell rátennie a tenyerét a bűnöző gyanúsítottkártyájára. Ha több játékos is azonosítja ugyanazt a bűnözőt, akkor az a játékos kapja a pontot, aki először tette a kezét a kártyára.

**FONTOS!** Csakis 1 bűnöző lehet! Ha mind a 6 gyanúsított az asztalon ártatlannak bizonyult egy vagy több alibi miatt, akkor a játékosoknak Moriartyt magát kell elkapniuk úgy, hogy a tenyerüket ráteszik a gyanúsított-paklira az asztal közepén.



A játékosok megerősítik, hogy a vád helyes-e úgy, hogy kétszer ellenőrzik az alibikártyákat:

Ha a játékosnak igaza van, elveszi a gyanúsítottkártyát, vagy ha Moriartyt vádolta, akkor az első kártyát a gyanúsítottpakli tetejéről. A játékosok megtartják ezeket a kártyákat maguk előtt.

Ha a játékos téved, akkor ki van tiltva a kör hátralévő részéből, és a többi játékos folytatja a keresést a bűnös után.

Amikor egy bűnöst megtaláltatok, egy új gyanúsított kerül fel az előző helyére, tehát mindig 6 gyanúsított lesz látható az asztalon. Minden játékos visszaveszi az alibikártyáit a paklijába, megkeveri azt, és elrendezi a paklit, majd képpel lefelé maga elé teszi. Új kör kezdődik. Az a játékos, aki megszerezte a gyanúsítottkártyát, lesz az első, aki sorra kerül, és kijátszik egy új alibikártyát.

## AJÁTÉKVÉGE:

Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként gyűjt össze 5 gyanúsítottkártyát.

Játékváltozat: vádló alibik

Vigyázz! Amikor két egyforma alibi egymást követi, akkor semmi kétség, hogy a bűnös sunyi módon elhárította a gyanút. Azonban ti ravaszabbak vagytok ennél... Ebben a játékváltozatban az előkészítés és a játékmenet változatlan, kivéve, hogy ha egyforma alibikártyákat fedtek fel, akkor a nyom felfedi a bűnöst/bűnösöket.

A játékosoknak olyan gyorsan, ahogy csak lehetséges, rá kell tenniük az ujjukat azokra a gyanúsítottakra, akiknek a kártyája tartalmazza azt a nyomot, amiből kettő van az alibik között. A többi alibikártyát figyelmen kívül kell hagyni. (Minden játékos maximum 2 kártyát érinthet meg.) A leggyorsabb, sikeres játékosok rakják ezeket a kártyákat maguk elé, jelezve ezzel a pontjaikat. Habár több bűnöst fogtok azonosítani ebben a változatban, az a játékos fogja kezdeni a következő kört, aki utoljára tett ki alibikártyát.

Ha egyik gyanúsított sem egyezik azzal a nyommal, ami kétszer megjelent, akkor Moriarty a bűnös! Az a játékos szerzi meg a felső kártyát a pakliból, aki Moriartyra teszi a kezét.

A játék azonnal véget ér, ha az utolsó kártya is elfogy a gyanúsítottpakliból. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb gyanúsítottkártyája van.

# SHERLOCK EXPRESS

játékszabály



## BEVEZETÉS:

Segíts Sherlocknak leleplezni a bűnözőket, és a nyomokat ravaszul felhasználva találd meg Sherlock esküdt ellenségének, Moriartynek a bűntársait! Ha senki sem bűnös, kapd el magát Moriartyt! Mindenki gyanúsított... amíg nincs bizonyítva, hogy ártatlan.

## ADOBOZ-TARTALMA:

- 27 gyanúsítottkártya
- 36 alibikártya



## CÉL:

Figyeld meg a gyanúsítottakat, vizsgáld meg az alibiket és használd a dedukciós képességeidet, hogy megfejtsd, hogy ki az igazi bűnös!

## ELŐKÉSZÍTÉS:

- Keverd meg az alibikártyákat és utána oszd el egyenlően a játékosok között. A játékosok ezeket a paklikat maguk elé helyezik képpel lefelé fordítva.



- Ezután tedd a gyanúsítottkártyákat egy pakliba lefordítva az asztal közepére.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

- Fordíts fel 6 gyanúsítottkártyát, és rakd őket az eredeti pakli köré. A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára látott detektívfilmet.

Kezdetét veheti a játék!

## JÁTÉKMENET:

Az első játékosal kezdve, az óramutatóval megegyező irányában, minden játékos felfordítja az első alibikártyát a saját paklijából maga elé úgy, hogy a többi játékos láthassa. Minden játékos lehelyezi a kártyáit egy sorba azok mellé, amelyek már fel vannak fordítva, szóval az összes alibi látható.

Az alibikártyák mutathatnak helyszíneket, szereplőket vagy kiegészítőket. Minden alibikártya, ami fel van fordítva, bizonyítani fogja az ártatlanságát egy vagy több gyanúsítottnak úgy, hogy a kártya az ő alibiüként szolgál. Amikor felfordít egy játékos egy kártyát a paklijából, bejelenti az alibit, ami bizonyítja az egyik gyanúsított ártatlanságát. Minden játékosnak meg kell néznie a már felfordított kártyákat, hogy rájöjjenek arra, hogy ki a felelős a bűntettért.

**Megjegyzés:** ha egy olyan alibikártya felfordul, ami megegyezik egy másik, már felfordított alibikártyával, nem történik semmi, és a játék folytatódik: a következő játékos köre kezdődik, és ő is felfordíthatja a lapját.

## Példa:

A játékosok már felfordítottak egymást követően 3 alibikártyát, egyesével: egy tigris, egy könyvtárat és egy kalapot. Ez alapján a bűnöző nem tigris, nem volt a könyvtárban és nem hord kalapot. A gyanúsítottak listája szűkült.



Annak érdekében, hogy azonosítsátok a bűnözőt, az egyik játékosnak elsőként kell rátennie a tenyerét a bűnöző gyanúsítottkártyájára. Ha több játékos is azonosítja ugyanazt a bűnözőt, akkor az a játékos kapja a pontot, aki először tette a kezét a kártyára.

**FONTOS!** Csakis 1 bűnöző lehet! Ha mind a 6 gyanúsított az asztalon ártatlannak bizonyult egy vagy több alibi miatt, akkor a játékosoknak Moriartyt magát kell elkapniuk úgy, hogy a tenyerüket ráteszik a gyanúsított-paklira az asztal közepén.



A játékosok megerősítik, hogy a vád helyes-e úgy, hogy kétszer ellenőrzik az alibikártyákat:

Ha a játékosnak igaza van, elveszi a gyanúsítottkártyát, vagy ha Moriartyt vádolta, akkor az első kártyát a gyanúsítottpakli tetejéről. A játékosok megtartják ezeket a kártyákat maguk előtt.

Ha a játékos téved, akkor ki van tiltva a kör hátralévő részéből, és a többi játékos folytatja a keresést a bűnös után.

Amikor egy bűnöst megtaláltatok, egy új gyanúsított kerül fel az előző helyére, tehát mindig 6 gyanúsított lesz látható az asztalon. Minden játékos visszaveszi az alibikártyáit a paklijába, megkeveri azt, és elrendezi a paklit, majd képpel lefelé maga elé teszi. Új kör kezdődik. Az a játékos, aki megszerezte a gyanúsítottkártyát, lesz az első, aki sorra kerül, és kijátszik egy új alibikártyát.

## AJÁTÉKVÉGE:

Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként gyűjt össze 5 gyanúsítottkártyát.

Játékváltozat: vádló alibik

Vigyázz! Amikor két egyforma alibi egymást követi, akkor semmi kétség, hogy a bűnös sunyi módon elhárította a gyanút. Azonban ti ravaszabbak vagytok ennél... Ebben a játékváltozatban az előkészítés és a játékmenet változatlan, kivéve, hogy ha egyforma alibikártyákat fedtek fel, akkor a nyom felfedi a bűnöst/bűnösöket.

A játékosoknak olyan gyorsan, ahogy csak lehetséges, rá kell tenniük az ujjukat azokra a gyanúsítottakra, akiknek a kártyája tartalmazza azt a nyomot, amiből kettő van az alibik között. A többi alibikártyát figyelmen kívül kell hagyni. (Minden játékos maximum 2 kártyát érinthet meg.) A leggyorsabb, sikeres játékosok rakják ezeket a kártyákat maguk elé, jelezve ezzel a pontjaikat. Habár több bűnöst fogtok azonosítani ebben a változatban, az a játékos fogja kezdeni a következő kört, aki utoljára tett ki alibikártyát.

Ha egyik gyanúsított sem egyezik azzal a nyommal, ami kétszer megjelent, akkor Moriarty a bűnös! Az a játékos szerzi meg a felső kártyát a pakliból, aki Moriartyra teszi a kezét.

A játék azonnal véget ér, ha az utolsó kártya is elfogy a gyanúsítottpakliból. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb gyanúsítottkártyája van.