

Elementy gry:

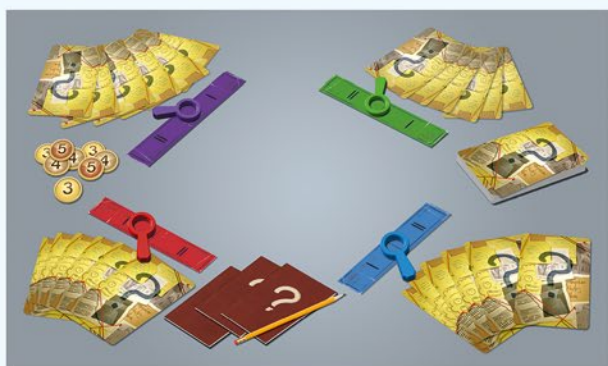
- 168 kart dowodów
- 68 żetonów punktów zwycięstwa (PZ)
- 8 żetonów głosowania
- 8 znaczników graczy
- 7 notatników
- 1 ołówek (znacznik aktywnego gracza)

**ŚCIŚLE
TAJNE!**

Klub detektywów po raz kolejny otwiera swe podwoje dla nowych członków. Ty także możesz dołączyć do ich grona - ale najpierw musisz wykazać się zmysłem prawdziwego śledczego. Przeanalizuj wszystkie dowody, przesłuchaj świadków i postaraj się wskazać, kto z grupy mija się z prawdą. Tylko najbardziej spostrzegawczy i najsprytniejszy z kandydatów odniesie sukces i osiągnie zwycięstwo! Witaj w klubie!

Przygotowanie do gry

1. Umieście żetony PZ i talię kart dowodów w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
2. Każdy gracz bierze znacznik gracza w wybranym przez siebie kolorze oraz pasujący do niego żeton głosowania.
3. Losowo wybierzcie aktywnego gracza. Otrzymuje on ołówek (będący znacznikiem aktywnego gracza) i dobiera tyle notatników, ilu jest pozostałych graczy (np. w grze 7-osobowej aktywny gracz bierze sześć notatników).
4. Każdy gracz dobiera sześć kart dowodów.



Przygotowanie dla 4 graczy.

Jak grać

Gra Klub detektywów toczy się przez określoną liczbę rund. W każdej rundzie wszyscy gracze zagrywają po dwie karty. Gra kończy się, gdy każdy z graczy był już aktywnym graczem: jeden raz (w grze dla 6-8 osób) albo dwa razy (w grze dla mniej niż 6 osób).

Każda runda składa się z pięciu kroków:

1 Wybór hasła

Aktywny gracz wybiera słowo, hasło lub wyrażenie, które będzie mógł zobrazować przy pomocy dwóch swoich kart – spośród sześciu, które ma w ręku. Następnie zagrywa jedną kartę – obrazkiem ku górze – na środek stołu: ta karta powinna przedstawiać hasło, które ma na myśli. Po wykonaniu tego kroku od razu dobiera nową kartę z talii.



Uwaga: Gdy tylko gracz zagra kartę dowodu, natychmiast dobiera kolejną – niezależnie od momentu gry. Każdy gracz musi zawsze mieć w ręku sześć kart.



Przykład: Michał jest aktywnym graczem. Chciałby zobrazować hasło „Natura”, zagrywa więc kartę przedstawiającą czerwoną różę.

2 Przydział ról

Aktywny gracz zapisuje swoje słowo w każdym pobranym notatniku – oprócz jednego. Następnie tasuje notatniki i losowo rozdaje pozostałym graczom.

Jeden z graczy otrzyma pusty notatnik: w tej rundzie będzie **agentem**. Pozostali gracze z notatnikami są **detektywami**. Detektywi mają za zadanie odkryć, kto jest agentem. Agent natomiast, do spółki z aktywnym graczem, nie chce do tego dopuścić.



! Uwaga: Gracze nie mogą pokazywać swoich notatników nikomu innemu. Nikt (nawet aktywny gracz) nie wie, kto jest agentem – oprócz samego agenta.

3 Zagranie kart

Zaczynając od gracza, który siedzi po lewej stronie od gracza aktywnego, i kontynuując ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, wszyscy zagrywają przed siebie po jednej karcie. Każda z kart powinna obrazować hasło zapisane w notatniku przez aktywnego gracza.



Przykład: Sławek jest detektywem. Ponieważ słowo zapisane przez Michała w notatniku to „Natura”, zagrywa kartę przedstawiającą morze. To powinno wystarczyć.



Przykład: Ania jest agentem. Jej notatnik jest pusty. Na podstawie dwóch poprzednio wyłożonych kart stara się odgadnąć hasło. Na obydwu kartach widać wodę – może więc słowo tej rundy to „Woda”? Zagrywa kartę, na której jest morska fala.

Gdy wszyscy zagryają już swoje pierwsze karty, aktywny gracz wyklada drugą kartę, a po nim pozostali gracze.



Przykład: Michał i Sławek dodali po drugiej karcie, a Ania zorientowała się, że hasłem prawdopodobnie nie była „Woda”. Może w takim razie „Przyroda” albo coś podobnego? Zagrywa kartę ze słonecznikiem, mając nadzieję, że zwiedzie w ten sposób pozostałych.

Aktywny gracz zagrywa karty na środek stołu, pozostali – przed siebie, nad swoje znaczniki gracza. Ważne, żeby pierwszą kartę położyć nad polem oznaczonym „I”, a drugą – nad polem „II”. Dla wspólnej wygody karty warto kłaść skierowane dołem obrazka do innych graczy.

- Jeżeli jesteś detektywem, pamiętaj, by zagrywać pasujące karty dowodów i unikać oskarżenia o bycie agentem.
- Jeżeli jesteś agentem, zbieraj jak najwięcej informacji z kart zagryanych przez innych.

4 Dyskusja i głosowanie

Gdy wszyscy zagrają już po dwie karty, aktywny gracz ogłasza zapisane przez siebie hasło. Następnie wyjaśnia powody, dla których wybrał dwie zagrane wcześniej karty.

Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, czynią to samo. Wysłuchawszy argumentów, każdy może wskazać, kto jego zdaniem jest agentem. Aktywny gracz nie bierze udziału w typowaniu agenta (ale bierze udział w dyskusji!). Zgodnie z poprzednią kolejnością, każdy gracz kładzie swój żeton głosowania obok znacznika gracza, którego uważa za agenta (nie można głosować na siebie).

Przykład: Sławek i Marek sądzą, że Ania jest agentem, ponieważ nie była w stanie jasno wytłumaczyć swojego wyboru kart. Sławek kładzie swój żeton głosowania obok jej znacznika, ona natomiast kładzie swój obok Sławka, mając nadzieję, że w ten sposób zmyli Marka.



5 Punktowanie

Gdy każdy z graczy już zagłosuje, należy odkryć notatniki i przejść do punktowania.

- Każdy detektyw, który położył swój żeton głosowania na znaczniku agenta, otrzymuje 3 PZ.
- Jeżeli na znaczniku agenta nie ma żadnych żetonów głosowania albo jest tylko jeden taki żeton, agent otrzymuje 5 PZ, a aktywny gracz – 4 PZ.
- Jeżeli na znaczniku agenta są dwa żetony głosowania lub więcej, ani agent, ani aktywny gracz nie dostają żadnych PZ.

Przykład: Sławek i Marek mieli rację i obaj zdobywają po 3 PZ. Ania i Michał w tej rundzie nie otrzymują żadnych PZ.

3

• Podziękowania •

Autor: Oлександр Nevskiy
Rozwój gry: IGAMES Studio
Opracowanie graficzne: M&I Studio
Wydawca: Michał Herman
Redakcja i tłumaczenie: Marek Baranowski
Korekta: Natalia Łyczko

4

5

3

4

Gracze trzymają swoje żetony PZ zakryte. Po zakończeniu punktowania rozpoczyna się nowa runda. Aktywny gracz przekazuje ołówek graczowi po lewej stronie. Nowy aktywny gracz zbiera wszystkie notatniki i – aby uniknąć nieporozumień – wykreśla z nich stare słowo.

Dodatkowo przed grą warto w każdym notesie zapisać numery rund – i to przy nich wpisywać hasła. W notesie agenta w miejsce hasła można wstawić „–”.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z uczestników rozgrywki był już aktywnym graczem: jeden raz (przy 6-8 graczach) albo dwa razy (przy liczbie graczy mniejszej niż 6).

Gracze odkrywają swoje żetony PZ i podliczają je, by uzyskać ostateczne wyniki. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywają wszyscy remisujący.

★ WARIANTY GRY ★

Gra tematyczna

Przed pierwszą rundą wszyscy gracze wspólnie ustalają temat. Gdy aktywny gracz wybiera słowo, musi ono pasować do ustalonego tematu.

W zależności od tego, jak trudna ma być rozgrywka, tematy mogą być opisane szczegółowo (np. „Horror”, „Polska”, „Fantastyka”) albo ogólnie (np. „Film”, „Kraj”, „Literatura”). Należy się upewnić, że temat odpowiada wszystkim graczom.

Można pozostać przy wybranym temacie do samego końca gry lub zmienić go po kilku rundach.

Brak dyskusji

Gracze mogą zmodyfikować 4. krok rundy, całkowicie pomijając element dyskusji. W takim przypadku rozpoczynają głosowanie zaraz po tym, gdy wszyscy zagrają swoje dwie karty. Aktywny gracz nie ogłasza wybranego przez siebie słowa, a pozostali gracze nie tłumaczą swoich wyborów.