TÚLVILÁGI
TÖRTÉNETEK
Szabálykönyv

Bevezető

Ahogy kinyitod a szemed, olyat tapasztalsz, amit még soha. Vége… csak úgy, egyszerűen véget ért… és most lebegsz a levegőben szellemként. Rémülten pillantod meg a tested és az azt körülvevő embereket, akik vizsgálódnak a földi maradványaid körül. 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:

5 nyomozóparaván

nyomozói jegyzetlap 5

1 a szellem jegyzetlapja

írótoll-lap 1

6+1 jelölő a szellemidéző táblához

6 filctoll

3 szellemérzékelő csúszka

sebesülésjelző 10

17 tarotkártya

2 kötél (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 válaszon ki, ami a fiatalabb korosztálynak is megfelelő. Minden történet, amiben drogokra, erőszakra és szexre történő utalások találhatók, SZÜLŐI FELÜGYELETTEL ikonnal vannak megjelölve a jobb felső sarokban.

Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblát és az írótoll-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 játékosszám (a szellemet is beleszámolva), ahányan játszotok.

PÉLDA: Egy 5 fős játékban helyezzétek vissza a dobozba azokat a kártyákat, amelyeken a

és a

ikon látható.

Játékosszám 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: *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.*

MEGJEGYZÉS: *Két interakciókártya (Túlvilági érintés és Írótoll) 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.

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

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.

MIÉRT? – Mi volt a gyilkosság indítéka, ami az áldozat halálához vezetett (a fent említett „KI” által).

PÉLDÁUL: féltékenység, pénz, zaklatás, kapkodás.

HOGYAN? – Milyen módon hunyt el az áldozat? Általában ez egy mozdulat vagy egy egészségügyi meghatározás, ami közvetlenül az áldozat halálához vezetett.

PÉLDÁUL: szúrás, fulladás, allergiás reakció, lövés.

MIVEL? – Mi volt a fegyver, tárgy, eszköz, ami közvetlenül felelős az áldozat haláláért?

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 szinonimái 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 ijedség vagy félelem szavakat, de például a stressz és idegbetegség 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, mindig 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 szintén titokban lejegyzi a saját lapjára az éppen az ügy megoldását megkísérlő nyomozó helyes tippjeinek számát, mindig a balról számított első üres oszlopba. Ez segít abban a szellemnek, hogy tisztán lássa, ki hogyan halad az ügy megoldásával.

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

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

Túlvilági segítség

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

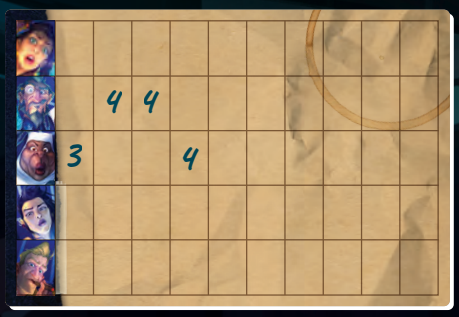
Egy nyomozó körének vége

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. Döntetlen 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.

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. Közösen kell eldönteniük (csapatként), hogy a két lehetőséget mikor használják fel.

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

A felhasznált interakciókártyák száma	Pontszám
14+	Kezdő látnokok
12–13	Haladó látnokok
10–11	Eltökélt poltergeistkutatók
9 vagy kevesebb	A szellemirtók is megirigyelnének titeket!

Interakciókártyák

Tarotkártyák

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

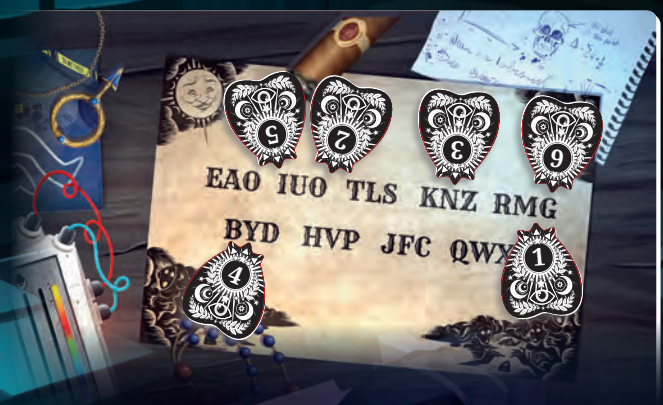
A szellem használhatja a kártyák hátoldalát, hogy letakarja a válasz szempontjából nem releváns elemeket a kiválasztott kártyákon, ezáltal csak a kiemelten fontos elemek jelennek meg a nyomozók számára.

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 hármbetűs 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

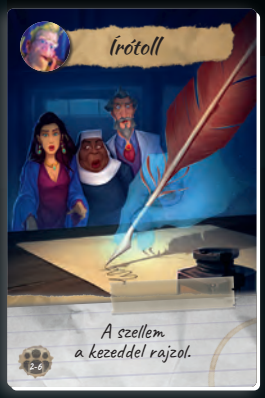
Halk – Hangos

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.

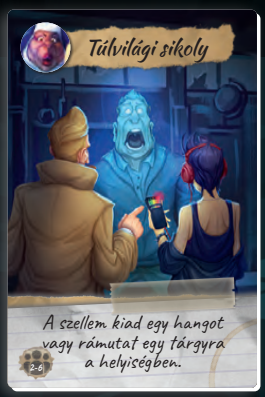


Írótoll

A szellem megfogja a nyomozó kezét, aki egy filctollat tart. Ily módon a szellem rajzolással próbál válaszolni a feltett kérdésre. A rajz egy egybefüggő vonalból kell álljon. 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.



Túlvilági 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.

Túlvilági 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.

Készítők

Játéktervezők: Marcin Łączyński, Szymon Maliński, Adrian Orzechowski
Társtervező és ötletelés: Horacy Mazowiecki
Illusztrátorok: JocArt - Jochem van Gool
Grafika: Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka
Producer: Vincent Vergonjeanne
Gyártásvezető: Przemysław Dołęgowski
Fejlesztők: Filip Miłuński, Michał Gołębiowski
Szerkesztők: : Seth Johnson, Paul Grogan, Gaming Rules!

A játék elkészülésének története egészen egyedi. A játék kezdetleges ötlete egy „Games Laboratory" által szervezet rendezvény alkalmával körvonalazódott. A Lucky Duck Games csapata és a fejlesztők hálás köszönetüket fejezik ki a Krzysztof Szafranski és Maciej Jesionowski által irányított „Games Laboratory" csapatának és mindenkinek, aki részt vett az eseményen.

Ezúton szeretnénk megköszönni minden Lucky Duck Games-munkatársnak, akik értékes visszajelzésükkel nagyban hozzájárultak a játék fejlesztéséhez!