

WARIANT RYWALIZACYJNY

(zalecany dla co najmniej 6 graczy)

Czujecie niedosyt? Śledztwo można było poprowadzić znacznie sprawniej? Stwórzcie nowy zespół dochodzeniowy i pokażcie wszystkim swoją skuteczność! Podczas rozgrywki w WARIANT RYWALIZACYJNY obowiązują standardowe zasady gry, ale z poniższymi **zmianami**:

Gracze dzielą się na dwa zespoły, a gra składa się z kilku rozdań zwanych DOCHODZENIAMI.

Wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie określoną liczbę punktów.

Wybierzcie skład dwóch zespołów. Każdy z zespołów wybiera jedną osobę, która będzie pełnić rolę ŚWIADKA dla tego zespołu. ŚWIADKOWIE wybierają wspólnie jedną kartę PRZESTĘPCY i sekretnie ustalają jego tożsamość. PRZESTĘPCA jest ten sam dla obydwu zespołów! ŚWIADKOWIE przekazują sobie czapkę w zależności od tego, który z nich aktualnie będzie odpowiadał na pytanie zadane przez DETEKTYWÓW (ŚWIADKOWIE mogą też mieć dwie różne czapki).

Wspólnie zdecydujcie do ilu punktów będzie toczyć się gra (do 10 punktów – gra szybka, do 15 punktów – gra standardowa, do 20 punktów – wydłużona rozgrywka).

Wybierzcie zespół rozpoczynający. Zespół ten przeprowadza FAZY PRZESŁUCHANIA oraz DEDUKCJI zgodnie ze standardowymi zasadami gry, z tą jednak różnicą, że aby oczyścić z zarzutów danego PODEJRZANEGO, aktywny zespół zabiera reprezentującą go kartę PODEJRZANEGO (zamiast odwrócenia tej karty rewersem do góry). Każda karta PODEJRZANEGO zabrana przez zespół warta jest 1 punkt.

Gdy aktywny zespół zakończy FAZĘ DEDUKCJI, rundę rozgrywa drugi zespół.

Zespoły grają na przemian aż do końca DOCHODZENIA, tj. do momentu, w którym jeden z zespołów oczyści z zarzutów PRZESTĘPCĘ lub oczyści z zarzutów wszystkich niewinnych PODEJRZANYCH, pozostawiając na stole jedynie kartę przedstawiającą PRZESTĘPCĘ.

ZAKOŃCZENIE DOCHODZENIA

Gdy jeden z zespołów oczyścił z zarzutów PRZESTĘPCĘ, musi odrzucić wszystkie zebrane podczas TEGO DOCHODZENIA karty PODEJRZANYCH (wynik tego zespołu to 0 punktów). Drugi zespół dobiera 3 karty PODEJRZANYCH z talii i dodaje je do zebranych wcześniej kart – tym samym zyskuje dodatkowe 3 punkty.

Jeśli jeden z zespołów namierzył PRZESTĘPCĘ, zdobywa dodatkowo 1 punkt (dobiera kartę PODEJRZANEGO z talii i dołącza ją do kart uprzednio zebranych).

Jeżeli po zakończeniu DOCHODZENIA jeden z zespołów zdobył wymaganą liczbę punktów, wygrywa grę. Jeżeli dwa zespoły osiągnęły pułap punktów wymaganych do zwycięstwa, wygrywa ten zespół, który zdobył ich więcej. W przypadku remisu należy rozegrać dodatkowe DOCHODZENIE.

Gdy żaden z zespołów nie zdobył niezbędnej do zwycięstwa liczby punktów, należy rozegrać kolejne DOCHODZENIE według zasad opisanych powyżej. Rozłóżcie zatem 12 nowych kart PODEJRZANYCH, wybierzcie również nowe osoby, które będą pełnić rolę ŚWIADKÓW. Pamiętajcie także o zmianie zespołu rozpoczynającego.



TWÓRCY GRY:
Autor: **Paolo Mori**
Ilustracje: **Alessandro Costa**
Opracowanie graficzne: **Studio Dispari**
Przygotowanie graficzne polskiego wydania:
Łukasz Kempniński - www.creatika.pl
Tłumaczenie: **Łukasz Gralak**
Korekta: **Krzysztof Wasyliszyn**
Polskie wydanie i dystrybucja:
Wydawnictwo Lucrum sp. z o.o.,
Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała
Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl;
tel. 33 812 69 90



Gra dla 3-16 graczy w wieku od 8 lat, którzy znają się na ludziach.

OPIS GRY, CZYLI AKTA SPRAWY

Trwa policyjne polowanie na nieuchwytnego przestępcę. Wreszcie, po kilku miesiącach bezowocnych działań, pojawiło się światelko w tunelu – udało się dotrzeć do osoby, która ma informacje dla policji. Świadek przez długi czas prowadził z przestępcą rozmowy przez Internet, nigdy go jednak nie spotkał i niestety nie potrafi opisać wyglądu przestępcy. Nie jest też pewny, jakiej jest płci. Za to doskonale orientuje się w jego gustach, poglądach i nawykach. Policja posiada akta 12 osób podejrzanych o dokonywanie zuchwałych rabunków. Czy detektywi zdołają ustalić, która z nich jest poszukiwanym przestępcą?

Podejrzeni to kooperacyjna gra imprezowa. Oznacza to, że gracze wspólnie zwyciężają lub wspólnie ponoszą porażkę. Jeden z graczy wciela się w rolę świadka, natomiast pozostali przyjmują role detektywów. Świadek jako jedyny gracz posiada wiedzę o tym, kto jest przestępcą. Dlatego z całych sił będzie starał się pomóc detektywom w eliminowaniu niewinnych osób z katalogu podejrzanych poprzez odpowiadanie na zadane pytania. Bądźcie jednak uważni i ostrożni! Pytania nigdy nie będą dotyczyć fizycznych cech podejrzanego, toteż odpowiedź na nie na pewno nie będzie oczywista. Będziecie musieli uruchomić wyobraźnię, dyskutować i odgadnąć naturę, zwyczaje oraz gusta podejrzanych wyłącznie na podstawie ich wyglądu!



KOMPONENTY, CZYLI CO MY TU MAMY

- 52 KARTY PODEJRZANYCH
- 78 KART PYTAŃ
- 12 KART PRZESTĘPCY
- 1 KARTA TAK
- 1 KARTA NIE
- 1 PROTOKÓŁ
- 1 CZAPKA ŚWIADKA
- 1 INSTRUKCJA



PRZEBIEG GRY, CZYLI KRÓTKO I NA TEMAT

Pojedyncza rozgrywka trwa maksymalnie 11 rund, przy czym każda runda składa się z 3 faz: PRZESŁUCHANIA, DEDUKCJI i WERDYKTU.

PRZESŁUCHANIE

- 🔍 Jeden z DETEKTYWÓW odkrywa wierzchnią kartę PYTANIA i głośno odczytuje jej treść.
- 🔍 ŚWIADK odpowiada na zadane pytanie kładąc przed sobą kartę TAK lub kartę NIE w taki sposób, aby DETEKTYWI nie mieli wątpliwości jaka jest jego odpowiedź na zadane pytanie.

UWAGA: ŚWIADK ODPOWIADA NA ZADANE PYTANIE WYŁĄCZNIE „TAK” LUB „NIE” I NIE MOŻE PRZEKAZYWAĆ DETEKTYWOM ŻADNYCH INNYCH INFORMACJI. NIEDOZWOLONE JEST RÓWNIŻ PRZEKAZYWANIE PRZEZ ŚWIADKA JAKICHKOLWIEK DODATKOWYCH WSKAZÓWEK, CZY TO W FORMIE SŁÓW, GESTÓW, CZY POPRZECZ MIMIKĄ, A TAKŻE W JAKIKOLWIEK INNY SPOSÓB.

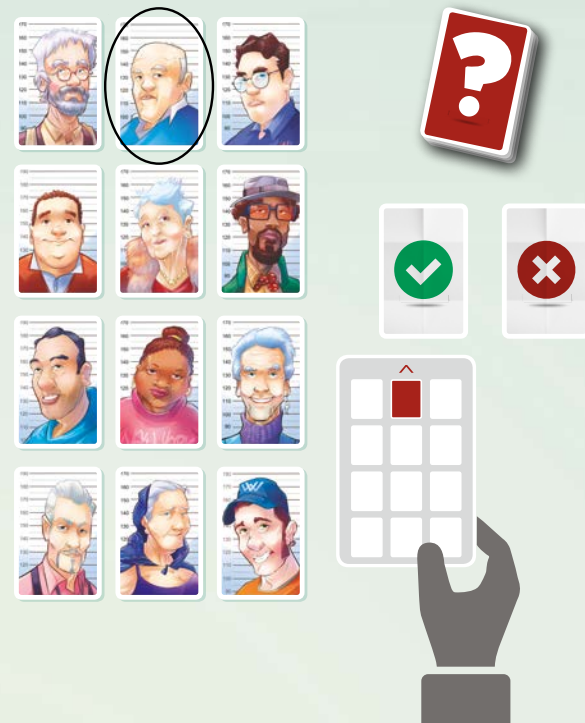
PRZYGOTOWANIE DO AKCJI, CZYLI ODPRAWA

- 🔍 Potasujcie karty PYTAŃ. Utwórzcie z nich talię i połóżcie ją na stole rewersami do góry.
- 🔍 Potasujcie karty PRZESTĘPCY. Utwórzcie z nich talię i połóżcie ją na stole rewersami do góry.
- 🔍 Potasujcie karty PODEJRZANYCH i stwórzcie z nich talię. Następnie wylosujcie z niej 12 kart i ułóżcie je na stole awersami do góry w taki sposób, aby utworzyły 3 kolumny i 4 rzędy. Pozostałe karty PODEJRZANYCH odłóżcie do pudełka.

Wybierzcie gracza, który będzie pełnił rolę ŚWIADKA.

Następnie ŚWIADK:

- kładzie przed sobą kartę TAK oraz kartę NIE;
- na kartce z PROTOKOŁU zapisuje imiona graczy;
- zakłada czapkę ŚWIADKA w taki sposób, by DETEKTYWI nie widzieli jego oczu;
- wybiera jedną kartę PRZESTĘPCY i sprawdza kto nim jest (karta wskazuje, który z PODEJRZANYCH jest PRZESTĘPCĄ);
- kładzie przed sobą kartę PRZESTĘPCY rewersem do góry, a następnie DETEKTYWI mogą rozpocząć PRZESŁUCHANIE.



DEDUKCJA

- 🔍 DETEKTYWI, w drodze dyskusji, usiłują ustalić, który spośród podejrzanych pasują do udzielonej przez ŚWIADKA odpowiedzi. Następnie **MUSZĄ** oczyścić z zarzutów **przynajmniej jednego** z PODEJRZANYCH – tego, który, ich zdaniem, najbardziej **nie pasuje** do odpowiedzi udzielonej przez ŚWIADKA. Żeby to zrobić, konieczna jest zgodna opinia wszystkich DETEKTYWÓW lub (w ostateczności) większości spośród nich. PODEJRZANEGO uważa się za oczyszczony z zarzutów przez DETEKTYWÓW, gdy obrócą oni jego kartę rewersem do góry.

UWAGA: W FAZIE DEDUKCJI, CZYLI KAŻDORAZOWO PO UDZIELENIU PRZEZ ŚWIADKA ODPOWIEDZI NA PYTANIE, DETEKTYWI MUSZĄ OCZYŚCIĆ Z ZARZUTÓW PRZYNAJMNIJ JEDNEGO PODEJRZANEGO.

- 🔍 Jeżeli PODEJRZANY, który został oczyszczony z zarzutów, rzeczywiście był niewinny, nic się nie dzieje. Jeśli natomiast był winny (DETEKTYWI omyłkowo oczyścili z zarzutów PRZESTĘPCĘ), ŚWIADK natychmiast ujawnia ten fakt, odkrywając leżącą przed nim kartę PRZESTĘPCY i w ten sposób gra się kończy (*patrzcie: KONIEC GRY*).
- 🔍 W trakcie FAZY DEDUKCJI DETEKTYWI mogą oczyścić z zarzutów dowolną liczbę PODEJRZANYCH (jednak nie mniej niż jednego).
- 🔍 W momencie, w którym DETEKTYWI zrezygnują z oczyszczania z zarzutów kolejnych podejrzanych, FAZA DEDUKCJI kończy się.

WERDYKT

- 🔍 Gracze zapisują w odpowiedniej kolumnie PROTOKOŁU liczbę PODEJRZANYCH, którzy zostali w tej rundzie oczyszczeni z zarzutów (odpowiadające im karty PODEJRZANYCH zostały w TEJ RUNDZIE odwrócone rewersem do góry).
- 🔍 Następnie gracze mnożą numer RUNDY przez liczbę PODEJRZANYCH oczyszczonych w TEJ RUNDZIE z zarzutów i zapisują wynik w następnej kolumnie tabeli. Uzyskany wynik obrazuje czas, który DETEKTYWI poświęcili na DOCHODZENIE.

- 🔍 Po zapisaniu wyników, o ile nie zostały spełnione warunki końca gry, gracze przechodzą do kolejnej rundy.

UWAGA: ZADAWANIE DUŻEJ LICZBY PYTAŃ JEST RÓWNOZNACZNE Z POŚWIĘCENIEM DUŻEJ ILOŚCI CZASU NA DOCHODZENIE!

Przykład pierwszej rundy gry: ŚWIADK zamierza odpowiedzieć „NIE” na zadane mu pytanie dotyczące PRZESTĘPCY: „Czy mieszka z rodzicami?” – kładzie zatem kartę NIE przed sobą. DETEKTYWI decydują się oczyścić z zarzutów 3 PODEJRZANYCH, którzy ich zdaniem wciąż mieszkają z rodzicami. Obracają więc odpowiednie karty PODEJRZANYCH rewersem do góry. Żaden z oczyszczonych z zarzutów PODEJRZANYCH nie był PRZESTĘPCĄ (czyli DETEKTYWI nie popełnili błędu). Gracze zapisują więc w PROTOKOLE liczbę 3 w kolumnie „Oczyszczeni z zarzutów”. Na DOCHODZENIE poświęcili 3 jednostki czasu: 1 (numer RUNDY) x 3 (liczba PODEJRZANYCH oczyszczonych z zarzutów w tej rundzie) = 3 (jednostki czasu).



KONIEC GRY, CZYLI CZAS NA LAURY (LUB NAGANY...)

- 🔍 Jeżeli DETEKTYWI oczyszczą z zarzutów PRZESTĘPCĘ, wówczas wszyscy gracze przegrywają grę. Zapiszcie informację o porażce w PROTOKOLE, a w przyszłości postarajcie się bardziej, by nie zawieść ponownie!
- 🔍 W sytuacji, gdy DETEKTYWI oczyścili z zarzutów 11 PODEJRZANYCH, a karta przedstawiająca PRZESTĘPCĘ jest jedyną kartą PODEJRZANEGO leżącą na stole awersem do góry, gracze kończą DOCHODZENIE sukcesem i wygrywają grę.
- 🔍 Dodajcie do siebie wszystkie liczby z ostatniej kolumny PROTOKOŁU. Łączny wynik odzwierciedla czas poświęcony na całe DOCHODZENIE. Im mniej czasu na nie poświęciliście, tym lepiej.
- 🔍 Zachowajcie kartkę z PROTOKOŁU na pamiątkę najciekawszych śledstw!