

OBMANA

UBISTVO U HONGKONGU



Autor: Tobey Ho
Ilustratori: Tommy KC5,
On Tung



UVOD

Pod neonskim svjetlima Hongkonga desilo se stravično ubistvo. Vi i vaše kolege inspektori stižete na mesto zločina i otkrivате da je počinitelj ostavio važan dokaz. Među mnogobrojnim sumnjivim predmetima koji leže razbacani unaokolo morate da pronađete „ključni dokaz” i identifikujete „oružje” (sredstvo ili metodu kojom je počinjeno ubistvo) da biste uhvatili i osudili ubicu.

Rešavanje ubistva je samo po sebi teško, a ovo je dodatno zakomplikovano činjenicom da je ubica jedan od inspektora! Dok forenzičar inspektore navodi na tragove koje treba da istražuju, ubica se trudi da u njihove redove unese konfuziju i sumnju, ne bi li prikrio svoje zlodelo.

Da li će inspektori biti dovoljno pronicljivi da reše slučaj ili će počinitelj uspeti da izvrši savršen zločin i prođe nekažnjeno?

KOMPONENTE



Karte uloga x 12



Karte dokaza x 200



Karte oružja x 90



Pločice zločina x 32 (6 pločica događaja)



Značke x 11



Drveni meci x 6

ULOGE



Forenzičar x 1

Forenzičar vodi igru i on zna rešenje zločina. Njegov zadatak je da pomogne inspektorima da pronađu „ključni dokaz” i „oružje”. Ako inspektori obave svoj zadatak uspešno, igra se završava, a pobednici su inspektori i forenzičar.

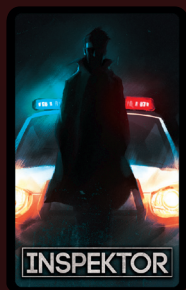
Tokom igre forenzičaru NIJE dozvoljeno da daje bilo kakve verbalne i neverbalne nagoveštaje, rečima, pokretima ili očima.



Ubica x 1

Kada se zločin odigra, ubica bira jednu kartu dokaza i jednu kartu oružja koje će predstavljati rešenje zločina. Ovo su u stvari „ključni dokaz” i „oružje”.

Ubica pokušava da sakrije svoju ulogu i traži žrtveno jagnje. Čak i ako njegov identitet bude otkriven, ubica i dalje može da pobedi ukoliko nijedan inspektor ne identifikuje tačno i „ključni dokaz” i „oružje”.



Inspektor x 8

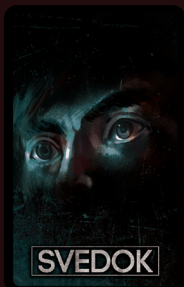
Da bi rešili zločin inspektori moraju da analiziraju tragove koje im daje forenzičar. Dovoljno je da barem jedan inspektor tačno identifikuje i „ključni dokaz” i „oružje” da bi ubica bio uhapšen, a inspektori i forenzičar pobedili.

Imajte na umu da se ubica (a nekada i saučesnik) nalazi među inspektorima! Nevini inspektori će često morati žestoko da se brane od lažnih optužbi.



Saučesnik x 1

Saučesnik je opciona uloga, ukoliko igrate sa 6 i više igrača. Saučesnik zna ko je ubica, kao i rešenje slučaja. Ubica i saučesnik pobeđuju zajedno, ako ubica prođe nekažnjeno.



Svedok x 1

Svedok je opciona uloga, ukoliko igrate sa saučesnikom. Svedok je inspektor koji je video kako ubica i saučesnik napuštaju mesto zločina. Međutim, svedok ne zna eksplicitno ko je ubica, a ko saučesnik, niti zna kako je zločin počinjen.

Ako je ubica otkriven ali može da identifikuje svedoka, smatra se da je svedok ubijen, što omogućava ubici i saučesniku da se izvuku sa ubistvom i pobeđe.

POSTAVKA IGRE

1. Mesto zločina

Vratite u kutiju sve pločice događaja koje se koriste za varijante (pogledajte Varijante na strani 4). Podelite po 4 karte dokaza i po 4 karte oružja svakom igraču. Svaki igrač izlaže svoje karte tako da su njihovi nazivi i crteži okrenuti prema drugim igračima, kako bi svi mogli lepo da ih vide. Igrači treba da odvoje malo vremena i pogledaju sve karte dokaza i oružja na stolu.

Ilustracije na kartama dokaza i oružja služe samo kao okvir. Igrači bi trebalo da koriste maštu na osnovu naziva karte.

2. Uloge

Uzmite onoliko karata uloga koliko ima igrača.

4 ili 5 igrača: 1 ubica, 1 forenzičar, sve ostalo inspektori.

6 do 12 igrača: 1 ubica, 1 forenzičar, 1 saučesnik (opciono), 1 svedok (opciono), sve ostalo inspektori.

Vratite višak karata uloga nazad u kutiju. Karte uloga koje koristite, promešajte i podelite po jednu svakom igraču, licem nadole. Igrač koji je dobio kartu forenzičara, otkriva svoju ulogu i počinje da vodi igru. On odbacuje svoje karte dokaza i oružja, i uzima pločice zločina. Svi ostali igrači drže svoje uloge u tajnosti.

Preporučujemo vam da u prvoj partiji ulogu forenzičara dodelite najiskusnijem igraču.

3. Značke

Podelite svakom igraču, osim forenzičaru, po jednu značku. Značka označava da igrač još nije pokušao da reši zločin i i treba da stoji ispred igrača, tako da bude vidljiva i drugim igračima. Vratite višak značaka nazad u kutiju.

TOK IGRE

1. Zločin

Tokom ovog dela igre ubica određuje rešenje zločina tako što bira „ključni dokaz” i „oružje”. Da bi vodio ovaj deo igre, forenzičar treba da prati sledeće korake:

- 1a. Forenzičar govori „Neka svi zatvore oči” i proverava da li svi igrači žmure.
- 1b. Forenzičar govori „Neka ubica (i saučesnik) otvori oči” i potvrđuje da su oni to i učinili.
- 1c. Forenzičar govori „Neka ubica odredi ključni dokaz i oružje”, a zatim ubica pokazuje na jednu od svojih karata dokaza i jednu od svojih karata oružja.
- 1d. Forenzičar klima glavom u znak razumevanja, tako da ubica može da prestane da pokazuje i zatim govori „Neka ubica (i saučesnik) zatvori oči”.
- 1e. (Samo ako postoji svedok) Forenzičar govori „Neka svedok otvori oči”, a zatim pokazuje svedoku ubicu i saučesnika, ali mu ne otkriva ko je ko. Svedok zatim klima glavom u znak razumevanja. Nakon toga forenzičar govori „Neka svedok zatvori oči”.
- 1f. Na kraju, forenzičar govori „Neka svi otvore oči”.

2. Istraga

Ovo je glavni deo igre i podeljen je na tri runde - svaka runda se sastoji od faze Prikupljanja dokaza i faze Izlaganja. Igra može da se završi prevremeno ako bilo ko od inspektora tačno pogodi i „ključni dokaz” i „oružje”. U suprotnom, igra se završava posle treće runde. Faze se odvijaju sledećim redosledom:

2a. Prva runda

Da bi se pripremio za ovu rundu, forenzičar odlaže sa strane sve pločice s nazivom „Lokacija” i „Uzrok smrti”. Zatim meša preostale pločice zločina licem nadole i formira špil za izvlačenje.

Forenzičar bira jednu od izdvojenih pločica „Lokacija”, povlači 4 nasumične pločice zločina sa vrha špila i postavlja ove pločice, zajedno sa pločicom „Uzrok smrti”, ispred sebe.

UZROK SMRTI	LOKACIJA	STANJE TELA	TRAG NA DELU TELA	TRAJANJE ZLOČINA	VREMENSKE PRILIKE
GUŠENJE	KAFIĆ	I DALJE TOPLO	GLAVA	MOMENTALNO	SUNČANO
TEŠKA TELESNA POVREDA	KNJIŽARA	KRUTO	GRUDI	KRATKOTRAJNO	OLUJNO
KRVARENJE	RESTORAN	RASPALO	RUKA	POSTEPENO	SUVO
BOLEST	HOTEL	PALI DEO TELA	NOGA	DUGAČKO	VLAŽNO
TROVANJE	BOLNICA	NETAKNUTO	LEĐA	NEKOLIKO DANA	HLADNO
NESREĆNI SLUČAJ	GRADILIŠTE	UNAKAŽENO	PREKO CELOG TELA	NEJASNO	VRUĆE

2a-I. Prikupljanje dokaza

Forenzičar stavlja šest metaka, jedan po jedan, na pločice ispred sebe. Mora da postavi metak na jednu od šest stavki navedenih na pločici i na svaku pločicu može da postavi samo po jedan metak. Vreme za koje forenzičar mora da postavi metke nije ograničeno.

Nakon postavljanja prvog metka, svi igrači osim forenzičara mogu slobodno diskutovati i izražavati svoje mišljenje o istrazi. Forenzičar postavlja sledeće metke na osnovu diskusije, kako bi suzio istragu. Prema tome, redosled kojim forenzičar bira da postavi metke, kao i svi znaci odlučnosti ili oklevanja od strane forenzičara, mogu biti tragovi. Forenzičar može da postavlja metke bilo kojim redom, ali jednom kada ih postavi više ne sme da ih pomera.



Ovaj korak se završava kada forenzičar postavi šesti metak.

2a-II. Izlaganje

Nakon što postavi poslednji metak, forenzičar igračima ostavlja malo vremena za diskusiju, a zatim zamoli svakog igrača da izloži svoje mišljenje o zločinu. Počevši od igrača levo od forenzičara i nastavljaajući u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač treba da iznese svoje mišljenje o „ključnom dokazu” i „oružju”. Svaki igrač bi trebalo da ima ograničeno vreme, najbolje oko 30 sekundi. (Ovo je samo preporuka. Vremensko ograničenje možete da prilagodite kako vama odgovara.)

Igračima nije dozvoljeno da prekidaју i ometaју igrača koji izlaže svoje mišljenje, OSIM ako ne žele da pokušaju da „reše zločin”.

2b. Druga runda

Nakon što je svaki igrač imao priliku da izloži svoje mišljenje, forenzičar prelazi na drugu rundu.

2b-I. Prikupljanje dokaza

Forenzičar izvlači novu pločicu s vrha špila. Ovom pločicom menja jednu od prethodno postavljenih pločica zločina, osim pločica „Lokacija” i „Uzrok smrti”. Da bi zamenio pločicu, treba da s nje ukloni metak i odbaci je. Novoizvučenu pločicu postavlja na njeno mesto, a metka stavlja na jednu od šest stavki navedenih na njoj.

2b-II. Izlaganje:

Forenzičar pušta ostale igrače da kratko porazgovaraju o novom tragu pre nego što ih pozove da ponovo izlože svoje mišljenje kao u koraku 2a-II.

2c. Treća runda

Nakon što svaki igrač izloži svoje mišljenje po drugi put, forenzičar prelazi na treću i poslednju rundu.

2c-I. Prikupljanje dokaza: Ponovite korak 2b-I.

2c-II. Izlaganje: Ponovite korak 2b-II.

Važno: Igra se završava odmah nakon trećeg i finalnog izlaganja poslednjeg igrača.

Pogledajte video sa uputstvima za igru!



Rešavanje zločina

Osim forenzičara, svaki igrač, uključujući i ubicu (i saučesnika), može da pokuša da „reši zločin” u bilo kom trenutku tokom igre. Da bi pokušao da reši zločin, igrač treba da objavi: „Znam rešenje”. Taj igrač zatim pokazuje na jednu kartu dokaza i jednu kartu oružja ispred drugog igrača. Ako je igrač koji pokušava da reši zločin pokazao na karte koje zaista jesu „ključni dokaz” i „oružje”, igra se odmah završava i pobeđuju forenzičar i inspektori (kao i svedok).

Ako bilo koja karta nije tačna, forenzičar će samo reći „ne” bez davanja dodatnih informacija.



Ako igrač nije uspeo da reši zločin, mora da preda svoju značku forenzičaru, što znači da je iskoristio svoj jedini pokušaj da reši zločin. Taj igrač nastavlja da učestvuje u igri kao i obično, može i dalje da iznosi svoje mišljenje tokom faze Izlaganja, ali ne može ponovo da pokuša da reši zločin.

Važno: Ako ne pokušate da rešite zločin pre nego što poslednji igrač završi svoje treće i poslednje izlaganje, izgubićete priliku da to uradite. Iskoristite svoju šansu, nemojte je propustiti!

3. Zatvaranje slučaja

Igra se završava kada se ispuni jedan od sledećih uslova:

1. Inspektor prilikom pokušaja da „reši zločin” tačno identifikuje „ključni dokaz” i „oružje”. U ovom slučaju, forenzičar i inspektori (kao i svedok) pobeđuju!
2. Svi igrači su izgubili šansu da reše zločin (ili nisu uspeli ili nisu ni pokušali da „reše zločin” do kraja treće i poslednje faze Izlaganja). U ovom slučaju, pobeđuje ubica (i saučesnik).

PREOKRET

U igri sa svedokom može doći i do preokreta. Ako su „ključni dokaz” i „oružje” pronađeni, ubica, nakon razgovora sa saučesnikom, bira jednog igrača (kojeg će ubiti pre suđenja). Ako izabrani igrač jeste svedok, ubica i saučesnik izbegavaju osudu i pobeđuju. Ako se radi o bilo kom igraču osim svedoka, oni su uspešno osuđeni, a forenzičar, inspektori i svedok pobeđuju.

VARIJANTE

Pločice događaja

Da biste koristili pločice događaja, forenzičar treba da ih ubaci u špil pločica zločina nakon prve runde i prve faze prikupljanja dokaza. Na ovaj način, događaj se može odigrati tokom druge ili treće runde igre. Kada igrate sa pločicama događaja, jednostavno pročitajte tekst naglas i pratite napisana uputstva.

Prilagođavanje težine

Da biste promenili nivo težine, u pravila možete uneti sledeće promene:

Da biste inspektorima olakšali igru, podelite svakom igraču po 3 karte dokaza i po 3 karte oružja.

Da biste inspektorima otežali igru, podelite svakom igraču po 5 karata dokaza i po 5 karata oružja.

ZLATNO PRAVILO

Postoji nekoliko ograničenja u komunikaciji tokom igre:

1. Forenzičar ne sme da prenosi informacije ni na koji način osim postavljanjem metka na pločice zločina i odgovaranjem sa „da” ili „ne” na pokušaj rešavanja zločina.

2. Igrači ne smeju da prekidaju jedni druge tokom faze Izlaganja – osim ako ne žele da pokušaju da reše zločin.

Tokom faze Prikupljanja dokaza, igrači mogu slobodno da govore. Dozvoljeno je da postavljaju pitanja jedni drugima. Odgovaranje je opciono.

