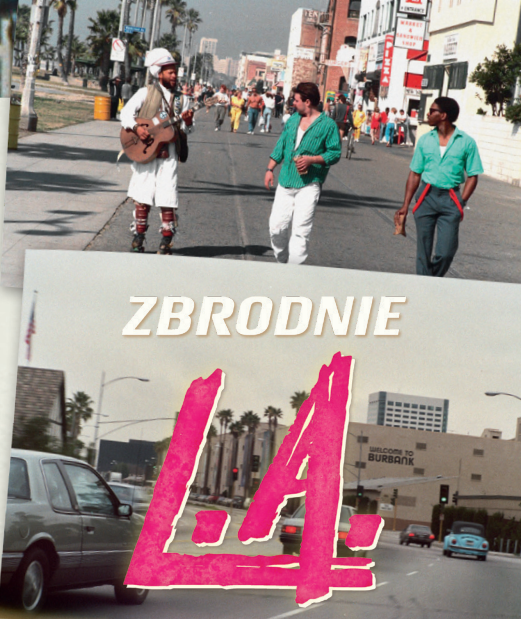


*„Co to za gówno?!”. Przekraczając próg budynku Los Angeles Police Department, słyszysz głos niosący się po komisariacie. To najprawdopodobniej komendant wydziera się znów na kogoś w swoim biurze. Kolejny, zwyczajny poranek w pracy. Dziesiątki biurek zawalonych stertami teczek i papierów. Ta cała era komputerowa jest ponoć coraz bliżej, ale na razie musisz się zadowolić notatkami oraz pracą w terenie.*

*Ulice pełne narkotyków oraz szerząca się korupcja nie ułatwiają ci pracy. Nawet najlepsi detektywi muszą czasem nagiąć kilka zasad, aby pozbyć się tego ściernwa z ulicy. Jest, jak jest, trzeba się przystosować do takiej rzeczywistości i standardów. Nie oznacza to jednak, że twoja robota jest bezstresowa, daleko jej do tego. Poziom stresu rośnie jak szalony, gdy próbujesz zyskać pewność, że nikt nie przytapał cię na „naciąganiu” kolejnych protokołów.*

*Podchodzisz do swojego biurka i szybko chowasz butelkę brandy, która leży tu po wczorajszej zmianie i pracy po godzinach. Domykasz szufladę i otwierasz akta leżące na blacie. Czas zacząć pracę. W tym momencie dostrzeżasz komendanta Jamesa Bradleya machającego w twoją stronę. „Chcę widzieć cię w swoim biurze!”. Ruszasz powoli, zastanawiając się, za co tym razem ci nawrzuca...*



## WITAJCIE W LAPD

Zbrodnie L.A. to rozszerzenie do gry Detektyw: Kryminalna gra planszowa. Bazuje na tych samych założeniach i wykorzystuje większość zasad z podstawowej gry z uwzględnieniem kilku zmian opisanych w tej instrukcji.

Jest to gra kooperacyjna, w której wszyscy gracze dzielą żetony Stresu, Autorytetu oraz Umiejętności. Każda sprawa zawiera 36 kart: 1 kartę okładki oraz 35 kart tropów. Pamiętaj, aby zachować otwarty umysł, ponieważ w grze nie znajdziesz karty z napisem „wygrałeś”. Nie będziesz w stanie zobaczyć całej talii w trakcie rozgrywki, tak więc twoje zadanie to wydedukować właściwe odpowiedzi.

### KOMPONENTY GRY

- ▶ Plansza (dwustronna),
- ▶ 5 Kart Postaci,
- ▶ 3 Talie Spraw,
- ▶ Niniejsza Instrukcja.

Wpisz ten kod, gdy zostaniesz o niego poproszony na stronie Antares:

### PRZYGOTOWANIE SPRAWY

Przygotuj sprawę w taki sam sposób jak w grze podstawowej, jednak użyj planszy, kart postaci oraz talii spraw z tego rozszerzenia. Traktuj **Posterunek** jako swoją nową **Siedzibę Główną** — tutaj będziesz rozpoczynać każdy dzień, zaczynając od pierwszego dnia podczas pierwszego przygotowania. Odłóż na bok żetony Technologii (T) nie będą wykorzystywane w tym rozszerzeniu, chyba że jakiś efekt tego nakaze.

**UWAGA:** Żeton Uniwersalnych Umiejętności może zostać wykorzystany jako zamiennik za jeden z trzech pozostałych żetonów Umiejętności: Badanie (B), Przesłuchanie (P), oraz Wnikliwość (W).

**Ważne:** W podstawowej grze znajduje się 5 żetonów specjalnych (01-05). W tym rozszerzeniu gra nieraz będzie wymagać wykorzystania i umieszczenia tych dodatkowych znaczników na planszy do różnych celów. W rzadkich przypadkach może ich zabraknąć do oznaczenia jakiegoś efektu. Jeżeli tak się stanie, wykorzystaj jakikolwiek zamiennik, który będzie służyć jako dodatkowy znacznik (może to być żeton z innej gry, moneta itp.). Żetony specjalne to zasób niewyczerpalny.

## OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Wciąż masz ograniczoną liczbę Dni (rund) określoną we wprowadzeniu do każdej sprawy. Mimo że pracujesz w LAPD w latach 80, wciąż będziesz wykorzystywać stronę Antares — jednak jej wygląd zmieni się po wyborze kampanii „Zbrodnie LA”. Tak jak w grze podstawowej, będziesz korzystać z niej i wypełniać „Raport Końcowy”, starając się odkryć odpowiedzi na wszystkie pytania związane ze sprawą, dzięki czemu otrzymasz ostateczny wynik.

**Ważne:** Rozszerzenie *Zbrodnie LA* nie zawiera księgi spraw. Wprowadzenie do każdej sprawy jest dostępne w bazie Antares, a wszystkie pliki możesz także pobrać w plikach PDF przygotowanych do wydruku, jeśli wolisz grać z papierem w ręku.

## DZIENNA AKTYWNOŚĆ

W trakcie dnia gracze wciąż działają jako zespół i podejmują akcje razem, dyskutując i wspólnie podejmując decyzje. W dodatku, obok wszystkich podstawowych akcji dostępnych w podstawowej grze, możesz również:

- ▶ Otrzymać żetony Stresu, aby wykonać akcję opisaną na karcie
- ▶ Zdecydować teraz
- ▶ Przydzielić obserwację

Dodatkowo mała zmiana nastąpiła w działaniu akcji **Napisz Raport**. Możesz ją wykonać **JEDYNIĘ** wtedy, gdy znajdujesz się na **Posterunku**, co zostało zaznaczone na planszy.


**PRZYPOMNIENIE:** Pod koniec dnia musisz wraz ze swoim zespołem przeprowadzić wszystkie poniższe kroki:

- ▶ Przesuń znacznik Dnia na kolejny Dzień na torze Dnia.
- ▶ Przesuń znacznik Czasu na godzinę 8:00.
- ▶ Przesuń znacznik ZŚ z powrotem na Posterunek.
- ▶ Uporządkuj notatki oraz podsumuj to, czego dowiedziałeś się w mijającym Dniu.
- ▶ Zanotuj wszystkie możliwe tropy, żeby zapamiętać, które z nich są dostępne.

## #radaodtesterów

Akcja tego rozszerzenia toczy się w latach 80., tak więc nie masz dostępu do zaawansowanych technologicznie przyrządów, które były dostępne podczas przeszukań. Musisz więc zdać się na zwykłą intuicję gliniarza. Trudniej jest zrozumieć emocje postaci podczas ich wypowiedzi, analizując ich poziom stresu. Wykorzystaj swoje umiejętności dedukcji, aby zrozumieć, czy dana postać kłamie, czy jest najwyczejniej w błędzie i nie dostrzega szerszej perspektywy.

## TRZY ZASADY PODSTAWOWE

Trzy podstawowe zasady z gry podstawowej, **Wskazówki**, **Czas** oraz **Lokacje**, pozostają niezmiennie. Baza Antares wykorzystywana jest w ten sam sposób, tak jak i symbole  Wiedzy Ogólnej. Wciąż możesz wykorzystywać mapy Google, Wikipedię oraz inne zasoby wiedzy. Pamiętaj jednak, że wykorzystując mechanikę „Rozbicia Czwartej Ściany”, nieraz znajdziesz odniesienie do map Google. Ulice i lokacje, które znajdziecie tam, zapewne drastycznie się zmieniły od czasów, w których się poruszamy w grze. Jednak naszym celem w takich przypadkach jest zaznaczyć graczy z umiejscowieniem tych lokacji i dystansem między nimi a innymi lokacjami. Jeśli zaś chodzi o informacje, które można znaleźć w internecie, to wykorzystujemy jedynie te, które były dostępne dla ludzi w tamtych czasach.

## NOWA PLANSZA

Jesteś detektywem pracującym na Posterunku w Los Angeles, dlatego też rozpoczynasz każdy dzień w tej lokacji, chyba że efekt gry nakaże inaczej. Co więcej, ze względu na fakt, że Los Angeles to drugie najbardziej zaludnione miasto w Stanach Zjednoczonych, rozróżniamy tutaj dwa typy Terenu: Centrum oraz Przedmieścia. W grze znajduje się również Laboratorium. Nie jest ono tak zaawansowane, jak byśmy chcieli, natomiast spełnia ono swoją funkcję. Poruszanie się pomiędzy tymi lokacjami działa w taki sam sposób jak w grze podstawowej. Plansza jest dwustronna; podczas pierwszych dwóch spraw użyj strony ze standardowym torem Czasu (1), a w trzeciej sprawie odwróć planszę na drugą stronę (2).



## NOWE AKCJE

Wszystkie opisane poniżej akcje można znaleźć na kartach tropów. Nie można ich wykonywać, dopóki nie odkryjemy odpowiedniej karty.

### OTRZYMAJ ŻETON STRESU, ABY WYKONAĆ AKCJĘ OPISANĄ NA KARCIE

Czasami na karcie znajdziesz opcję, aby zrobić coś, co jest niezgodne z procedurami. Coś, za co czekają cię kłopoty, jeśli tylko sprawa dotrze kiedyś do szefa. Takie akcje zazwyczaj będą generować dodatkowy stres, więc zachowaj ostrożność. Jeżeli wzbudzisz zbyt wiele podejrzeń i twój limit stresu zostanie przekroczony, będzie trzeba wypetnić Końcowy Raport, zanim poznasz wszystkie fakty.

### ZDECYDUJ TERAZ

Ta akcja zawsze będzie posiadać co najmniej dwie opcje, z których należy wybrać jedną. Jeśli trafisz na taką akcję, to musisz podjąć decyzję, zanim przejdziesz do kolejnych akcji na kartach. Niekiedy taka opcja wprowadzi dodatkowe **Dalsze tropy**, zatem jeśli wybierzesz tę opcję, zapisz trop, który możesz od teraz odwiedzić w dowolnym momencie, tak jak w przypadku wszystkich Dalszych topów. Pamiętaj jednak, że takie tropy są dostępne, tylko jeśli wybierzesz opcję zawierającą ten trop. Decyzje będą czasem zawierać nową akcję przydzielenia obserwacji osobie lub opisanej lokacji.

### PRYZDIEL OBSERWACJĘ

W czasach, gdy na ulicach nie ma zbyt wielu kamer, warto czasem wykorzystać dodatkową parę oczu, aby pomogła zebrać potrzebne informacje. Przydzielenie funkcjonariusza do obserwacji zawsze wymagać będzie przynajmniej 1 żetonu Autorytetu — a raport będzie gotowy najczęściej następnego dnia.

## GODZINY ROBOCZE

Zawsze gdy masz położyć dodatkowy znacznik na torze czasu, policz godziny počawszy od tej, na której aktualnie znajduje się znacznik czasu.

**WAŻNE:** Niektóre akcje zawierają nowy zwrot **godziny robocze**. Do takich godzin wliczamy jedynie godziny pomiędzy 08:00 a 16:00. Czasami oznacza to, że znacznik trafi do przedziału czasowego kolejnego dnia lub poza obszar czasowy, jaki został do wykorzystania w danej sprawie.

**PRZYKŁAD:** Jest godzina 13:00, a twój zespół otrzymał kartę, która mówi, aby umieścić dodatkowy znacznik 6 godzin roboczych od aktualnej godziny. Oznacza to, że należy policzyć 3 godziny pomiędzy 13:00, a 16:00, a następnie wznowić liczenie od 08:00 kolejnego dnia i doliczyć 3 dodatkowe godziny. W takim przypadku należy umieścić dodatkowy znacznik na polu 11:00 toru czasu. Kiedy znacznik czasu trafi lub ominie pole z dodatkowym znacznikiem, należy przeczytać AKTA powiązane z tą kartą.

**Ważne:** Karta może wymagać umieszczenia dodatkowego znacznika 8 lub więcej godzin roboczych od aktualnej godziny. W takiej sytuacji znacznik ten trafi na tor czasu i będzie oddalony o jeden lub dwa dni od aktualnego dnia, co oznacza, że znacznik czasu musi minąć co najmniej raz lub dwa razy dane pole, zanim ten znacznik zostanie rozpatrzony. W takim przypadku należy pamiętać o tym wyjątku lub umieścić jeszcze jeden znacznik na znaczniku, aby pamiętać, że musi minąć piętnaście dni, zanim rozpatrzemy ten efekt.

### #radaodtesterów

Jako że nie każdy pamięta lata 80., dobrze jest zadbać o odpowiednią atmosferę podczas rozgrywki. Znajdź dowolną listę na *Spotify* lub *YouTube* z muzyką z tamtych czasów i włącz ją w tle, tak aby głośność nie przeszkadzała podczas rozmów. Topowe hity z lat 80. naprawdę pomagają wczuć się w klimat gry!



## NOWI ŚLEDZCY

W rozszerzeniu *Zbrodnie LA* znajduje się zestaw nowych śledczych z Umiejętnościami i Zdolnościami opisanymi na kartach. Jeżeli działanie jakiejś umiejętności jest niejasne, zapraszamy do FAQ umieszczonego na stronie Antares.



## ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

### NOWY NA ULICY — ZMNIJSZENIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Możesz zdecydować się na ten poziom umiejętności po przegranej sprawie lub jeżeli po prostu wydaje ci się, że przyda się dodatkowa pomoc. Wybierając ten tryb, dodaj trzy godziny do ostatniego dnia pracy, zanim podejmiesz się złożyć Raport Końcowy. Pamiętaj, że te dodatkowe godziny nie generują żetonów stresu, pomimo tego że znacznik czasu trafia na nadgodziny.

### NIESTRASZONY DETEKTYW — ZWIĘKSZENIE POZIOMU TRUDNOŚCI

W przeciwieństwie do poziomu *Nowy na ulicy*, możesz podjąć wyzwanie i zredukować swój czas o dwie godziny podczas ostatniego dnia. Przesuwając znacznik czasu poza nowo wyznaczony limit czasowy ostatniego dnia, weź odpowiedzialność liczbę znaczników stresu i umieść w Puli żetonów.

Fabula, wszystkie nazwiska, postacie i zdarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne, w żaden sposób niezwiązane z osobami przedstawionymi na zdjęciach. Nie należy utożsamiać przedstawionych osób i faktów z jakimikolwiek rzeczywistymi osobami (żywymi lub zmarłymi) czy produktami. Intencją użycia zdjęć (opatrzonych licencją CC BY 2.0) przez Portal Games jest wyłącznie ułatwienie graczom wdrożenia się w realia lat 80. Portal Games nie ma na celu naruszać prywatności i praw moralnych przedstawionych osób.

## TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek

SCENARIUSZ: Ignacy Trzewiczek, Mateusz Zaród

ROZWÓJ GRY: Matt Dembek

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

SKŁAD POLSKIEJ WERSJI: Maciej Mutwil

INSTRUKCJA: Matt Dembek

PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka

PRAWA AUTORSKIE DO ZDJĘĆ:

PLANSZA: Zdjęcia w ramach licencji Atrybucja 2.0 w wersji ogólnej (CC BY 2.0): Alan Light, Eric Fisher, JIRCA Library

KARTY: Zdjęcia w ramach licencji Atrybucja 2.0 w wersji ogólnej (CC BY 2.0): Alan Light, Eric Fisher, Seattle Municipal Archives, dave\_7, Jeremy Levine, Texas State Library and Archives Commission, sv1ambo, Barbara Ann Spengler, rick, David Merrett. Additional photo material under public domain license.

KARTY POSTACI: Zdjęcia w ramach licencji Atrybucja 2.0 w wersji ogólnej (CC BY 2.0):

Karta R. D. Irving: Alan Light, Per Egevad

Karta W. Washington: Alan Light, Dunedin City Council Archives

Karta E. A. Phillips: Alan Light, Seattle Municipal Archives

Karta J. Morresy: Alan Light, Infrogmat of New Orleans

Karta E. Grunberg: Alan Light, 888bailbond,

Karta G. Ford: Robert Taylor, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Karta B. Reynolds: Alan Light, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Karta B. Tiere: Ken Marshall, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Karta J. K. Hudson: Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Dodatkowe materiały fotograficzne na licencji publicznej.

INSTRUKCJA: Zdjęcia w ramach licencji Atrybucja 2.0 w wersji ogólnej (CC BY 2.0): Alan Light (zdjęcia of LA.), Eric Fisher (zdjęcie tła).



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,

Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

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: [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Specjalne podziękowania: Lee Clinard, Christopher Rucco, Colton Crowther, Matthew Sumski. Chcielibyśmy również podziękować Alanowi Lightowi, autorowi wielu zdjęć wykorzystanych w grze, jak i innych, które pomogły nam przenieść się na ulice Los Angeles lat 80.

Testerzy, którym chcielibyśmy podziękować: Kasia, Owcz, Jacek, Alicja, Tomek, Paxu, Adam, Zbyszek, Piechu, Gloomy, Jagódka, Ola J, Agnieszka M, Dawid J, Mazi, Marjan, Olga, Pako, Marek, Merry, Greg. Dzięki wam ta gra jest znacznie lepsza.

### ZNAJDZ NAS!

Nasza STRONA INTERNETOWA: [portalgames.pl](http://portalgames.pl)

Strona Detektywka: [detectiveboardgame.com/pl/](http://detectiveboardgame.com/pl/)

Nasz FACEBOOK: [fb.com/wydawnictwoportal](https://fb.com/wydawnictwoportal)

Nasz kanał na YOUTUBE: [Portal Games PL](https://Portal Games PL)

Nasz TWITTER: [@Portal\\_pl](https://@Portal_pl)