

DETEKTYW

KRYMINALNA GRA PLANSZOWA

SEZON 1

Detektywi, macie do rozwiązania trzy sprawy zabójstwa, więc lepiej bierzcie się do roboty!

Zbierzcie przyjaciół, przygotujcie notatniki, ołówki, kawę i pączki i poprowadźcie Zespół Śledczych!

Aby rozwiązać sprawę, będziecie musieli zapisywać wskazówki, łączyć fakty i unikać fałszywych tropów. Skupcie się i nie pozwólcie, aby zbrodnie uszły mordercom na sucho!

Nie graj Detektywa. Bądź Detektywem!

**UWAGA! NAJPIERW PRZECZYTAJ WPROWADZENIE
NIE CZYTAJ STRON 8-12 PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY.**



KOMPONENTY:



► 3 TALIE SPRAW

Każda talia Sprawy zawiera 23 karty Tropów i jedną kartę okładki

► **Nie dobieraj, ani nie czytaj żadnej karty bez wyraźnego polecenia.**



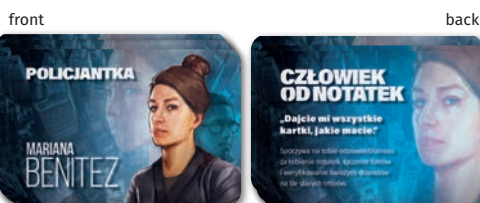
► 7 ŻETONÓW UMIEJĘTNOŚCI



► 1 DREWNIANY
ZNACZNIK CZASU



► 1 DREWNIANY
ZNACZNIK ZESPOŁU
ŚLEDZCYCH



► 5 KART POSTACI



► 4 ŻETONY SPECJALNE Używane w różnych celach zgodnie z opisem każdej sprawy



► 24 KART PORTRETÓW

Oznaczone numerami spraw I, II i III

► **Nie dobieraj żadnych portretów bez wyraźnego polecenia.**



► PLANSZA

► 1 ARKUSZ Z WPROWADZENIEM / PRZEWODNIKIEM PO BAZIE DANYCH

► INSTRUKCJA

► BAZA DANYCH Policyjna baza dokumentów dotyczących spraw na stronie antaresdatabase.com.



PRZYGOTOWANIE

▶ ABY PRZYGOTOWAĆ KAŻDĄ SPRAWĘ:

1. Rozłóż planszę do gry w zasięgu wszystkich graczy.
2. Weź odpowiednią talię Sprawy i umieść ją w pobliżu górnej krawędzi planszy.
3. Otwórz Instrukcję na stronie z Wprowadzeniem do Sprawy, którą będziesz rozwiązywać:
 - ▶ **'Przyczyny Naturalne'** na stronie 8
 - ▶ **'Krew, Tusz i Łzy'** na stronie 9
 - ▶ **'Żelazne Alibi'** na stronie 11
4. Każdy gracz wybiera kartę Postaci.

Postacie nie wprowadzają żadnych zmian w mechanice gry, więc wybierz po prostu tę, która najbardziej ci odpowiada. Na rewersie każdej z kart Postaci opisane są role, które można odgrywać podczas gry.
5. Przygotuj dużo przyborów do notowania.
6. Zaloguj się na stronie Bazy Danych (antaresdatabase.com) i wybierz Sprawę, która będzie rozgrywana.
7. Resztę instrukcji znajdziesz we Wprowadzeniu do Sprawy.

▶ Teraz możesz już zacząć!



OPIS ROZGRYWKI

▶ 3 ZASADY PODSTAWOWE

Gra Detektyw opiera się na 3 podstawowych zasadach: **WSKAZÓWKACH**, **CZASIE** i **LOKACJACH**.

▶ WSKAZÓWKI

Znalezione wskazówki występują pod dwoma postaciami:

▶ KARTY TROPÓW:

Karty Tropów to 23 karty wchodzące w skład każdej talii Sprawy. Karty Tropów reprezentują miejsca zbrodni, świadków, dowody oraz inne informacje zdobyte podczas śledztwa. Każda karta Tropu w grze jest opisana numerem (np. #103).


▶ BAZA DANYCH:


W Bazie Danych (antaresdatabase.com) możesz znaleźć informacje gromadzone przez policję, FBI, wojsko oraz federalne agencje wywiadowcze. Każda wskazówka z Bazy Danych w grze jest oznaczona symbolem @ (np. AKTA@101).

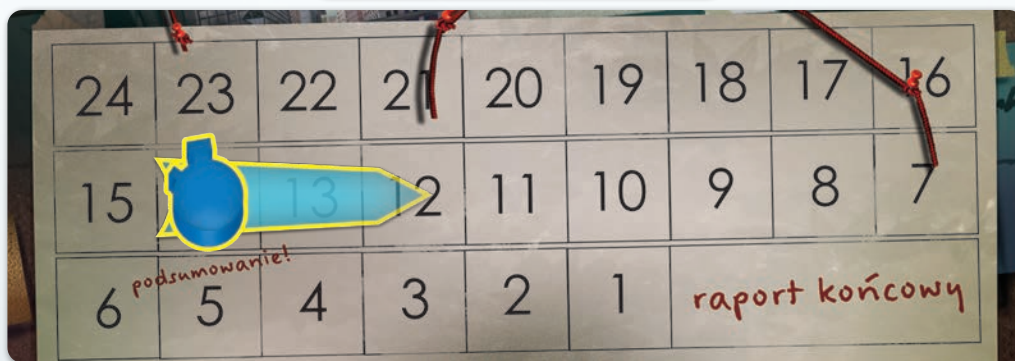



▶ CZAS



Rozwiązywanie Spraw wymaga czasu. Każda ze Spraw jest ograniczona liczbą godzin potrzebnych do jej rozwiązania. Możesz wykorzystać czas na podążanie za Tropami (patrz Karta Tropu, strona 5) oraz na zmianę Lokacji (patrz sekcja poniżej).

Za każdym razem, gdy wykorzystujesz czas, musisz przesunąć  na torze Czasu o określoną liczbę godzin. Gdy decydujesz się na rozpatrzenie karty Tropu, nigdy nie wiesz, ile czasu trzeba będzie poświęcić, dopóki jej nie odkryjesz.

Przykład: Aby rozpatrzyć kartę Tropu #102, musisz być w LABORATORIUM. Ponieważ jesteś już w LABORATORIUM, sprawdzasz ile godzin zajmie rozpatrzenie tej karty Tropu. Koszt czasu karty Tropu #002 wynosi 2 godziny, więc przesuwasz  z pola z godziną "14" (twojej obecnej pozycji) na pole z godziną "12", co reprezentuje poświęcenie dwóch godzin.





Gdy  trafi na lub przekroczy pole z napisem 'Podsumowanie', musicie dokonać Finalnej Burzy Mózgów: każdy z graczy proponuje sugerowane rozwiązanie i wyjaśnia, dlaczego uważa je za słuszne. Jakie mają na to dowody? To tylko przecucie czy racjonalna opinia? Taka dyskusja to dobry sposób, aby gracze zdobyli szerszy ogląd na sprawę i skupili się na osiągnięciu Celu w ostatnich godzinach Śledztwa.



Kiedy  znajdzie się na polu z godziną "1", możesz rozpatrzyć jedną ostatnią kartę Tropu, bez względu na jej koszt czasowy. Po jej rozpatrzeniu, przesun  na pole RAPORTU KOŃCOWEGO. Twój czas na śledztwo zakończył się. Pora na wypełnienie raportu.

▶ LOKACJE

Plansza do gry przedstawia Lokacje, do których możesz się udać podążając za Tropami. Kiedy Trop kieruje cię do nowej Lokacji, musisz:


1. Przesunąć  na odpowiednią Lokację na planszy.
2. Przesunąć  o **jedną godzinę**, co reprezentuje upływ czasu w trakcie podróży.

▶ **WAŻNE:** jeżeli  znajduje się w Lokacji z Karty Tropu, nie przesuwaj .

Przykład: Rozpatrzenie karty #105 wymaga udania się do lokacji KAMPUS. Ponieważ jesteś obecnie w LABORATORIUM, musisz przesunąć  na KAMPUS i przesunąć  o jedną godzinę.

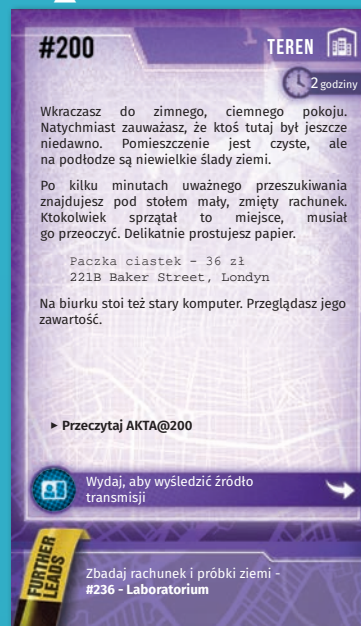


ROZGRYWKA

W trakcie rozwiązywania Sprawy, możesz wykonywać różne akcje. To bardzo ważne, aby każdą akcję przedyskutować najpierw z Zespołem i podjąć decyzję wspólnie. Pamiętaj, że niektóre akcje będą wymagać poświęcenia czasu poprzez przesunięcie  (wymienione na poniższej liście).

▶ BUDOWA KARTY TROPU

NUMER KARTY



- ▶ LOKACJA
- ▶ KOSZT GODZINOWY
- ▶ TREŚĆ KARTY TROPU

- ▶ POLECENIE
- ▶ DOKŁADNE SPRAWDZENIE
- ▶ DALSZE TROPY



▶ AKCJE, KTÓRE MOŻESZ WYKONAĆ:

- ▶ Podążanie za Tropem
- ▶ Dokładne Sprawdzenie
- ▶ Przeszukanie Bazy Danych
- ▶ Dobranie Portretu
- ▶ Akcje na poszczególnych Kartach i w Księdze Spraw

► PODĄŻANIE ZA TROPEM



Podczas gry natkniesz się na wiele Tropów, którymi możesz podążać, zaczynając od DALSZYCH TROPÓW i odnośników do Bazy Danych zawartych we Wprowadzeniach do Spraw. Gdy wybierzesz kartę Tropu, musisz całkowicie ją rozpatrzyć. Nie możesz zerknąć na kartę Tropu, aby sprawdzić jej koszt czasowy, zanim zdecydujesz się Podążyć za Tropem.

► ABY PODĄŻYĆ ZA TROPEM, MUSISZ:



1. Znaleźć w talii Sprawy kartę Tropu o odpowiednim numerze. Pozostaw tył karty Tropu zakryty.
2. Jeśli to konieczne, przesunąć  i  (Patrz: Czas i Lokacje powyżej).
3. W obecności wszystkich graczy przeczytać na głos zawartość karty.
4. Podążać za wszystkimi bezpośrednimi poleceniami zawartymi na karcie, w kolejności w jakiej są przedstawione. Polecenia charakteryzują się takimi słowami jak Dodaj, Przeczytaj, Wybierz, Dobierz. (Patrz: Polecenia).
5. Jeśli natrafisz na Sygnaturę (SD / SM / SDNA), musisz umieścić ją w sekcji „Sygnatury” w Bazie Danych. (Patrz: Sygnatury w Przewodniku po Bazie Danych).
6. Zdecydować, czy wykonujesz Dokładne Sprawdzenie, jeśli ta opcja jest dostępna. (Sprawdź Dokładne Sprawdzenie, strona 6).
7. Zapisać na kartce wszystkie Dalsze Tropy (Patrz: Polecenia. Dodaj je do dostępnych Dalszych Tropów).
8. Odłożyć daną kartę po lewej stronie planszy, jeśli masz dostęp do obu jej stron (np. jeśli zdecydowałeś się na Dokładne Sprawdzenie, lub byłeś poinstruowany, aby odwrócić kartę), lub po prawej stronie planszy, jeśli masz dostęp tylko do przodu karty.

► UWAGA: Umieszczanie kart po prawej i lewej stronie planszy jest bardzo ważne. Dzięki temu możesz wyróżnić karty, do których masz pełny dostęp. Wykonuj tę czynność za każdym razem, gdy rozpatrzysz kartę Tropu.

► O CZYM PAMIĘTAĆ PODĄŻAJĄC ZA TROPEM


- Niektóre wskazówki i polecenia wymagają wydania żetonów Umiejętności  (w rzadkich przypadkach będziesz otrzymywać dodatkowe ).
- Sekcja Dalsze Tropy na dole karty przedstawia Tropy, za którymi możesz Podążyć. Musisz całkowicie zakończyć rozpatrywanie obecnej karty Tropu, zanim Podążysz za nowym.
- To normalne, a nawet oczekiwane, że pod koniec gry pozostanie wiele porzuconych Tropów (z powodu limitu czasu nie będziesz w stanie zobaczyć wszystkich kart).
- Instrukcja na karcie Tropu musi być wykonana w kolejności, w jakiej są zaprezentowane. Jeśli zostaniesz poinstruowany, aby Przeczytać inną kartę Tropu, wykonaj wszystkie instrukcje przedstawione na nowej karcie, poczym wróć do pierwszej karty, traktując czytanie nowej karty jako pauzę w czytaniu poprzedniej.
- **WAŻNE: Musisz zakończyć rozpatrywanie obecnej karty, zanim podążysz za nowym Tropem.**



► POLECENIA


-  oznacza, że możesz odwrócić kartę i kontynuować czytanie. Czasem możesz zrobić to za darmo, ale w wielu przypadkach będziesz musiał wydać , aby to zrobić.
- PRZECZYTAJ oznacza, że musisz przeczytać odpowiednią kartę lub wpis w Bazie Danych. Jeśli na karcie jest więcej poleceń zaczynających się od PRZECZYTAJ, przeczytaj je w kolejności, w jakiej są przedstawione.
- WYBIERZ oznacza, że musisz zdecydować pomiędzy jedną z prezentowanych opcji. Gdy podążysz za jedną opcją, nie możesz już wrócić do innych.
- DOBIERZ oznacza, że możesz dobrać namacalny component, który pomoże ci w śledztwie. Umieść go w swojej puli.
- DODAJ SD/SM/SDNA oznacza, że musisz wprowadzić Sygnaturę do Bazy Danych.

FURTHER LEADS

► DOKŁADNE SPRAWDZENIE

Niektóre karty Tropów są dwustronne. Po rozpatrzeniu Tropu, akcja Dokładne Sprawdzenie pozwala ci odkryć dodatkowy tekst, wskazówki, Tropy oraz inne informacje na rewersie karty Tropu. Aby skorzystać z tej akcji, musisz czasem wydać  przedstawiony na karcie w sekcji Dokładne Sprawdzenie.


Jeśli masz możliwość Dokładnego Sprawdzenia, musisz zdecydować czy je wykonać, a następnie wydać , jeśli to konieczne. Jeśli nie zdecydujesz się na Dokładne Sprawdzenie, nie możesz do niego powrócić. Masz ograniczoną liczbę , więc wybieraj mądrze.

Przykład: Podążasz za Tropem – przestuchanie podejrzanego. Przdó karty przedstawia zeznanie podejrzanego. Nie jest zbyt przekonujące, dlatego masz przeczucie, że ten człowiek coś ukrywa, niemniej jego alibi zostało potwierdzone. Masz możliwość Dokładnego Sprawdzenia poprzez odrzucenie , aby przycisnąć świadka. Musisz wybrać teraz, czy satysfakcjonuje się to, czego się dowiedziateś, czy chcesz jednak Sprawdzić to Dokładniej.



Jeśli zdecydujesz się na Dokładne Sprawdzenie, połóż kartę po lewej stronie planszy, aby zaznaczyć, że masz dostęp do obu stron karty.

► **WAŻNE:** W rzadkich przypadkach, gdy Podążasz za kilkoma Tropami jednocześnie, choćby realizując polecenie „Przeczytaj”, możesz zdecydować o Dokładnym Sprawdzeniu po zapoznaniu się ze wszystkimi kartami tropów, które rozpatrujesz.

► **WAŻNE:** Jeśli karta nie posiada tego symbolu , lub nie wykonałeś Dokładnego Sprawdzenia, połóż kartę po prawej stronie planszy, aby pamiętać, że nie masz dostępu do drugiej strony tej karty Tropu.

► PRZESZUKIWANIE BAZY DANYCH

W trakcie rozgrywki możesz być poinstruowany, aby otworzyć dokumenty w Bazie Danych poprzez zalogowanie się na stronie Antaresu, wybranie odpowiedniej kategorii i wprowadzenie nazwy dokumentu. Każdy dokument oznaczony jest kodem kategorii oraz tytułem zawierającym imię lub numer (OSOBA@, AKTA@, PRZESŁUCHANIE@, INNE@).

Przykład: Dowiadujesz się, że Robert Boggs jest podejrzanym w sprawie. Na karcie widnieje napis „Przeczytaj OSOBA@RobertBoggs”. Musisz się zalogować na stronie Bazy Danych, wybrać zakładkę „Dane Personalne”, a następnie wpisać imię i nazwisko Roberta Boggsa w pole „Wprowadź pełne imię”. Na stronie internetowej wyświetlą się wtedy dane personalne Roberta Boggsa oraz wszystkie informacje zgromadzone na jego temat przez policję i inne źródła.

Przykład: Dowiadujesz się, że Tabitha Rose była obecna na miejscu zbrodni. Na karcie #032 widnieje napis: „Porozmawiaj z Tabithą Rose. Przeczytaj PRZESŁUCHANIE@032”. Musisz zalogować się na stronie Bazy Danych, wybrać opcję „PRZESŁUCHANIE”, a następnie w odpowiednie pole wpisać numer 032. Na stronie internetowej wyświetli się zapis z przestuchania Tabithy Rose.

► **WAŻNE:** Możesz przeczytać wpis w Bazie Danych tylko wtedy, gdy natrafisz na tytuł wpisu. Nigdy nie wpisuj w Bazie Danych numerów lub imion, dopóki nie dostaniesz ku temu odpowiedniego polecenia opatrzonego ikoną @

► Wejście do Bazy Danych nigdy nie wymaga poniesienia kosztu godzinowego.

► Masz dostęp do Bazy Danych w każdym momencie rozgrywki. Możesz z niej korzystać tak często, jak tylko uznasz za potrzebne.



► Niektóre dokumenty w Bazie Danych zawierają linki do innych dokumentów. W takim przypadku możesz na nie kliknąć, aby od razu do nich przejść, o ile są oznaczone symbolem [@].

▶ WEŹ PORTRET

Podczas gry natkniesz się na karty Tropów zawierające polecenie "Weź Portret #x". Musisz wtedy wziąć zakrytą talię Portretów i znaleźć Portret z numerem podanym przez kartę Tropu. Możesz zauważyć, że wiele kart może zawierać te same numery. Gdy natkniesz się ponownie na ten sam Portret, zignoruj tę akcję. Portrety pomogą ci w organizowaniu notatek podczas Śledztwa.

▶ **Przykład:** Zdecydowałeś się Podążyć za kartą Tropu, na której jest napisane "Weź Portret #1", więc bierzesz talię Portretów i szukasz karty z numerem #1 na rewersie. Sugerujemy jak najszybsze włączenie Portretu do twojej mapy myśli.

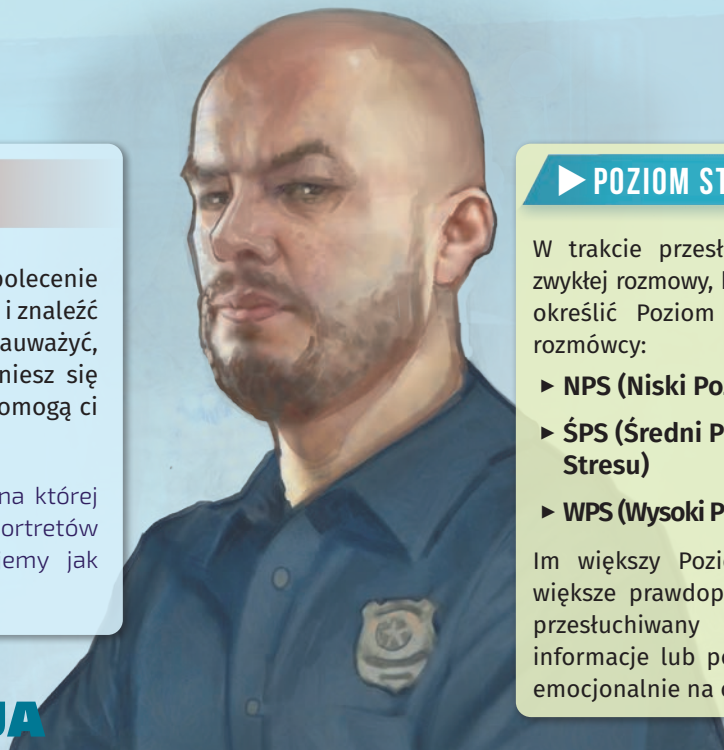
KONIEC GRY I PUNKTACJA

Na rozwiązanie każdej ze Spraw masz przyznaną konkretną ilość czasu (np. 20 godzin). Kiedy  dotrze na pole z numerem 5, nie zapomnij o Podsumowaniu i finalnej Burzy Mózgów pomiędzy członkami zespołu. Kiedy przesuniesz  na pole **'RAPORTU KOŃCOWEGO'**, sprawa natychmiast dobiega końca. Musisz się wtedy zalogować do Bazy Danych i wybrać z menu "Raport Końcowy", po czym wypełnić go.

Jako drużyna, wspólnie przedyskutujcie i wybierzcie odpowiedzi do każdego z pytań i pamiętajcie, że nie znajdziecie odpowiedzi na konkretnych kartach – odpowiedzi do Raportu Końcowego udzielane są na podstawie wniosków, do których doszliście. Detektyw to gra dedukcji i znalezienie rozwiązania to wasza zastęga! Każda Sprawa wymaga określonej liczby punktów, które trzeba zdobyć, aby zakończyć Sprawę sukcesem.

- ▶ **Odpowiedzi na główne pytania, dotyczące celu Sprawy, są warte najwięcej punktów.**
- ▶ **Znalezione dowody zapewniają punkty automatycznie, lecz są warte mniej niż pytania główne.**
- ▶ **Niektóre Sprawy zawierają dodatkowe pytania o tło Sprawy. Są one warte mniej punktów.**

Bardzo trudno jest zdobyć maksymalną liczbę punktów dla każdej Sprawy. Nigdy nie będziesz miał wystarczająco dużo czasu, aby podążyć za każdym Tropem! Nie zniechęcaj się, jeśli twój wynik jest niższy, niż się spodziewałeś – życie Detektywa nie jest łatwe!



▶ POZIOM STRESU

W trakcie przesłuchań, a nawet zwykłej rozmowy, będziesz w stanie określić Poziom Stresu twojego rozmówcy:

- ▶ **NPS (Niski Poziom Stresu)**
- ▶ **ŚPS (Średni Poziom Stresu)**
- ▶ **WPS (Wysoki Poziom Stresu)**

Im większy Poziom Stresu, tym większe prawdopodobieństwo, że przesłuchiwany kłamie, ukrywa informacje lub po prostu reaguje emocjonalnie na omawiany temat.

Po wypełnieniu raportu, Baza Danych automatycznie obliczy twój wynik końcowy i poinformuje, czy śledztwo zakończyło się zwycięstwem.

- ▶ **Wygrałeś? Świetnie! Możesz sobie pogratulować!**
- ▶ **Jeśli przegrałeś, możesz zagrać w Sprawę jeszcze raz lub wybrać inną Sprawę.**

▶ ABY ZAGRAĆ JESZCZE RAZ

Jeśli chcesz odświeżyć sobie sprawę, którą już zakończyłeś, karty mogą być ułożone ponownie w odpowiedniej kolejności. Aby to zrobić, upewnij się, że masz wszystkie karty należące do tej sprawy, oznaczone pierwszą cyfrą na każdej z kart. Następnie ułóż je z powrotem w odpowiedniej kolejności, uważając aby strony kart oznaczone literą "B" były zawsze odwrócone do dołu.

Następnie zresetuj sprawę w Bazie Danych. Jeśli się na to zdecydujesz, wszystkie informacje, które znalazłeś i cały postęp w Bazie Danych zostanie usunięty, więc podejmij decyzję rozważnie. Na koniec wykonaj instrukcje zawarte w przygotowaniu do Sprawy we Wprowadzeniu.

Przykład: Aby odświeżyć sprawę Przyczyny Naturalne, weź wszystkie karty zaczynające się od #1XX i ułóż je numerami od najniższego do najwyższego, stroną "B" do dołu.



9 spraw do rozwiązania!

▶ TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY:

Ignacy Trzewiczek, Merry Nowak-Trzewiczek, Weronika Spyra

PROJEKT GRAFICZNY:

Ewa Kostorz, Rafał Szyma

ILUSTRACJE:

Mateusz Bielski, The Creation Studio, Maciej Janik, Maja Budner, Tomasz Jędruszek

INSTRUKCJA:

Tyler Brown, Joanna Kijanka, Weronika Spyra

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Grzegorz Polewka



BOARD
GAMES
~THAT TELL
STORIES
BITS logo by Henry Ferdin

© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Polska.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

Fabula oraz wszelkie nazwy, postacie i wydarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne i nie mają bezpośredniego odniesienia do rzeczywistych osób, produktów, ani wydarzeń.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Zapisz się do naszego newslettera i otrzymaj darmową zawartość do gry!

<https://portalgames.pl/pl/newsletter/>

