

Rozwiązanie Śledztwa

Każdy gracz, łącznie z Mordercą (i Wspólnikiem), ale za wyjątkiem Technika Śledczego, może dokonać pojedynczej próby „Rozwiązania Śledztwa” w dowolnym momencie toczącej się gry. Aby podjąć taką próbę, gracz powinien ogłosić: „Próbuje rozwiązać sprawę!”. Następnie wskazuje na jedną kartę Poszlaki oraz jedną kartę Metody spośród leżących naprzeciwko innego gracza.

Jeżeli gracz podczas próby rozwiązania śledztwa wskazał poprawnie na Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni, gra kończy się natychmiastowo, a Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę.

Jeśli którakolwiek z tych kart jest niewłaściwa, Technik Śledczy mówi tylko „Nie”, bez udzielania jakichkolwiek dodatkowych informacji.

Jeśli gracz podjął próbę rozwiązania śledztwa, która zakończyła się niepowodzeniem, musi oddać swoją Odznakę Technikowi Śledczemu, wskazując w ten sposób, że wykorzystał swoją jedyną próbę rozwiązania śledztwa. Gracz ten kontynuuje rozgrywkę, normalnie w niej uczestnicząc. Może on nadal prezentować swoje opinie podczas wszystkich faz Prezentacji, ale nie może już podjąć kolejnej próby rozwiązania śledztwa.

Ważne: Jeżeli nie podejmiesz próby rozwiązania śledztwa przed trzecią, finałową Prezentacją ostatniego gracza (lub w trakcie tej Prezentacji), stracisz swoją szansę. Nie przegap jej!

3. Zamknięcie Akt Sprawy

Gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

1. Detektyw podejmie próbę „Rozwiązania Śledztwa” i poprawnie wskaże Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni. W tym przypadku Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę!
2. Wszyscy gracze stracili swoje okazje na rozwiązanie śledztwa (dokonali niepoprawnych wskazań lub nie podjęli próby „Rozwiązania Śledztwa” przed końcem trzeciej, finałowej Prezentacji). W tym przypadku Morderca (i Wspólnik) wygrywają grę.

ZWROT AKCJI

W grze ze Świadkiem na końcu gry może nastąpić zwrot akcji. W przypadku, gdy Dowód Koronny oraz Metoda Zbrodni zostały wybrane poprawnie, Morderca, po dyskusji ze Wspólnikiem, wybiera i wskazuje gracza, który ginie w tajemniczych okolicznościach przed procesem. Jeśli wytypowany gracz jest Świadkiem, Morderca ze Wspólnikiem unikają wyroku i wygrywają grę. Jeśli jest to jakakolwiek postać inna niż Świadek, zostają skazani skutecznie, a Technik Śledczy, Detektywi oraz Świadek wygrywają grę.

WARIANTY

Kafle Wydarzeń

Żeby grać z kafkami Wydarzeń, Technik Śledczy powinien wtasować je w talię kafli Poszlak po pierwszej rundzie Zbierania Dowodów. W ten sposób wydarzenie będzie mogło pojawić się podczas drugiej, a także finałowej rundy gry. Jeśli w trakcie gry zostanie wylosowany Kafel Wydarzeń, Technik czyta na głos jego treść a następnie postępuje zgodnie z instrukcjami.

Dostosowanie poziomu trudności

Gracze mogą wprowadzić następujące zmiany w zasadach w celu dostosowania poziomu trudności:

- Żeby uczynić rozgrywkę łatwiejszą dla Detektywów, rozdaj każdemu z graczy po 3 karty Metod i 3 karty Poszlak.
- Żeby uczynić rozgrywkę trudniejszą dla Detektywów, rozdaj każdemu z graczy po 5 kart Metod i 5 kart Poszlak.

ZŁOTE ZASADY

Jest kilka ograniczeń w komunikowaniu się:

1. Technik Śledczy nie może przekazywać informacji w żaden inny sposób niż poprzez położenie znaczników Pocisków na kafkach Poszlak oraz odpowiadanie „tak” lub „nie” na próbę rozwiązania śledztwa.
2. Gracze nie mogą przeszkadzać sobie nawzajem podczas faz Prezentacji – poza próbą Rozwiązania Śledztwa.

Podczas faz Zbierania Dowodów gracze mogą rozmawiać swobodnie. Zadawanie sobie nawzajem pytań jest dozwolone. Udzielanie odpowiedzi jest dobrowolne.

AUTORZY

Autor gry: Tobey Ho

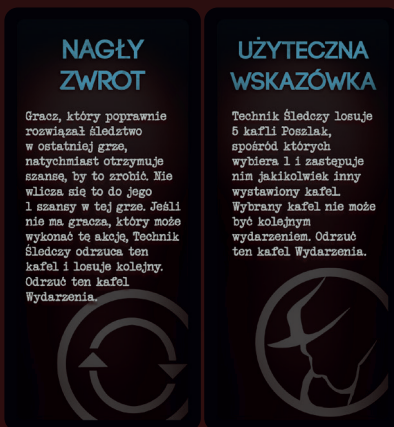
Ilustracje: Tommy KC.5, On Tung

Tłumaczenie: Przemysław Szkudlarek

Redakcja: Rafał Kruczek, Magdalena Włodarczyk

Konsultacje: Bartosz Chlebicki

Skład graficzny: Łukasz Kempński



DOCHODZENIE

WPROWADZENIE

DOCHODZENIE to gra, w której wszyscy są podejrzani. Jako Detektywi przybywacie na miejsce zbrodni. Wygląda na to, że tym razem ktoś spłoszył sprawcę, bo ten nie zdążył po sobie posprzątać. A może to kolejny epizod gry, którą morderca prowadzi z wydziałem śledczym?

Spośród wielu podejrzanych przedmiotów rozrzuconych wokoło musicie wydedukować, jaka była Metoda Zbrodni oraz zidentyfikować Dowód Koronny w celu złapania i skazania zabójcy.

Technik Śledczy będzie dawał wam wskazówki, podpowiadając czego macie szukać.

Morderca spróbuje zasiał zamęt i zmylić poszlaki, by oskarżenie nie padło na niego.

KOMPONENTY



32 Kafle Poszlak
(w tym 6 kafli Wydarzeń)

11 Żetonów Odznak
6 drewnianych znaczników – pocisków

POSTACIE



Technik Śledczy (x1)

Jako „mistrz gry” Technik Śledczy trzyma w ręku rozwiązanie śledztwa. Jest on odpowiedzialny za asystowanie Detektywom w zidentyfikowaniu Dowodu Koronnego oraz Metody Zbrodni. Gdy Detektywom uda się tego dokonać, śledztwo jest rozwiązane, a Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę.

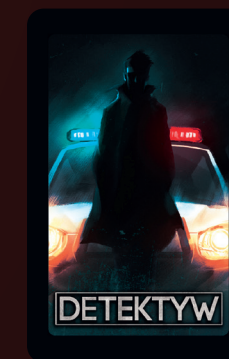
Podczas gry Technik Śledczy NIE może udzielać wskazówek słowami, gestami, oczami, ani w żaden sposób inny niż opisany w instrukcji.



Morderca (x1)

W trakcie zbrodni Morderca wybiera 1 kartę Poszlaki oraz 1 kartę Metody, które będą stanowić rozwiązanie śledztwa. Będą to odpowiednio Dowód Koronny oraz Metoda Zbrodni.

Morderca próbuje ukryć swoją rolę oraz szuka osoby, na którą mógłby zrzucić winę. Nawet gdy zostanie wykryty, Morderca wciąż wygrywa grę, jeśli nikt poprawnie nie zidentyfikuje jednocześnie Dowodu Koronnego oraz Metody Zbrodni.

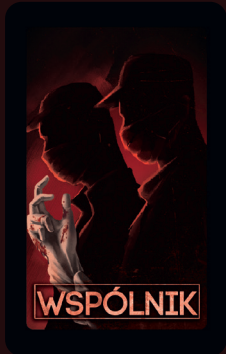


Detektywi (x8)

Żeby rozwiązać śledztwo, Detektywi muszą analizować wskazówki przekazywane przez Technika Śledczego. W momencie, w którym jeden z Detektywów poprawnie zidentyfikuje jednocześnie Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni, śledztwo jest rozwiązane, a Detektywi wraz z Technikiem Śledczym wygrywają grę.

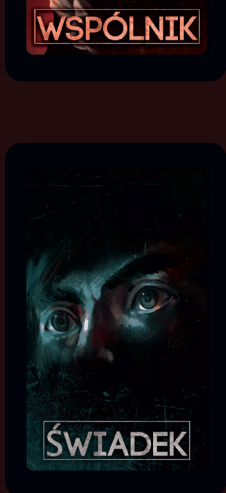
Pamiętajcie, że Morderca (i czasami Wspólnik) ukrywa się wśród Detektywów! Niewinni Detektywi muszą się wykazać niemałym sprytem w odpieraniu fałszywych oskarżeń.





Wspólnik (x1)

Wspólnik jest postacią opcjonalną dla rozgrywek w 6 lub więcej graczy. Wspólnik wie, kto jest Morderca, zna także rozwiązanie śledztwa. Wspólnik i Morderca wspólnie wygrywają grę, jeśli Detektywom nie uda się poprawnie zidentyfikować Dowodu Koronnego oraz Metody Zbrodni.



Świadek (x1)

Świadek jest postacią opcjonalną podczas rozgrywek z wykorzystaniem Wspólnika. Zalicza się on do grona Detektywów.

Świadek widział sprawców, uciekających z miejsca zbrodni. Niestety nie wie, kto z nich jest Morderca, a kto Wspólnikiem. Nie wie także, w jaki sposób popełniono zbrodnię.

Świadek musi starać się utrzymać swoją tożsamość w tajemnicy – gdy śledztwo zostanie rozwiązane (Dowód Koronny i Metoda Zbrodni zostaną poprawnie wskazane), Morderca w akcie zemsty eliminuje osobę, która jego zdaniem wie zbyt wiele. Jeśli Mordercy uda się wyeliminować z gry Świadka, dowody zbrodni okażą się niewystarczające, a Morderca oraz Wspólnik wygrają grę.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Przygotowanie Miejsca Zbrodni

Odlóż do pudełka wszystkie kafle wydarzeń - nie będą one potrzebne w podstawowym wariancie gry (zobacz „Warianty gry”, str. 4). Rozdaj po 4 karty Poszlak oraz 4 karty Metod każdemu graczowi. Gracze rozkładają przed sobą swoje 8 kart napisami i obrazkami w kierunku pozostałych graczy tak, żeby wszystkie były dobrze widoczne. Gracze powinni poświęcić chwilę, żeby spojrzeć na wszystkie karty Poszlak i Metod, znajdujące się na stole.

Obrazki na kartach Poszlak i Metod są tylko poglądowe. Gracze powinni użyć wyobraźni w oparciu o tekst na kartach.

2. Postacie

Przygotuj liczbę kart Postaci równą liczbie graczy:

- gra dla 4 lub 5 graczy: 1 Morderca, 1 Technik Śledczy, pozostali Detektywi
- gra dla 6 do 12 graczy: 1 Morderca, 1 Technik Śledczy, 1 Wspólnik (opcjonalny), 1 Świadek (opcjonalny), pozostali Detektywi

Niewykorzystane karty Postaci odlóż do pudełka. Przetasuj karty Postaci przeznaczone do gry i rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy. Gracz, który otrzymał kartę Technika Śledczego, odkrywa ją – będzie od tej pory „mistrzem gry”. Odrzuca również swoje karty Poszlak i Metod – zamiast nich będzie korzystał z kafli Poszlak. Wszyscy pozostali gracze trzymają swoje postacie w tajemnicy.

Jeśli jest to wasza pierwsza gra, sugerujemy przydzielić postać Technika Śledczego najbardziej doświadczonemu graczowi.

3. Żetony Odznak

Rozdaj wszystkim graczom - oprócz Technika Śledczego - żeton Odznaki. Będzie on oznaczał, że gracz nie podjął jeszcze próby rozwiązania śledztwa. Odznaka powinna być wystawiona i wyraźnie widoczna przed każdym graczem. Pozostałe odznaki odlóż do pudełka.

ROZGRYWKA

1. Zbrodnia

Podczas tej części gry Morderca wybierze rozwiązanie śledztwa poprzez wskazanie Dowodu Koronnego i Metody Zbrodni. Technik Śledczy powinien rozpocząć tę fazę gry przez wypowiedzenie poniższych komend:

- a. Technik Śledczy ogłasza: „Wszyscy zamknijcie oczy” i sprawdza, czy wszystkie oczy są zamknięte.
- b. Technik Śledczy ogłasza: „Morderco (i Wspólniku), otwórz/otwórzcie oczy” i sprawdza, czy to zrobił/zrobili.

- c. Technik Śledczy ogłasza: „Morderco, wskaż Dowód Koronny i Metodę Zbrodni.” Morderca następnie wskazuje na jedną ze swoich kart Poszlak i na jedną ze swoich kart Metod.

- d. Technik Śledczy daje znak Mordercy, że zrozumiał i że może przestać wskazywać oraz ogłasza, „Morderco (i Wspólniku), zamknij/zamknijcie oczy.”

- e. (Tylko jeśli Świadek jest w grze) Technik Śledczy kontynuuje: „Świadku, otwórz oczy” następnie wskazuje na Mordercę i Wspólnika. Świadek daje znak, że zrozumiał, po czym Technik Śledczy ogłasza: „Świadku, zamknij oczy.”

- f. Technik Śledczy ogłasza: „Wszyscy otwórzcie oczy.”

2. Dochodzenie

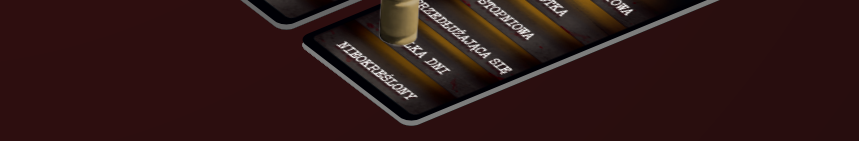
To główna część rozgrywki, podzielona na 3 rundy. Każda runda składa się z fazy Zbierania Dowodów oraz fazy Prezentacji. Gra może zakończyć się szybkoiej, jeśli ktoś z Detektywów poprawnie zidentyfikuje Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni. W przeciwnym razie rozgrywka kończy się po ostatniej, 3 rundzie. Dochodzenie rozgrywane jest w następującej kolejności:

2a. Pierwsza runda zbierania Dowodów: Technik Śledczy odkłada na bok kafle Poszlak zatytułowane „Miejsce Zbrodni” oraz „Przyczyna Śmierci”. Następnie tasuje pozostałe kafle rewersem do góry i formuje stos do dobierania.	PRZYCZYNA ŚMIERCI	MIEJSCE ZBRODNI	STAN ZWŁOK
	UDUSZENIE	PUB	JESZCZE CIEPŁE
	CIEŻKIE OBRAŻENIA	KSIĘGARNIA	SETYWNE
	UTRATA KRWI	RESTAURACJA	ONIŻĄCE
	CHOROBA/SCHORZENIE	HOTEL	NIEROZPLETNE
	OTRUCIE	SZPITAL	NIEMARUSZONE
	WYPADEK	PLAC BUDOWY	SERBONE

POSZLAKA NA ZWŁOKACH	CZAS TRWANIA ZBRODNI	POGODA
NA GŁOWIE	NATYCHMIASTOWA	SŁONECZNIE
NA KLATCE PIERSIOWEJ	KRÓTKA	BURZOWO
NA DEONI	STOPNIOWA	SUCHO
NA NODZE	PRZEDŁUŻAJĄCA SIĘ	MOKRO
NA INNEJ CZĘŚCI CIAŁA	KILKA DNI	ZIMNO
NA CAŁYM CIELE	NIEOKREŚLONY	GORĄCO

Następnie Technik wybiera jeden z odłożonych wcześniej kafli „Miejsca Zbrodni”, losuje 4 kafle Poszlak ze stosu i wyklada je wszystkie przed sobą razem z kaflem „Przyczyna Śmierci”.

2a-I. Zbieranie Dowodów
Technik Śledczy po kolei umieszcza każdy z 6 znaczników Pocisków na kaflach rozstawionych przed nim. Każdy znacznik musi być umieszczony na jednej z sześciu pozycji, wymienionych na kafłu. Na każdym kafłu należy umieścić dokładnie jeden znacznik. Technik może umieszczać znaczniki szybko lub powoli, wedle własnego uznania.



Po położeniu pierwszego znacznika wszyscy gracze (oprócz Technika Śledczego) mogą swobodnie dyskutować i wyrażać swoje opinie na temat dochodzenia. Następnie Technik Śledczy rozkłada znaczniki w oparciu o toczącą się dyskusję, tak aby odpowiednio nakierować dochodzenie.

W związku z tym kolejność, z jaką Technik umieszcza znaczniki, jak również wszelkie oznaki zdecydowania lub niezdecydowania z jego strony, mogą być wskazówką. Znaczniki mogą być umieszczane w dowolnej kolejności, jednak po ich umieszczeniu nie wolno ich już przesuwać.

Faza zbierania Dowodów kończy się, kiedy umieszczony zostanie szósty znacznik.

2a-II. Prezentacja
Po umieszczeniu ostatniego znacznika Technik Śledczy powinien pozwolić Detektywom na krótką dyskusję w celu omówienia dowodów, a następnie prosi każdego z graczy o zaprezentowanie swojej opinii na temat zbrodni. Rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie od Technika Śledczego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy powinien zaprezentować swoją opinię na temat Dowodu Koronnego i Metody Zbrodni. Każdy gracz ma na to około 30 sekund (to tylko sugestia – możecie sami określić limit czasowy, który najbardziej wam odpowiada).

Gracze nie mogą dyskutować ani przeszkadzać graczowi prezentującemu opinie, ZA WYJĄTKIEM próby „Rozwiązania śledztwa”.

2b. Druga runda zbierania Dowodów
Kiedy ostatni gracz przedstawi swoją opinię, Technik Śledczy przechodzi do drugiej rundy Zbierania Dowodów.

2b-I. Zbieranie Dowodów
Technik Śledczy losuje nowy kafel Poszlak ze stosu do dobierania. Zastępuje nim jeden z dotychczasowych kafli poszlak, za wyjątkiem „Miejsca Zbrodni” i „Przyczyny Śmierci”. Zastępując kafel, zdejmij znajdujący się na nim znacznik Pocisku i usuń ten kafel z gry. Nowo wylosowany kafel Technik Śledczy kładzie w miejscu poprzedniego, a następnie umieszcza na nim zdjęty wcześniej znacznik Pocisku (patrz punkt 2a-I).

2b-II. Prezentacja
Technik Śledczy powinien dać grupie chwilę na krótką dyskusję w celu omówienia nowych dowodów, zanim poprosi każdego z graczy o zaprezentowanie swojej opinii, podobnie jak w punkcie 2a-II.

2c. Finałowa runda zbierania Dowodów
Kiedy każdy z graczy zaprezentuje swoją opinię po raz drugi, Technik Śledczy przechodzi do finałowej rundy Zbierania Dowodów.

2c-I. Zbieranie Dowodów: Powtórz punkt 2b-I.
2c-II. Prezentacja: Powtórz punkt 2b-II.

Ważne: Rozgrywka kończy się natychmiast po trzeciej, czyli finałowej prezentacji ostatniego z graczy.