

HENRIK LARSSON & KRISTIAN AMUNDSEN ØSTBY

GANGSTER CITY



Wiek graczy



10+

Liczba graczy



1-6

Czas gry



20'

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



- 54 karty spraw



- 6 kart pomocy



- 6 podstawek na karty

Elementy plastikowe mogą się różnić od tych prezentowanych w instrukcji.

- Instrukcja

NA KARTACH ZNAJDIEMY

- 3 podejrzanych (artystka, naukowiec lub zbir)
- 3 narzędzia zbrodni (rewolwer, nóż lub strzykawka)
- 3 miejsca zbrodni (teatr, ulica lub pokój hotelowy)
- 2 motywy (dla kasy lub z miłości)

Każda z możliwych kombinacji dowodów zbrodni może wystąpić tylko raz.

Na dole karty znajduje się podsumowanie przedstawionych na niej danych.

Numery (0, 1, 2, 3) na krawędziach karty ułatwiają śledzenie pozyskanych informacji.



GRANNA

*Hmm... A więc to ty jesteś ostatnią nadzieją Gangster City?
Ech... Powiedziałem burmistrzowi, że potrzebuję
prawdziwego gliny, a przysyłają mi ciebie?
No nic, mam nadzieję, że wiesz, w co się pakujesz.
Nie jesteśmy w tanim filmie – praca detektywa to nie gra!
Wskaźnik przestępczości przebija nam dach posterunku,
dlatego liczę na szybkie rezultaty. Kto pierwszy rozwiąże dwie sprawy,
wędruje na szczyt mojej listy premii.
No co jest, czekasz na specjalne zaproszenie? Zbieraj wskazówki i kombinuj – tylko
bez pomyłek. Nie chce słyszeć o żadnych nieuzasadnionych aresztowaniach! Taki brak
profesjonalizmu u mnie nie przejdzie. Zrozumiano?*



Komisarz Mieczysław Złapowski

CEL ROZGRYWKI

Komisarz Złapowski dostarczył ci już kilka tropów. Musisz wyciągnąć właściwe wnioski z kart i wskazać, kto jest twoim podejrzanym, czym popełnił zbrodnię, gdzie miała ona miejsce oraz jaki był jej motyw. Pierwszy gracz, który prawidłowo wytypuje i aresztuje dwóch przestępców, wygrywa rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- Każdy z detektywów pobiera 1 podstawkę na kartę.
- Potasuj wszystkie karty spraw i rozdaj każdemu detektywowi po jednej zakrytej karcie (nie wolno podglądać informacji zawartej na swojej karcie sprawy!). Kartę umieść w podstawce i ustaw przed sobą – tyłem do siebie. Gangster widniejący na twojej karcie to przestępca, którego musisz aresztować. Ze względu na ustawienie podstawek z kartami widzisz karty innych graczy, ale nie widzisz swojej.
- Spośród pozostałych kart spraw wylosuj 3 i połóż je odkryte na środku stołu.

- Zakrytą talię kart spraw połóż obok trzech odsłoniętych kart.
- Kartę pomocy umieść obok swojej podstawki z podejrzanym.

Czas rozwiązać te sprawy!

JAK GRAĆ

Zbieranie wskazówek oraz rozwiązywanie spraw rozpoczyna detektyw pełen inicjatywy, czyli ten, który zaproponował rozgrywkę w Gangster City.

W swojej turze możesz:

- lub**
- **przeprowadzić śledztwo**
 - **dokonać aresztowania.**

Przeprowadzanie śledztwa

Wybierz jedną z 3 odsłoniętych kart lub pobierz w ciemno wierzchnią kartę ze stosu kart. Przytrzymaj wybraną kartę obok karty sprawy, która znajduje się w twojej podstawce. Reszta graczy porównuje obie karty, a następnie określa, ile wspólnych elementów je łączy (0, 1, 2 czy 3).

Nadal nie wolno podglądać własnej karty! Pozostali gracze mogą przekazać jedynie informację, ile elementów łączy obie karty, nie mówiąc, o które z nich chodzi.

Pobraną kartę sprawy ułóż przed sobą – tak, aby numer na jej krawędzi przypominał ci, ile elementów łączy ją z twoją kartą śledztwa.

Jeśli w którymkolwiek momencie rozgrywki uznasz, że przekazane informacje mogą być błędne, zapytaj resztę graczy, czy poprawnie porównali karty.

W przypadku gdy okaże się, że przekazane zostały błędne informacje, twoja aktywna sprawa zostaje automatycznie rozwiązana (wykonaj akcje opisane w kroku **Słuszne oskarżenie**).

Przykład: Ewa uważnie przyjrzała się kartom na środku stołu. Pani detektyw uważa, że w jej sprawie główną podejrzaną jest artystka, a zbrodnia została popełniona w teatrze. Ewa ma odrobinę szczęścia. Jedna z odsłoniętych kart na stole zawiera właśnie te dwie informacje. Wybierając tę kartę, może zdobyć więcej danych o narzędziu zbrodni lub motywie. Pani detektyw decyduje się podążać za tym tropem. Wybraną kartę ustawia przy swojej karcie sprawy, aby inni gracze mogli je porównać. Okazuje się, że aż 3 poszlaki się zgadzają. Teraz Ewa ma już pewność co do osoby oraz miejsca, zatem trzecim pasującym elementem musi być motyw (z miłości) lub broń (strzykawka). Pobraną kartę układa tak, by krawędź z cyfrą 3 była skierowana w jej stronę. Kolejny detektyw rozpoczyna swoją turę.



ARESztOWANIE

Zamiast wykonywać akcję **Przeprowadź śledztwo**, możesz zdecydować się na dokonanie **Aresztowania**. Zrób to wtedy, gdy domyślasz się już, kto dokonał zbrodni, gdzie została ona popełniona i jakim narzędziem, a także co motywowało przestępcę.

Wypowiedz wówczas na głos wszystkie 4 elementy, które według Ciebie znajdują się na karcie sprawy umieszczonej w twojej podstawce. Reszta graczy stwierdza zgodność **wszystkich elementów** lub jej brak. Nie udziela przy tym dodatkowych informacji odnośnie popełnionych błędów.

Słuszne oskarżenie

Gratulacje! Komisarz Złapowski jest z Ciebie dumny. Zatrzymaj kartę rozwiązanej sprawy i połóż ją zakrytą pod podstawką. Zbierz karty użyte do rozwiązania sprawy i ułóż je obok głównej talii – jako stos kart odrzuconych. Z talii głównej pobierz nową kartę sprawy i włóż ją w swoją podstawkę, nie oglądając widniejących na niej elementów. Kolejny detektyw rozpoczyna swoją turę.

Błędne oskarżenie

Ups! Widocznie coś zostało przeoczone. Komisarz Złapowski jest wściekły! Zaczyna już na Ciebie wrzeszczeć, więc lepiej wracaj do główkowania nad dowodami. Twoja tura kończy się – nie masz już możliwości wykonania jakiegokolwiek akcji. W najbliższej turze możesz ponownie przeprowadzić śledztwo lub dokonać próby aresztowania.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z detektywów aresztuje drugiego przestępcę.



ZASADY DLA DOŚWIADCZONYCH DETEKTYWÓW

Możesz zwiększyć poziom trudności rozgrywki poprzez ustawienie limitu 1 błędnego oskarżenia podczas akcji aresztowania. Detektyw, który pomyli się po raz drugi, odpada z rozgrywki lub traci daną sprawę.

Odrzuca wtedy kartę sprawy ze swojej podstawki i pobiera nową, nie oglądając jej elementów.

Jeżeli rozgrywka była zbyt szybka lub czujecie niedosyt detektywistycznych emocji, zawsze możecie zwiększyć liczbę spraw, których rozwiązanie wyznacza koniec rozgrywki.

ZASADY ROZGRYWKI SOLO LUB KOOPERACYJNEJ

Jeżeli masz ochotę samodzielnie rozwiązać sprawę lub rozgryźć zagadkę zbrodni w gronie znajomych (jako agencja detektywistyczna), możesz spróbować zadań z tabelki poniżej.

Wybierz **Nierozwiązaną sprawę**, którą chcesz rozwiązać. W kolumnie **Poszlaki** znajdziesz numer karty oraz informacje, ile ma ona wspólnych elementów z kartą **Nierozwiązanej sprawy** (numer karty : liczba wspólnych elementów). Wskazane karty ułóż przed sobą (odpowiednią krawędzią w swoją stronę) i „do roboty detektywie, mamy wysłać specjalne zaproszenie?!“ – zagrzmiął Komisarz Złapowski”.

Przykład: Próba rozwiązania sprawy numer 6 wymaga, byś odszukał w talii karty o numerach 24, 48 oraz 53. Następnie odnalezione karty ułóż odpowiednią krawędzią do siebie (2 – dla karty nr 25, 1 – dla karty nr 28, oraz 0 – dla karty nr 53). Masz już wszystkie potrzebne informacje, aby dokonać skutecznego aresztowania.

Jeśli po przeanalizowaniu informacji z kart masz już podejrzenia i decydujesz się na dokonanie aresztowania, sprawdź tabelkę **Rozwiązania**, aby przekonać się, czy ci się powiodło.



Nie rozwiązane sprawy	Poziom	Poszlaki	
01	Łatwy	3:0 – 35:3	29 : 17
02	Łatwy	12:0 – 50:0	52 : 05
03	Łatwy	5:0 – 50:1	33 : 19
04	Łatwy	7:1 – 15:0 – 21:0	5 : 09
05	Łatwy	15:2 – 40:3 – 46:3	01 : 36
06	Łatwy	25:2 – 48:1 – 53:0	21 : 2
07	Łatwy	7:0 – 22:1 – 36:3	20 : 06
08	Łatwy	5:2 – 30:0 – 45:1	22 : 34
09	Średni	2:2 – 9:2 – 50:0	10 : 4
10	Średni	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1	14 : 45
11	Średni	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1	02 : 21
12	Średni	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1	15 : 17
13	Średni	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1	07 : 54
14	Średni	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2	13 : 4
15	Średni	13:3 – 18:3 – 39:1	04 : 48
16	Średni	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1	18 : 27
17	Trudny	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2	08 : 13
18	Trudny	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1	11 : 25
19	Trudny	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2	16 : 4
20	Trudny	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2	03 : 28
21	Trudny	22:2 – 26:2 – 38:3	12 : 41
22	Trudny	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1	20 : 6

Rozwiązania:

I jak detektywie, wszystkie sprawy rozwiązane?

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

© 2018 Granna © 2018 HUCH
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce.

Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

www.granna.pl

Ilustracje: fiore-gmbh.de

