

112mm

154mm



MENNYORSZÁG, JÖVÖK!

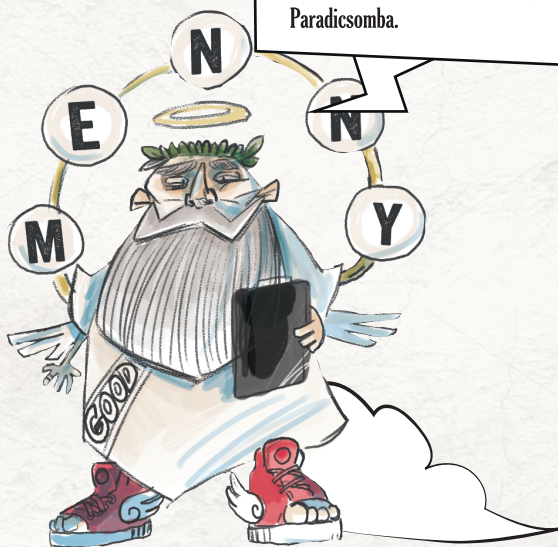
12+ 5-10 JÁTEKOS 20 PERC

— JÁTEKSZABÁLY —

BEVEZETÉS

Az életetek véget ért, és most mindannyian a Mennysország kapuja előtt álltok, reménykedve, hogy bebocsátást nyertek. Egy jól öltözött idős férfi jelenik meg előttetek, és azt mondja:

A Mennysország majdnem megtelt! Sajnos nincs hely mindannyiótok számára. Beszéljétek meg, és döntsetek el, ki az, aki nem léphet be a Paradicsomba.



A legbűnösebbek közületek nem juthatnak be. De honnan tudnád, hogy te is közjűk tartozol-e? Lehet, hogy szükséged lesz egy bűnbakra. Dolgozz együtt a többiekkel, és tegyél meg mindent, hogy ne téged válasszanak ki!

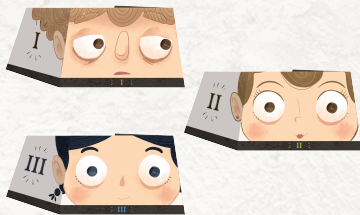
A JÁTÉK CÉLJA

A Mennysország, jöve! egy szereposztós, következtetésen és blöffölésen alapuló játék. A játékosok titokban két csapatra oszlanak: a **Bűnösök csapatára** és a **Bűnbak csapatára**. A játék elején a legtöbb játékos még azt sem tudja, melyik csapatba tartozik. Mindkét csapatban lehet egy vagy több játékos is. Próbáld meg kideríteni, te melyik csapatban vagy, tartsd titokban, majd próbáld kitalálni, ki hová tartozik. Végül valaki vádat emel — és ekkor kezdődik az igazi móka.

A DOBOZ TARTALMA



25 db bűnkártya



10 db sorszámozott paraván



1 db bűnökét
összefoglaló tábla



10 db sorszámozott
játékosjelző



10 db kétoldalas
szavazókorong

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Üljetek le egy körbe.

2. Minden játékos kapjon egy szavazókorongot, egy véletlenszerűen választott játékosparavánt és a hozzá tartozó számú játékosjelzőt. A megmaradt elemeket tegyék vissza a dobozba.

3. Helyezzétek a bűnöket összefoglaló táblát a játéktér közepére.

4. Keverjétek meg a 25 bűnkártyát, majd osszatok titokban egyet-egyet minden játékosnak.

5. Minden játékos nézze meg a saját kártyáját, majd LEFORDÍTVA helyezze el maga elé BAL OLDALRA. Így minden játékos JOBB OLDALÁN is lesz egy bűnkártya.

6. Ezután minden játékos nézze meg a JOBB OLDALÁN lévő kártyát, majd tegye vissza LEFORDÍTVA.



DÁVID
(LUSTASÁG)



FONTOS: A játékosok jobb és bal oldalán lévő két kártyán látható két szimbólum alapján – a játékosparavánon található táblázat segítségével – minden játékos megfejtheti, mi az ő titkos bűne. Például: + = irigység. A játékosoknak titokban kell tartaniuk a saját bűnüket. Senki sem volt büntetlen. Ez az a bűn, amit még az életükben elkövettek – és lehet, hogy egy másik játékos szenttanúja is volt!

7. Ezután minden játékos a lenti táblázat alapján meghatározott bűnkártyát húz fel. A megmaradt kártyákat felfordítva helyezték a játéktér közepére, hogy mindenki láthassa őket.

5 játékos	6 játékos	7 vagy 8 játékos	9 vagy 10 játékos
4 kártya	3 kártya	2 kártya	1 kártya

**MÁRK
(LUSTASÁG)**



MÉGFÉRTÉZÉS: Minden játékos elkövetett egyet a hét főbűn közül. Elfordulhat, hogy többen is ugyanazt a bűnt követtek el. A bűnök a játékosparavánon rangsorolva szerepelnek, a legüljósabbtól a legenyhébbig. (Éz a sorrend csak a játék része, nem komoly erkölcsi besorolás!) Ha megnézed a táblázatot, láthatod, hogy a büszkeség a legnagyobb bűn, míg a bujáság a legenyhébb.

MÉGFÉRTÉZÉS: A kiosztott kártyák alapján általában két csapat jön létre. Az(ok) a játékos(ok), akik a legenyhébb bűnt követtek el, a Bűnbak csapat tagjai. Például: ha senkinek sincs „Bujáság” bűne, akkor lehet, hogy a „Falankság” kártyával rendelkezők tartoznak a Bűnbak csapathoz. A Bűnbak csapat általában kivételesen van. Minden más játékos a Bűnösök csapatába tartozik. Az(ok) a játékos(ok), akik a legüljósabb bűnt követtek el,ők a Gonosztevő(k).

Példa esetben, ha a Bűnbak csapat létszáma megegyezik vagy meghaladja a Bűnösök csapatát, akkor csak az a játékos tartozik a Bűnbak csapathoz, aki a legalacsonyabb sorszámú paravánt kapta közülük. Ez csak a Végjáték fázisban derül ki (lásd 8. oldal – A játék vége).

**BOGI
(LUSTASÁG)**



A példában senkinek sincs büszkeség bűne, ezért Kitti és István a Gonosztevők, míg Péter a **Bűnbak csapat** tagja. Minden játékos - Péter kivételével - a **Bűnösök csapatához** tartozik.

Gonosztevők (Bűnösök csapata)

Bűnbak csapat

IRIGYSÉG

BÜSZKESÉG	IRIGYSÉG	HARAG	LUSTASÁG	KAPZSISÁG	FALANKSÁG	BUIJÁSÁG
☹️ + ☹️	👑 + ☹️	💀 + ☹️	👑 + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + 👑
☹️ + ☹️	👑 + ☹️	💀 + ☹️	👑 + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + 👑
☹️ + ☹️	👑 + ☹️	💀 + ☹️	👑 + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + 👑
☹️ + ☹️	👑 + ☹️	💀 + ☹️	👑 + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + ☹️	☹️ + 👑

A játékosparavánon található táblázat.

A JÁTÉK MENETE

Egy játék három fázisból áll:

- ELLENŐRZÉSI fázis
- VITA fázis
- VÉGJÁTÉK

ELLENŐRZÉSI FÁZIS

Minden játékos megnézheti egy másik játékos lefordított kártyáját.

Miután minden játékos megtudta a saját titkos bűnét, a játék azzal a játékosal kezdődik, akinek a legalacsonyabb számú paravánja van. A kezdőjátékos megnéz egy lefordított kártyát, ami legalább három helyre van tőle. (Nem nézhet meg kettő hellyel arrébb lévő kártyát, mert akkor túl könnyen kitalálná a közvetlen szomszédai bűnét.) Ha megnézi a kiválasztott kártyát, megtud egy szimbólumot, ami a kártya két szomszédos gazdájára jellemző. Ezután a játékos a saját számának megfelelő jelzőt helyezi el arra a kártyára, amit megnézett. (Később bármikor újra megnézheti azt a kártyát, amin a saját számú jelzője van, vagy a saját jobb és bal oldalán lévő kártyákat..)

Miután minden játékos

- óramutató járásával

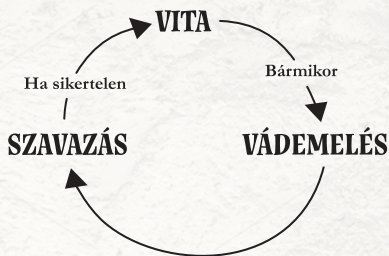
meggegyező irányban

- megnézett egy távolabbi

kártyát, elkezdődik a vita fázis.



VITA FÁZIS



Vita: Mindenki szabadon beszélhet.



Vádemelés: A vita fázis során bármikor bármelyik játékos kijátszhat egy kártyát a kezéből, hogy szavazást kezdeményezzen. A kijátszott kártyát felfordítva kell elhelyezni a bűnöket összefoglaló táblán a kártyán látható szimbólumhoz tartozó kijelölt helyre. A kártya mindenki számára látható lesz. A kártya lerakásával a játékos (azaz a Vádló) vádat emel egy másik játékos (azaz a Vádlott) ellen, hogy nem méltó a Mennysországba való bejutásra. A Vádló ekkor előadja az érveit, és szavazás következik. Ha egyszerre több játékos is szavazást szeretne kezdeményezni, akkor az emelkedő sorrendben kell megoldani a játékosparavánokon szereplő számok alapján.

A Vádló előadja az érveit: A Vádló megpróbálja meggyőzni a többi játékost arról, hogy a Vádlott **a Bűnbak**. Ebben a szakaszban már nem igazán beszélgetés zajlik, mivel csak a Vádló szólalhat meg, más játékosok nem beszélhetnek.

Stratégiai tipp: Ez egy jó alkalom a játékosok számára, hogy szabadon beszéljenek anélkül, hogy félbeszakítanak őket.



Szavazás: Amikor a Vádló befejezte a beszédét, mindenki szavaz arról, hogy egyetért-e vele vagy sem. Minden játékos a választott oldalával lefelé teszi a szavazókorongját a kezébe. A Vádló számol: „Egy, kettő, három, szavazás!” Ezután mindenki – beleértve a Vádlót és a Vádlottat is – egyszerre felfedi a kezét, a szavazókorongjuk kiválasztott oldalával felfelé. Ekkor megszámolják a szavazatokat.

Általános tanács a **Bűnösök** csapat tagjai számára:



FELFELÉ MUTATÓ HÜVELYKUJJ: azt jelenti, hogy egyetértesz azzal, hogy a Vádlott **egy Bűnbak**, tehát nem **a Bűnösök csapatának tagja**.



KERESZT: azt jelenti, hogy úgy gondolsz, a Vádlott **a Bűnösök csapatának tagja**, nem pedig **Bűnbak**.

Az eredmény:

- Ha a játékosok több mint fele **FELFELÉ MUTATÓ HÜVELYKUJJAT** mutatott, a szavazás **SIKERES**, és a játék a **VÉGJÁTÉK** fázisba lép (lásd lejjebb).
- Ha a játékosok fele vagy kevesebb **KERESZTET** mutatott, a szavazás **MEGBUKOTT**, és a vita folytatódik, amíg valaki újabb szavazást nem kezdeményez.



STRATÉGIAI TIPP: Vádemeléssel és kártya kijátszásával információt adhatsz át, és megtudhatod, hogyan fognak mások szavazni.



A JÁTÉK VÉGE

A vádlottnak elérkezik az **UTOLSÓ ESÉLYE**.
Ezután következik a játék lezárása.

Utolsó esély: Miután egy szavazás sikeres lett, a vádlott utolsó esélyként megnevezi az(oka)t a játékos(oka)t, akik szerint a gonosztevők.

A játék lezárása: Fordítsátok fel az összes lefordított kártyát. Először meg kell határozni, hogy a vádlott valóban bűnbak volt-e. Ha nem, akkor a **Bűnbak csapat** nyer. Ha a vádlott az utolsó esély során az összes gonosztevőt hibátlanul megnevezte, akkor a **Bűnbak csapat** győz. Ha nem, akkor a **Bűnösök csapata** nyer.



Nézd meg a táblázatot.
Olvasd el a példát.





Példa 6 játékos esetén.

Példa: Kitti (**VÁDLÓ**) vádat emelt Péter ellen, és a szavazás sikeres lett. Péter utolsó esélyként Kittit nevezte meg gonosztevőként. Ezután mindenki felfordította a lefordított bűnkártyákat. Kiderült, hogy Péter a legalacsonyabb rangú bűnnel, a kapzsizsággal rendelkezett, így **a Bűnbak csapat** tagja volt. Ellenőrizték az utolsó esélyt: Péter csak Kitti nevét nevezte meg, és kihagyta Istvánt, aki szintén gonosztevő volt. Így az utolsó esély sikertelen lett, és **a Bűnösök csapata** nyerte meg a játékot.

TIPPEK

Barátaim! Úgy tűnik, kicsit elvesztetek. Gyertek, itt van néhány apró trükk, amit hasznosnak találhattok!



Kérdezés:

- Az eldöntendő (igen-nem) kérdések sokkal hasznosabbak, mint a nyitott kérdések.
Például próbáld meg így kérdezni: „Szerinted a jobb oldalon ülő játékos követte el a bujaság bűnét?” (ahelyett, hogy közvetlenül a személyazonosságáról kérdeznél).
- A játékosok melletti bűnkártyákon kívül érdemes a kézben tartott kártyákról is kérdezni, hogy több információhoz juss a következtetéshez.
Például: „Gyanítom, hogy a kapzsiság bűnöse (♡ + ♡) közöttünk van. Nézzük csak! Van valakinek ♡ szimbólum a kezében lévő kártyáján?”
- Néha bölcs lépés lehet az is, ha titkos információt elcseréled egy másik játékossal.

Következtetés:

- Figyeld a szavazásokat, és kövesd nyomon az eredményeket!
A szavazás alatti viselkedés sokat elárulhat egy játékos kilétéről — hogy a Bűnösök vagy a Bűnbakok csapatához tartozik —, sőt még a mellette ülők bűneire is utalhat.
- Nem feltétlenül kell pontosan tudnod, hogy egy másik játékos melyik titkos bűnt követte el — már az is elég, ha tudod, bűnösebb vagy kevésbé bűnös, mint te.

Információ felfedése/eltitkolása:

- Kérhetsz másokat arra, hogy számolják meg, hány adott szimbólum szerepel a kezükben lévő kártyákon — így kizárhatsz bizonyos bűnösök jelenlétét a játékban. Természetesen a félrevezetés is egy lehetőség.
- Egy jól időzített szavazás sokat számíthat! Ilyenkor nem is feltétlenül a szavazás eredménye a lényeg, hanem az, hogy a kézben lévő kártyák felfedése információval szolgálhat a többi játékosnak.

A Mennországi, jöve! egy olyan játék, ahol a változatosság és a szabadság uralkodik. Itt nem a precíz logika számít, hanem az, hogy mennyire gyorsan reagálsz, és milyen ügyesen kérdezel. A győzelem vagy vereség sokszor csak rajtad múlik! Bár a játékszabályok és játékelemek mindenhol ugyanazok, az élmény mindig más — attól függ, kikkel játszol.

Készen állsz belépni a Mennországba?

TUTORIAL VIDEÓ



**ANGOL
(YOUTUBE)**



KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

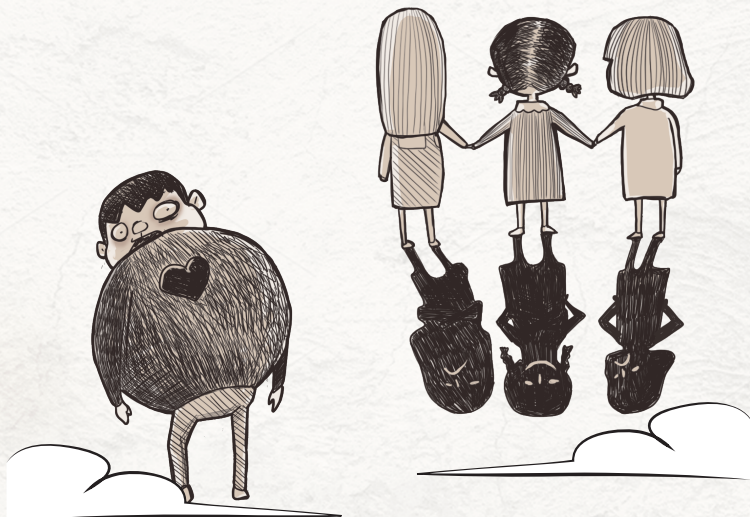
Tervező: Donald Chan

Játékfejlesztés: Kitty Wan

Illusztráció és grafikai tervezés: MaChai, Ash, Shum

Szerkesztő: Eddie Ho

Tesztjátékosok: Toreay, 黎伯, Silver, 南宮, 阿基, 阿哲, Kenneth, Gerald, 小全, Henry, 小宋, Nadia, Cat, Jason, 龍約瀚, PT, Iris, Jesse, Kit



Termék megnevezése: **Mennyország, jövőkl társasjáték**

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz.

A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől.

Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas

az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Gyártó: Broadway Toys Limited, Room 307, Heng Ngai Jewelry Centre, 4 Hok

Yuen Street East, Hungghom, Kowloon, Hong Kong.

Származási ország: Kína

Importálja:

REGIO Játékkereskedelmi Kft.,

1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

regiojatek.hu | info@regiojatek.hu



Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 2363 1998

Copyright © 2025 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.