

10 MINUT



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



16 ZNACZNIKÓW POSTACI



3 ZNACZNIKI POLICJANTÓW



16 KAFELKÓW POSTACI



16 CZARNYCH PODSTAWEK NA ZNACZNIKI



16 KAFELKÓW PLANSZY



ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



KAFELEK POMOCY GRACZA



3 BIAŁE PODSTAWKI NA ZNACZNIKI



4 ŻETONY PŁATNYCH ZABÓJCÓW

Podczas rozpakowywania gry należy delikatnie wypchnąć wszystkie żetony, znaczniki i kafelki z kartonowych wyprasek, a następnie umieścić znaczniki postaci w odpowiednich podstawkach (białe podstawki dla policjantów, czarne dla pozostałych postaci).

CEL GRY

W grze 10 minut gracze wcielają się w płatnych zabójców, z których każdy jest wyposażony w karabin snajperski, rewolwer i nóż. Zadaniem każdego z graczy jest zabicie 3 postaci (dalej nazywanych „celami”) i uniknięcie zdemaskowania. Gracz zdobywa punkty za każdym razem, gdy zdoła wyeliminować jeden ze swoich celów albo aresztować innego płatnego zabójcę (przy pomocy policjantów). Zwycięża gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Każdy z graczy bierze po 1 żeton płatnego zabójcy.

Następnym krokiem jest ułożenie planszy z 16 kafelków. Układ planszy jest w pełni dowolny i zależy od inwencji graczy, ale każdy z kafelków musi przylegać przynajmniej jedną całą ścianą do innego kafelka planszy.

Po ułożeniu planszy gracze umieszczają 2 znaczniki policjantów obok planszy (podczas gry dwuosobowej gracze umieszczają 3 znaczniki policjantów). Znaczniki pozostałych postaci gracze rozmieszczają losowo na planszy, po 1 znaczniku postaci na każdy kafelek planszy.

Następnie należy przetasować wszystkie kafelki postaci i utworzyć z nich zakryty stos. Z powstałego stosu każdy z graczy dobiera po 1 kafelek postaci, który następnie umieszcza przed sobą rewersem do góry. Na dobranym kafeleku postaci gracz umieszcza swój żeton płatnego zabójcy, oznaczając w ten sposób swojego zabójcę (pozostali gracze nie mogą poznać jego tożsamości).

Gracze kolejno dobierają po 3 kafelki postaci ze stosu i umieszczają je rewersami do góry po lewej stronie swojej płytki z żetonem płatnego zabójcy. Dobrane 3 kafelki postaci reprezentują cele gracza, które ten musi wyeliminować przy pomocy płatnego zabójcy.

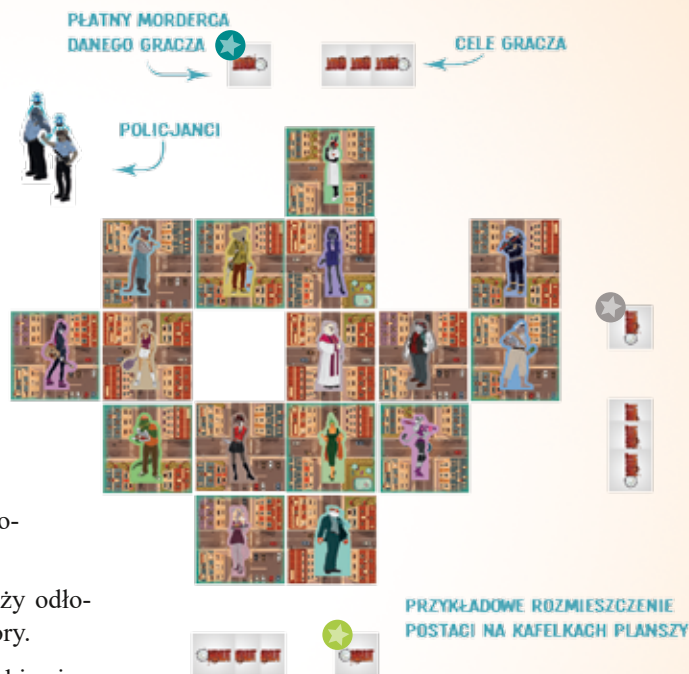
Wszystkie kafelki postaci, które nie zostały dobrane, należy odłożyć, dbając przy tym, aby były odwrócone rewersami do góry.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają spośród siebie pierwszego gracza. Może to być na przykład osoba, która jako ostatnia kogoś zabiła (nieznośnego sąsiada, irytującą teściową albo naprawdę trudnego bossa w grze wideo). Wybrana osoba bierze żeton pierwszego gracza.

Wszystkie kafelki postaci muszą być odwrócone rewersami do góry. Gracz może sprawdzać swoje kafelki w każdej chwili.

Każdy z kafelków postaci jest unikatowy. Przedstawiają postacie, które znajdują się na planszy. W związku z tym płatni zabójcy i cele każdego z graczy są niepowtarzalne. Gracze zawsze mają osobne cele.

Uwaga! Podczas rozgrywki kafelek planszy uważa się za przylegający, jeśli styka się przynajmniej jedną ze ścian z innym kafelem planszy. Przyleganie rogiem, czyli „po przekątnej”, nie jest brane pod uwagę.



OPIS ROZGRYWKI

Podczas swojej tury gracz wykonuje 2 z 3 dostępnych akcji:

- **Przemieszczenie postaci** (dotyczy też policjanta) na planszy.
- **Zamordowanie postaci.**
- **Przeprowadzenie dochodzenia w sprawie tożsamości postaci** przy użyciu policjanta.

Gracz może w czasie swojej tury wykonać 2 takie same akcje za wyjątkiem akcji **zamordowania postaci**. Podczas tury gracz może wyeliminować tylko 1 postać.

PRZEMIESZCZENIE POSTACI

Gracz może przemieścić dowolną postać znajdującą się na planszy, wliczając w to policjantów (należy jednak pamiętać, że policjanci dołączają do gry dopiero po morderstwie). Aby przemieścić postać, gracz musi przesunąć jej znacznik na dowolny kafelek planszy.

Uwaga! Gracze mogą przemieszczać DOWOLNĄ postać, nie tylko swoich płatnych zabójców i cele!

ZAMORDOWANIE POSTACI

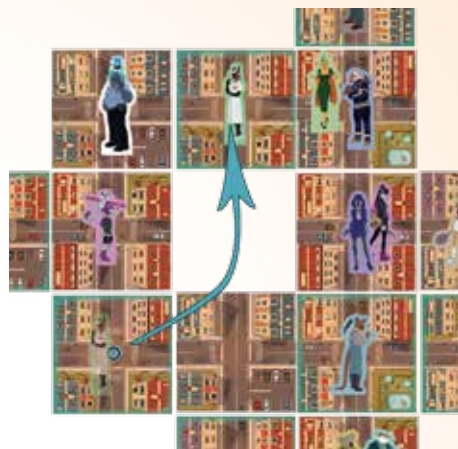
Raz na turę gracz może wyeliminować postać znajdującą się na planszy:

- Postać może zostać zabita tylko przez płatnego zabójcę.
- Płatny zabójca musi użyć 1 z 3 broni, w które jest wyposażony: rewolweru, karabinu snajperskiego albo noża (gracz sam wybiera broń, z której skorzysta podczas zabójstwa).
- Płatny zabójca nie może zostać zdemaskowany podczas eliminowania swojego celu.

Płatny zabójca zostaje zdemaskowany, jeśli:

- Użyje rewolweru albo karabinu snajperskiego, znajdując się na kafelku planszy, na którym znajduje się inna postać. Jeśli płatny zabójca używa noża do wyeliminowania celu, nie zostaje zdemaskowany przez postacie, które nie są policjantami, a znajdują się na tym samym kafelku planszy (zob. *Zabójstwo przy użyciu noża*).
- Policjant znajduje się na tym samym kafelku, na którym stoi płatny zabójca, albo na kafelku do niego przylegającym. Dotyczy to również zabójstwa przy użyciu noża (zob. *Policja*).

Postać może zostać zamordowana nawet wtedy, gdy na tym samym kafelku planszy znajduje się inna postać.



W grze istnieją 3 sposoby na zamordowanie celu:

Zabójstwo przy użyciu rewolweru

Rewolwer pozwala płatnemu zabójcy na zabicie postaci na przylegającym kafelku. [Aby użyć rewolweru, płatny zabójca musi być SAM na kafelku planszy](#) (pierwsza zasada gry 10 minut: nie używaj broni w miejscach publicznych!).

Przykład. Jeśli płatny zabójca gracza jest żyrafa, może zabić morsa, bo żyrafa jest sama na kafelku przylegającym do kafelka z morsiem. Jeśli jednak płatnym zabójcą jest pantera, to nie może zabić morsa, ponieważ pantera nie jest sama na kafelku planszy, więc zostałaby zdemaskowana podczas próby zamordowania swojego celu.



Zabójstwo przy użyciu karabinu snajperskiego

Karabin snajperski pozwala płatnemu zabójcy na zabicie dowolnej postaci stojącej na kafelku planszy w linii prostej od zabójcy. Karabin może zostać użyty na dowolnym dystansie, o ile zabójca nie odda strzału na ukos. Strzelanie z karabinu przez lukę pomiędzy kafelkami jest dozwolone. Postacie znajdujące się na trajektorii pocisku z karabinu nie blokują strzału wymierzonego w cel płatnego zabójcy.

Aby użyć karabinu, płatny zabójca musi znaleźć się na kafelku planszy z symbolem celownika. Te kafelki zostały dodatkowo oznaczone niebieskim obramowaniem. [Aby użyć karabinu snajperskiego, zabójca musi być SAM na kafelku planszy z celownikiem](#) (dalej nie możesz używać broni w miejscach publicznych!).

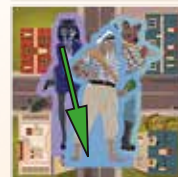
Przykład. Jeśli płatnym zabójcą gracza jest krokodyl, może zabić morsa. Zabójca jest sam na kafelku oznaczonym symbolem celownika, a znacznik morsa znajduje się na kafelku w linii prostej od kafelka z krokodylem. Jeśli jednak zabójcą gracza jest kot, to nie ma możliwości zamordowania morsa karabinem – mimo że stoi na kafelku oznaczonym symbolem celownika – ponieważ zabójca nie jest sam na kafelku.



Zabójstwo przy użyciu noża

Nóż pozwala płatnemu zabójcy na zabicie dowolnej postaci, która znajduje się na tym samym kafelku planszy. Nóż jest dyskretną bronią, może więc zostać użyty nawet wtedy, gdy na danym kafelku oprócz zabójcy i jego celu znajdują się inne postacie. Użycie noża umknie uwadze innych postaci, ale zostanie zauważone przez policjanta.

Przykład. Jeśli płatnym zabójcą gracza jest wilk, może zabić morsa przy użyciu noża, bo są na tym samym kafelku. Kangur tego nie zauważy.



Gdy płatny zabójca gracza zabije swój cel, ten gracz podnosi znacznik ofiary i mówi na głos: „Ta postać została zamordowana”. Gracz nie może ujawnić tożsamości postaci, której użył do zamordowania swojego celu, ani rodzaju wykorzystanej broni. Utrzymanie tożsamości płatnego zabójcy w sekrecie jest kluczowym aspektem gry, gracze powinni więc eliminować swoje cele tylko wtedy, gdy liczba podejrzanych postaci będzie większa od 1. Należy jednak pamiętać, że płatny zabójca może zabić tylko wtedy, gdy nie widzą go ani inne postacie, ani policjanci!

Podczas pierwszych rozgrywek po zabójstwie należy wymieniać na głos wszystkie postacie podejrzane o morderstwo. Dzięki temu gracze będą w stanie dostrzec, czy gracz kontrolujący płatnego zabójcę w danej turze nie popełnił błędu. Jeśli w czasie jednej z pierwszych rozgrywek dojdzie do pomyłki (np. gracz użył rewolweru, gdy jego zabójca nie był sam na kafelku planszy itp.), gracz kontrolujący płatnego zabójcę zatrzymuje punkt otrzymany za zabicie celu, ale traci zabójcę. Jeśli taki błąd zostanie popełniony w późniejszych rozgrywkach, gdy uczestnicy będą bardziej doświadczeni, gracz, który popełnił błąd, traci zabójcę i nie otrzymuje punktu za zabójstwo. W takiej sytuacji z gry zostają usunięte znacznik i kafelek odpowiadające danemu płatnemu zabójcy. Gracze, którzy utracili zabójców, kontynuują rozgrywkę, grając policjantami i łapiąc zabójców pozostałych graczy.

KONSEKWENCJE MORDERSTWA

Znacznik zamordowanej postaci należy umieścić przed graczem, który odpowiadał za zabójstwo.

- Jeśli postać jest jednym z celów gracza, ten gracz odsłania kafelek zabitej postaci i umieszcza na nim jej znacznik w pozycji stojącej.
- Jeśli zabita postać nie jest celem gracza, uczestnik pyta pozostałych, czy zabita postać była ich płatnym zabójcą. Jeśli zabita postać okaże się czyimś płatnym zabójcą, gracz kontrolujący zabitego zabójcę odsłania kafelek postaci z wizerunkiem swojego płatnego zabójcy i przekazuje go graczowi, który go zabił. Gracz, który otrzymał kafelek zabitego zabójcy, umieszcza na nim znacznik postaci, którą był płatny zabójca, w pozycji leżącej. Jeśli jednak zabita postać była niewinna, gracz stawia przed sobą jej znacznik (ale nie dostaje jej kafełka), aby na koniec gry utracić punkty za wykonanie tej akcji (zob. *Koniec gry*).

Uwaga! Jeśli inny gracz przez przypadek zabije jeden z Twoich celów, musisz odsłonić kafelek zabitej postaci, jednak nie otrzymujesz żadnych punktów. Dla Ciebie oznacza to o 1 postać mniej do wyeliminowania, aby zakończyć grę.

Po zabójstwie wszystkie postacie, które znajdowały się na tym samym kafelku planszy co ofiara morderstwa, muszą uciec z miejsca zbrodni – następny gracz przemieszcza znaczniki tych postaci (świadców) na dowolne miejsce na planszy. Każdy ze świadków musi zostać przeniesiony na osobny kafelek planszy (nie można przenieść np. 2 świadków na ten sam kafelek). Następnie gracz, który przemieścił znaczniki świadków, stawia na miejscu zbrodni znacznik policjanta, który w tej chwili wchodzi do gry. Jeśli obok planszy nie pozostał znacznik policjanta, gracz umieszcza na miejscu zbrodni policjanta, który był już w grze.

Uwaga! Jeśli morderstwo było pierwszą akcją danego gracza, po wykonaniu tych czynności gracz może wykonać drugą akcję.



POLICJA

Policjanci mogą być przemieszczani na planszy w taki sam sposób jak pozostałe postacie. Każdy gracz może dowolnie przemieścić znacznik policjanta podczas akcji **przemieszczenia postaci**.

Policjant jest postacią, która zawsze zdemaskuje płatnego zabójcę próbującego wyeliminować swój cel, jeśli znajduje się na przyległym (ale nie po przekątnej) albo tym samym kafelku planszy co płatny zabójca. Policjant potrafi również zdemaskować płatnego zabójcę, który zabija za pomocą noża!

Przykład. Przy tym ustawieniu tygrys jest jedyną postacią, która może zabić kangura. Gracz może zabić kangura tylko w przypadku, gdy tygrys jest płatnym zabójcą tego gracza. Nie byłoby to jednak zbyt mądre posunięcie, bo tygrys byłby jedynym podejrzanym o morderstwo...



DOCHODZENIE W SPRAWIE TOŻSAMOŚCI POSTACI

Gracz może użyć postaci policjanta, aby przeprowadzić dochodzenie dotyczące tożsamości danej postaci. Policjant może sprawdzać tożsamość tylko tych postaci, które znajdują się na tym samym kafelku planszy. Podczas dochodzenia gracz kontrolujący policjanta pyta wybranego przez siebie gracza: „Czy to Twój płatny zabójca?”.

- Jeśli postać będąca obiektem dochodzenia okaże się płatnym zabójcą zapytanego gracza, to musi się przyznać. Gracz, który trafnie zidentyfikował zabójcę innego gracza, zabiera z planszy jego znacznik, a od gracza kontrolującego zdemaskowanego zabójcę – kafelek tej postaci. Oba elementy umieszcza przed sobą (znacznik zabójcy w pozycji stojącej). Gracz, który stracił swojego płatnego zabójcę, pozostaje w grze. Nie może zabijać następnych postaci, jednak może prowadzić dochodzenie w sprawie tożsamości pozostałych postaci przy użyciu policjantów, zdobywając dzięki temu kolejne punkty.
- Jeśli postać będąca obiektem dochodzenia nie jest płatnym zabójcą zapytanego gracza, nic się nie dzieje. Gracz prowadzący dochodzenie zmarnował swoją akcję.

Gracz musi ujawnić tożsamość swojej postaci tylko w momencie jej wyeliminowania. Jeśli gracz sprawdza tożsamość postaci, która jest celem kogokolwiek, zapytany gracz nie może ujawniać tego faktu. Dodatkowo, jeśli gracz sprawdza tożsamość Twojego płatnego zabójcy, ale pyta o nią innego uczestnika, nic się nie dzieje – Twój zabójca jest bezpieczny. Na razie...

Gracze nie mogą odpaść z gry. Nawet w sytuacji, gdy dany gracz stracił płatnego zabójcę, kontynuuje rozgrywkę. Co więcej, ma szansę na wygraną, jeśli poprawnie zidentyfikuje płatnych zabójców kontrolowanych przez pozostałych graczy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Rozgrywka dobiega końca, gdy jeden z graczy wyeliminuje wszystkie swoje 3 cele (należy jednak dokończyć wówczas kolejkę, aby wszyscy gracze mieli możliwość rozegrać taką samą liczbę tur) albo wszyscy płatni zabójcy zostaną zdemaskowani albo zamordowani. Gdy gra dobiega końca, gracze muszą podliczyć zdobyte przez siebie punkty zgodnie z kafelkami i znacznikami, które mają przed sobą.

Twój płatny zabójca pozostał przy życiu i nie został ujęty przez policję.	2 punkty
Każdy wyeliminowany przez Ciebie cel.	1 punkt
Aresztowałeś płatnego zabójcę innego gracza.	1 punkt
Zabiłeś płatnego zabójcę innego gracza.	3 punkty
Zabiłeś niewinną ofiarę (cel innego gracza).	- 1 punkt
Zabiłeś policjanta.	- 1337 punktów

Zwycięzcą zostaje ten gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako ostatni utracił swojego płatnego zabójcę.

DROBNA RADA NA KONIEC

Podczas kilku pierwszych rozgrywek gracze mogą popełniać błędy. Aby ich uniknąć, należy każdorazowo upewniać się, czy płatny zabójca faktycznie może podjąć próbę wyeliminowania danego celu. Dlatego też gracz powinien sprawdzić, czy:

- jego płatny zabójca znajduje się sam na danym kafelku planszy (w przypadku morderstwa przy użyciu rewolweru albo karabinu snajperskiego)
- i żaden policjant nie znajduje się ani na kafelku planszy, na którym znajduje się płatny zabójca, ani na przyległym kafelku.

Gra *10 Minut* charakteryzuje się szybkim tempem rozgrywki. Dlatego nawet jeśli gracze popełnią błędy podczas swoich pierwszych rozgrywek, w mig dojdą do wprawy podczas kolejnych partii gry.

PODZIĘKOWANIA

Podziękowania od autorów gry:

Chciałbym gorąco podziękować wszystkim członkom naszej wtorkowej grupy testowej – Mathieu, Ghislainowi, Cédricowi i Florentowi. Dodatkowo dziękuję wszystkim, którzy testowali i pomogli w stworzeniu gry *10 Minut*. Dziękuję Nicholasowi za pomocne porady dotyczące projektu gry. Swoje podziękowania kieruję również do francuskiego baru le Nid Cocon Ludique, którego pracownicy tak gorąco mnie przyjmowali. Dziękuję również swoim przyjaciółom – Thibalowi, Mathieu, Cédricowi, Michy oraz Benjaminowi – za pomoc i wskazówki. Na końcu wcale nie dziękuję swojej żonie, która ani trochę nie przyłożyła się do stworzenia tej gry. Nie a nie.

Podziękowania od wydawców gry:

Dziękujemy naszemu francuskiemu dystrybutorowi, Paille édition, za wsparcie, zaufanie oraz pogodnych pracowników. Dziękujemy również Marcusowi, naszemu belgijskiemu dystrybutorowi, za gościnność i gorące przyjęcie. Dokładamy się do podziękowań pod adresem le Nic Cocon Ludique za umożliwienie osobom, które wsparły nas na serwisie Kickstarter, odebrania gry w tym barze. W stronę Pauline Détraz kierujemy podziękowania za profesjonalizm, talent i dostępność. Gorące podziękowania dla Tric-Trac za całokształt prac nad grami planszowymi. Chcemy też bardzo podziękować M. Guillaume, Dr. Mopsowi oraz Panu Jamie za cenną radę, gdy chcieliśmy wydać naszą grę za pomocą „oficyny” przed odpaleniem kampanii na Kickstarterze. Dziękujemy ochotnikom na targach: byliście zawsze bardzo przyjacielscy, bez Was ta gra nie byłaby taka sama.

Na końcu dziękujemy wszystkim 2621 osobom, które wsparły nasz projekt na portalu Kickstarter. Jeśli trzymacie tę grę w swoich rękach, to jest to głównie ich zasługa. Dziękujemy z całego serca!

