

משחק הבלשים הקלאסי

הרמז



הוראות





ברוכים הבאים לאחוזת טיודור.

לצערנו, אחרתם את המועד. את דר' בלייק לא תוכלו כבר לפגוש, הוא נרצח לפני זמן קצר!

הקורבן בן ה-29 היה אחיינו של סר רוברט בלייק ז"ל, הבעלים הקודמים של אחוזת טיודור.

דוקטור בלייק התייתם מהוריו בגיל צעיר והובא לאחוזת, לחיות אצל דודו הזקן, סר רוברט בלייק. למרות רצונו הטוב, לסר בלייק לא היה מושג כיצד מגדלים ילדים, והוא שלח את אחיינו לפנימייה הטובה ביותר באנגליה. במהלך חופשותיו של בלייק הצעיר, טיפלה בו במסירות הגברת ליבני, סוכנת הבית הוותיקה של אחוזת טיודור.

בלייק הנער השקיע את כל מרצו בלימודיו, קיבל תואר דוקטור לאנתרופולוגיה, וחזר לאחוזת טיודור בעקבות מות דודו.

סר רוברט בלייק, שהיה רווק כל חייו, העביר את האחוזת לקרן מיוחדת על שמו של דוקטור בלייק, אותה עתיד היה לרשת ביום הולדתו ה-30.

לא מזמן גילה דר' בלייק "טפטוף" הולך וגדל של סכומי כסף מהקרן שנעלמו למקורות לא ידועים, ומסיבות לא ידועות. האם זו סחיטה?

האם חבוי סוד במטרתה של הקרן? או שאולי מדובר כאן בעניין מביש הרבה יותר?

דוקטור בלייק נשבע להפוך כל אבן עד שיגלה לאן נעלם הכסף.

לשם כך הוא הזמין את חבריו הקרובים ביותר של דודו המנוח, לביקור של סוף שבוע באחוזת. אך נראה כי משהו השתבש!

במהלך אותו סוף שבוע, בעוד האורחים שוהים באחוזת – נרצח הדוקטור בלייק!



חשודה



גברת
רקיע

חשוד



הכומר
גרין

חשוד



סא"ל
חרדל

ל צד היותה דמות מוכרת בטורי

הרכילות, ניהלה הגברת רקיע קריירה מקרטעת על בימות התאטרון. היא עזבה את אנגליה ועברה להוליווד בתקווה כי שם תוכל להצליח. בהוליווד התיידדה גב' רקיע עם מרגרט בלייק, אמו של דוקטור בלייק. לגברת רקיע שהתאלמנה שלוש פעמים, יש בת יחידה – העלמה שני.

כדי להציל את קריירת התאטרון שלה, מתכננת הגברת רקיע הפקה של מחזמר ראוותני בו התפקיד הראשי מיועד לה, כמובן. לשם כך היא זקוקה לסכום כסף גדול ביותר, שלא נמצא ברשותה.

ה כומר גרין החל את שליחותו

הדתית בגיל צעיר מאוד. כבר בגיל 12 היה מטיף מוסר לחבריו לכיתה ולהוריו, ובגיל 15 החל לקרוא לעצמו הכומר גרין. עם סיום לימודיו החל להסתובב ברחבי אנגליה ולהפיץ את משנתו החברתית שעיקרה "קחו מן העשירים ותנו לעניים". באחד ממסעותיו פגש את סר רוברט ואת אחיינו דוקטור בלייק. השמועה אומרת כי המשטרה חקרה בעבר את הכומר גרין בחשד למרמה, העלמה והלבנת כספים.

ס א"ל חרדל, אורח קבוע באחוזה טיודור,

היה חבר וותיק של סר רוברט. עם השנים הוא התיידד גם עם אחיינו הצעיר, דוקטור בלייק. למרות שהקריירה הצבאית של סא"ל חרדל לא הייתה מפוארת, הרי שבעיני עצמו היה גיבור גדול. עם פרישתו לגמלאות, הוא הצליח לשכנע מוציא לאור, כי זיכרונותיו משירותו הצבאי יהיו לספר מעניין למרות שקיבל מקדמות שמנות לכתיבת הספר. הוא הצליח לכתוב עד כה רק את תוכן העניינים שלו.

בינתיים, החל בית ההוצאה ללחוץ לקבל את כספו בחזרה.



חשודה



הגברת
ליבני

הגברת ליבני שימשה במשך שנים ארוכות כסוכנת הבית והטבחית של אחוזת סידור. כאשר הגיע הנער בלייק אל האחוזת, היא הייתה האומנת שלו. עם מותו של סר רוברט, הייתה הגברת ליבני מעובדי האחוזת הבודדים שדוקטור בלייק השאיר בתפקידם. כטבחית, אהבה הגברת ליבני לנסות מאכלים חדשים בארוחות הערב, אולם התוצאות לעיתים קרובות לא היו כל כך מוצלחות עבור אורחי האחוזת. כעת, בגיל 63, נותרו לה עוד שנים ספורות בלבד של שירות מסור. ומה יהיה עליה אחר כך?

חשודה



העלמה
שני

העלמה שני היפיייה היא בתה של גברת רקיע. הפעמים הרבות שבהן בילתה עם אמה מאחורי הקלעים של בימת התאטרון עשו את שלהן, והיא החלה מפתחת קריירת משחק משל עצמה. התחרות הסמויה ביניהן התפרצה כאשר שמעה העלמה שני על המחזמר אותו מתכוונת אימה להפיק, ועל התפקיד השולי שהיא השאירה לה. בעוד שלעצמה לקחה את התפקיד הראשי, מאוכזבת ומתוסכלת החלה העלמה שני לתכנן כיצד להשיג את הכסף להפקת המחזמר בעצמה...

חשוד



פרופסור
שיזיפי

כמומחה לתרבות המזרח התיכון הקדומה, עזב פרופסור שיזיפי לפני מספר שנים את משרת ההוראה שלו לטובת הרפתקאות ארכאולוגיות במצרים. סר רוברט בלייק מימן כמה משלחות חפירה של פרופסור שיזיפי, ובדרך זו הכיר הפרופסור גם את דוקטור בלייק. לפני זמן לא רב, הואשם פרופסור שיזיפי בזיוף ממצאים ונאלץ להתפטר ממשרתו במוזיאון הבריטי. מסתבר כי כמה מספריו של הפרופסור הועתקו כמעט מילה במילה ממחקרים של אחד מעמיתיו, אשר נהרג בתאונה מסתורית מספר שנים קודם לכן.

הפעלומה מסתורית באחוזת בלייק!

אין דעות לפריצה

המסמכים נמסרו כי לא נמצאה עדות לפריצה מבחינה חוקית לחקירה מסר כי חשש של חקיקה בלייק נמצאה למטרות המדעיות אולם, הממצאים שנחשפו עד כה מעידים כי העוסק נעדרה לשם סודות אחר באחוזת.

חוקרים מנסים לזכור

חוקרי המסמכים מנסים לעדכן העיבוד בעקבות למסלול כל מידע העשוי להיות לתועלת חשש המסמכים חתום. במסגרת אחוזת חוקר הבולשים בעצמם חשש רמזים בחשיפת החוקרים והמגברים השונים הבכש הראשון שיעלה מן רוח את דוקטור בלייק. כאילו חדר ובאמצעות איזה לכל חשש - הוא המבצע

המפשייר - ליון בלייק, האנציקלופדית העדכן, נמצא סוד בלייק שבת ב'אחוזת סידור' ביחס המפשייר שבמפשייר, סיבת הפחות עדיין לא ידועה אך המסמכים חשופים כי לא חשש זה מוחל סודות.

המסמכים נמצאו

הדוקה אנונימית העיקרית את המסמכים לאחוזת סידור, שם נמצא ד"ר בלייק ללא רוח חיים, ששת המסמכים ששנו באחוזת בעבור לחקירה.

חשופים באחוזת

בגני המסמכים ערכו מריקות ראשוניות בחוקר האחוזת הרבים. לבי הרחוקים נמצאו ששה חששים חשופים אשר יכלו לשמש בכל תוצאה.

דו"ח המשטרה

המטה הארצי | מפקדת מחוז המפשייר והסביבה

קצין ממונה פקד בראון	תאריך שבת, 5 יוני, 1926
חקירה	חשד לרצח
מקום	מורתו של דוקטור ג'ון בלייק, בן 29, אנתרופולוג
ממצאים חשופים	אחוזת סידור, דרך היסמין, מקום מגוריו של דוקטור בלייק אחוזתו של סר רוברט בלייק, לשעבר
חשודים	פגיון, פמוס, אקדח, חבל, מוט ברזל, מפתח צינורות
חשודים	ששת האנשים שבתמונות, שהו באחוזת בעת מורתו של ד"ר בלייק.





4. לוקחים את כל הקלפים ומחלקים אותם ל-3 קבוצות: חשודים, חדרים וכלי נשק. מערבבים כל קבוצת קלפים בנפרד ומניחים אותן על השולחן. פניהם כלפי מטה. עכשיו, מבלי שאף אחד יראה אותם, לוקחים את הקלף העליון מכל ערימה, ומכניסים לתוך מעטפת הרצח. המעטפה מכילה עכשיו את התשובות לשלוש השאלות: מי הרוצח? היכן? ובאיזה כלי נשק?

5. מערבבים את הקלפים הנותרים יחד, פניהם כלפי מטה, ומחלקים אותם למשתתפים עם כיוון השעון (אין זה משנה אם חלק מהמשתתפים קיבלו קלף אחד יותר מהאחרים). כל משתתף מביט בקלפים שקיבל בהירות, כך שאף אחד לא יוכל לראות אותם. כיוון שהם נמצאים בידך, הם לא יכולים להיות במעטפת הרצח – כלומר, כל הקלפים שבידך לא היו מעורבים בפשע!

6. כל משתתף לוקח דף חקירה אחד ומסמן X באחד מסורי המשבצות ליד החשודים, כלי הנשק והחדרים שנמצאים בידו.

אופן המשחק

העלמה שני משחקת תמיד ראשונה והמשחק ממשיך בכיוון השעון. אם העלמה שני אינה משחקת, החשוד לשמאלה מתחיל ראשון.

במהלך המשחק, המשתתפים נעים מחדר לחדר במטרה לבצע את החקירות. בכל תור, נסה להגיע לחדר אחר באחתה. בתורך, אתה יכול להזיז את כלי המשחק שלך בהתאם לתוצאות הקוביות או באמצעות המעבר הסודי, אם אתה נמצא בחדר פינתי.

מטרת המשחק

כדי לנצח במשחק, עליך למצוא את התשובות לשלוש השאלות: מי רצח את דוקטור בלייק, באיזה כלי נשק השתמש, ובאיזה חדר בוצע הרצח?

מה בקופסה

לוח משחק, 6 כלי משחק ייחודיים, 6 כלי נשק (פגיון, פמוט, אקדח, חבל, מוט ברזל ומפתח צינורות), 6 קלפי חשודים, 6 קלפי כלי נשק, 9 קלפי חדרים, חבילת דפי חקירה, מעטפת הרצח, 2 קוביות.



הכנות

1. כל משתתף בוחר באחד החשודים ומניח את כלי המשחק שלו בנקודת ההתחלה המתאימה על גבי הלוח (לפי השם והצבע של החשוד). עם הכלי הזה הוא ינוע במהלך המשחק. גם אם יש פחות מ-6 משתתפים, מניחים את כל החשודים במקום המתאים להם. הרי הם עדיין חשודים ויתכן ואחד מהם ביצע את הרצח!
2. מניחים את כלי הנשק בחדרים שונים כבחירתכם, כלי נשק אחד בחדר.
3. מניחים את מעטפת הרצח הריקה על גרם המדרגות שבמרכז הלוח.



הטלת הקוביות

הטל את הקוביות והעבר את כלי המשחק שלך על המשבצות בלוח, בהתאם לתוצאה.

- מותר לנוע במאוזן או במאונך, קדימה או אחורה – אך לא באלכסון.
- מותר לשנות כיוונים ללא הגבלה, אך אסור לדרוך על משבצת יותר מפעם אחת במהלך התור.
- אסור לעצור או לעבור דרך משבצת שתפוסה כבר ע"י חשוד אחר.

מעברים סודיים

החדרים שנמצאים בפינות האחוזה מחוברים באלכסון ע"י מעברים סודיים. המטבח וחדר העבודה מקושרים זה לזה ומעבר סודי נוסף מקשר בין הטרקלין לחממה.

אם כלי המשחק שלך נמצא באחד החדרים הללו בתחילת תורך, אתה יכול, אם תרצה בכך, להשתמש במעבר הסודי. אם השתמשת במעבר הסודי, אינך יכול להטיל את הקוביות בתור הזה. המעבר מהווה את התור שלך.

כדי לעבור במעבר הסודי, עליך להכריז כי אתה רוצה לעשות זאת, ולהעביר את כלי המשחק שלך לחדר בפינה הנגדית.

כניסה ויציאה מהחדרים

ניתן להיכנס או לצאת מחדר על ידי הטלת הקוביות ומעבר דרך הדלת או על ידי שימוש במעברים הסודיים. כשעוברים דרך הדלת – לא סופרים את הדלת עצמה כמשבצת. כשנכנסים לתוך חדר, אין זה משנה אם נותרו לך עדיין משבצות לנוע לפי הטלת הקוביות. ברגע שנכנסת לחדר – התנועה מסתיימת. במידה והמשבצת הסמוכה לדלת תפוסה על ידי אחד החשודים, אסור לעבור דרכה בין אם אתה בתוך החדר או מחוץ לו.

השערות

משתתף שנכנס לחדר יכול להעלות **השערה**. באמצעות ההשערות, בתהליך של ביטול אפשרויות (אלימינציה) – ניתן לגלות אילו קלפים נמצאים במעטפת הרצת.

כדי להעלות השערה, העבר חשוד וכלי נשק אל החדר שבו אתה נמצא. עכשיו העלה את ההשערה שהרצח התבצע בחדר זה, ע"י החשוד וכלי הנשק אותם העברת אל החדר.





אם כלי המשחק שלך הוא זה שהועבר לאחד החדרים, אתה יכול לנצל את תורך כדי להעלות השערה משלך בנוגע לאותו החדר (מבלי להסיל את הקוביות), או לצאת מהחדר על ידי הטלת הקוביות.

בדיקת ההשערה: אמת או שקר

לאחר שהעלית השערה, שאר המשתתפים, בתורם, מנסים להפריך אותה, ולהוכיח שהיא שגויה. הראשון שמנסה הוא המשתתף לשמאלך. עליו להביט בקלפים שלו כדי לראות אם אחד משלושת הקלפים שהזכרת בהשערה נמצא אצלו.

שים לב: המשתתף לא מכריז כמה מן הקלפים שהזכרו בהשערה נמצאים בידו.

- אם למשתתף לשמאלך יש את אחד הקלפים שהזכרת בהשערה, הוא חייב להראות לך אותו, כך שהאחרים לא יוכלו לראותו. בכך מסתיים תורך.

- אם למשתתף לשמאלך יש יותר מקלף אחד מהקלפים שהזכרת בהשערה, הוא אינו מכריז על כך, אלא בוחר קלף אחד בלבד מהם ומראה לך אותו, כך שהאחרים לא יוכלו לראותו. (כלומר, רק הוא יודע כמה קלפים, מאלה שהזכרו בהשערה – נמצאים ברשותו) בכך מסתיים תורך.

- אם למשתתף לשמאלך אין אף אחד מן הקלפים שהזכרת בהשערה, האפשרות להפריך את ההשערה שלך עוברת למשתתף הבא, זה שיושב לשמאלו.

לדוגמה: נניח וכלי המשחק שלך הוא העלמה שני, ואתה נמצא בחממה ראשית, העבר את אחד החשודים – הכומר גרין למשל – לחממה. הצעד הבא יהיה להעביר לשם גם כלי נשק – מוט הברזל, לדוגמה. עכשיו אמור: "אני משער כי הרצח בוצע ע"י הכומר גרין, בחממה ועם מוט הברזל".

מותר לך להעלות השערות הכוללות קלפים שבידך. זאת כדי לבלבל את המשתתפים האחרים או כדי להוריד מכלל האפשרויות מרכיב מסוים. כך למשל אתה יכול לכלול בהשערה שלך קלף של כלי נשק וקלף של חדר שנמצאים בידך. אם לאף משתתף אין את קלף החשוד שנקבת בשמו, אתה יכול להיות בטוח כי זה הקלף שנמצא במעטפה.

זכור: עליך להיות בחדר שאתה מעלה בהשערה שלך. כמו כן, אל תשכח שכל כלי המשחק, כולל כלי המשחק שלך ושל החשודים העודפים – הם חשודים.

ניתן להעלות רק השערה אחת בכל תור. כדי להעלות השערה נוספת, עליך לצאת מן החדר ולהיכנס לחדר אחר, או לחזור לאותו החדר בתור הבא. אסור לצאת ולהיכנס לאותו החדר באותו התור, גם לא דרך דלתות שונות.

כלי משחק שהועברו ממקומות שונים על הלוח, לא חוזרים למקומם לאחר העלאת ההשערה, אלא נשארים באותו החדר. אין הגבלה על מספר החשודים וכלי הנשק שיכולים להיות באותו החדר בו זמנית.





האשמה שגויה

אם אחד מהקלפים שנקבת בשמם אינו נמצא במעטפת הרצח – ההאשמה שלך שגויה!

החזר את שלושת הקלפים למעטפת הרצח, מבלי שאף משתתף יראה אותם, ובלי לדווח לשאר המשתתפים את שראית.

מעטה, אסור לך להתקדם יותר, להעלות השערות או האשמות. לפיכך – אינך יכול לנצח. בכל מקרה, אם כלי המשחק שלך חוסם את דלת הכניסה לחדר, הכנס אותו לתוך החדר כך שהמשתתפים האחרים יוכלו להיכנס או לצאת ממנו.

תפקידך במשחק מעטה יהיה אך ורק לנסות ולהפריך השערות של המשתתפים האחרים, ע"י כך שתראה להם מהקלפים בידך, כשתבקש לך.

כמו כן, המשתתפים האחרים יכולים להעביר את כלי המשחק שלך לחדרים השונים על מנת להעלות השערות.

המנצח במשחק

אם ההאשמה שלך נכונה ושלושת הקלפים שנקבת בשמם אכן נמצאים בתוך מעטפת הרצח – פתרת את התעלומה וניצחת במשחק! עליך להראות את שלושת הקלפים שהיו במעטפת הרצח לשאר המשתתפים כך שיוכחו בצדקתך.

כאשר משתתף מראה לך את אחד מהקלפים שבהשערה שלך, קיבלת הוכחה כי קלף זה אינו נמצא במעטפת הרצח. כלומר, ההשערה שלך הייתה שגויה. אתה יכול לסמן את הקלף הזה בדף החקירה שלך – ובזאת להורידו מרשימת האפשרויות.

אם אף משתתף אינו מסוגל להפריך את ההשערה שלך, אתה יכול לסיים את תורך או לבצע מייד "האשמה".

האשמה

אם אתה חושב שאתה יודע אילו קלפים נמצאים במעטפת הרצח, אתה יכול, בתורך, לצאת בהאשמה ולנקוב בשמם של שלושת הקלפים האלו. כמו בעת העלאת השערה, כך גם בעת העלאת אשמה, עליך להיות בחדר שבשמו אתה נוקב.

את ההאשמה יש לנסח כך: "אני מאשים את (שם החשוד) בביצוע הרצח ב-(שם החדר) באמצעות ה-(שם כלי הנשק)". עתה, הסתכל בקלפים שבמעטפה, מבלי שהאחרים יראו אותם.

חשוב: אתה יכול להעלות רק האשמה אחת במהלך המשחק!

