

# DRUGIE DNO

KOMPONENTY  
Plansza  
5 Kart Postaci  
1 Talia Sprawy  
1 karta okładki  
35 kart Tropów  
Instrukcja

**Rob Daviau**

***Boston miał już lepsze lata. Dookoła mnóstwo protestów, na ulicy łatwo wyczuć niepokoje społeczeństwa, napięcia na tle rasowym. Często atmosfera bywa rozgrzana, w niektóre dni niemal wrząca. Co za czas na walkę ze zbrodnią.***

***Jeździsz świetnym wozem, nosisz skórzany płaszcz, może co jakiś czas rozbijesz komuś czaszkę. Lata siedemdziesiąte to interesujące czasy, a ten tydzień nie jest od tego wyjątkiem.***

To jest dodatek do gry Detektyw: Kryminalna Gra Planszowa. Ma ten sam zamysł i wykorzystuje większość podstawowych zasad, z pewnymi wyjątkami przedstawionymi w tej instrukcji. Zespół Śledczych wciąż pracuje razem i dzieli wszystkie Żetony Stresu, Autorytetu i Umiejętności. Wciąż nie będziesz w stanie odkryć wszystkich kart, a twoim zadaniem jest samodzielne wydedukowanie odpowiedzi z dostępnych informacji. Sprawa składa się z 36 kart: okładki i 35 kart Tropów. Pamiętaj, że dobrze jest spojrzeć na sprawę szerzej; żadna z kart nie podaje ostatecznej odpowiedzi potrzebnej do rozwiązania śledztwa.

## **PRZYGOTOWANIE**

Przygotuj grę zgodnie z instrukcją gry podstawowej z następującymi wyjątkami: przygotuj karty postaci, planszę oraz talię sprawy używając komponentów z tego dodatku. Odtóż do pudełka Żetony Umiejętności „Technologia” – nie będą one potrzebne podczas rozgrywki.

**WAŻNE: W grze podstawowej jest 5 Żetonów Specjalnych (01-05). W tym dodatku będziesz czasem proszony o położenie ich na planszy w różnych celach. Traktuj pulę Żetonów Specjalnych jakby była nieograniczona – jeżeli w dowolnym momencie gry pula wyczerpie się, użyj dowolnych zamienników.**

## OPIS ROZGRYWKI

Limit czasu na tę sprawę wynosi 4 Dni. Pomimo tego, że akcja gry toczy się w 1977 roku, wciąż będziesz korzystać ze strony Antares. Po wybraniu sprawy Drugie Dno, interfejs oraz dostępne akcje ulegną zmianom — nie ma Internetu, więc Antares będzie symulował miejską bibliotekę oraz pokój przesłuchań. Tak jak w grze podstawowej, będziesz musiał korzystać ze strony w ramach uzyskiwania informacji, a do zakończenia śledztwa wykonać Raport Końcowy (odpowiedzieć na pytania dotyczące sprawy), aby ustalić uzyskany przez siebie wynik.

**Ważne: Ten dodatek nie zawiera księgi spraw. Wprowadzenie do sprawy Drugie Dno dostępne jest na stronie Antares oraz jako plik w formacie PDF, jeśli chcesz je wydrukować.**

### Zmiany zasad w porównaniu z grą podstawową:

- Na początku każdego Dnia (w tym pierwszego), możesz zacząć na DOWOLNEJ Lokacji. Przyjeżdżasz z Bostonu i wybierasz, gdzie zacząć.
- Gdy przemieszczasz się do innej Lokacji, możesz „dać gaz do dechy” – wydaj 1 żeton Autorytetu, aby nie tracić 1 godziny za przejazd.
- Akcję Napisania Raportu można wykonać tylko

w Lokacji Instytucje Miejskie (chyba, że użyjesz zdolności).

- Nie możesz przeszukiwać Internetu do sprawdzenia czegośkolwiek. Mamy rok 1977.
- W trakcie Dnia masz dostępne trzy nowe akcje:

**TELEFON DO BIBLIOTEKARZA,  
ODBIERZ WYNIKI,  
PRZESŁUCHANIE.**

## CZAS

Zbadanie tropów na awersach kart zajmuje od 1 do 3 godzin (kilka wyjątków nie zajmuje ani 1 godziny). Jeśli sprawdzasz dokładniej, tył karty powie ci, czy zabiera to więcej czasu (jednak nigdy więcej niż 1 godzinę).

## BIBLIOTEKA

Przed erą Internetu, to właśnie biblioteka była sposobem na zgłębienie wiedzy w dowolnym temacie. Związane z Biblioteką są dwie z nowych akcji: Telefon do Bibliotekarza oraz Odbierz Wyniki. Możesz poprosić bibliotekarza o wyszukanie informacji jedynie na Temat wskazany przez kartę oznaczoną informacją: „Biblioteka, Temat: [nazwa]”.

### > TELEFON DO BIBLIOTEKARZA

Aby wyszukać informacje na dostępne Tematy najpierw musisz zadzwonić do bibliotekarza.

Akcja ta nie zabiera Czasu i może być wykonana w dowolnej Lokacji, jednak jedynie w godzinach od 8:00 do 16:00. W celu jej wykonania wpisz „**TELEFON DO BIBLIOTEKARZA**” w odpowiednie pole tekstowe bazy Antares. Bibliotekarz poprosi o [nazwa] wybranego przez siebie Tematu. Możesz podczas jednej akcji poprosić o wyszukanie dowolnej liczby dostępnych Tematów, wpisując je pojedynczo i kolejno zatwierdzając (czekając na potwierdzenie każdego z nich przez bibliotekarza).

Następnie połów żeton Specjalny na polu oddalonym o 3 godziny **robocze** od obecnego położenia znacznika Czasu (bez względu na to, ile Tematów ma wyszukać bibliotekarz). Jeżeli żeton Specjalny miałby znaleźć się na polu po 16:00 licz kolejne pola od 8:00 dla kolejnego Dnia. Żeton ten wskazuje, kiedy dostępne będą do odebrania wyniki Wyszukiwania..

*Przykład: Telefonujesz do bibliotekarza, prosząc o wyszukanie dwóch dostępnych tobie Tematów. Musisz położyć żeton Specjalny na polu 3 godziny robocze od aktualnego czasu. Wiedząc że jest godzina 15:00, a 16:00 jest ostatnią godziną pracy biblioteki, musisz przesunąć żeton na godzinę 9:00 kolejnego Dnia.*

**Ważne: Zanim ponownie użyjesz akcji Telefon do Bibliotekarza, aby zgłębić kolejne Tematy musisz wykonać akcję Odebranie Wyników.**

## > **ODBIERZ WYNIKI**

Po 3 godzinach ciężkiej pracy bibliotekarzy możesz liczyć na oczekujące wyniki wyszukiwania. Aby Odebrać Wyniki muszą minąć co najmniej 3 godziny robocze od telefonu do bibliotekarza (oznaczone przez żeton Specjalny), oraz musisz znajdować się w Lokacji Droga na Concord w godzinach od 8:00 do 16:00. Wykonanie tej akcji nie zabiera Czasu. Aby Odebrać Wyniki, wpisz „**ODBIERZ WYNIKI**” w odpowiednie pole tekstowe bazy Antares.

Pamiętaj, nie możesz wykonać akcji Telefon do bibliotekarza przed odebraniem wyników wyszukiwania poprzednich tematów.

## > **PRZESŁUCHANIE**

Akcja Przesłuchanie pozwala na zadawanie pytań osobom spotkanym podczas rozwiązywania sprawy. Możesz przesłuchać kogoś dopiero po znalezieniu karty z oznaczeniem „Przesłuchanie: [Imię Nazwisko]”.

\* \* \*

Każda akcja Przesłuchania musi być przeprowadzona w Lokacji Instytucje Miejskie, zabiera 1 godzinę i wydanie 1 żetonu Autorytetu.

Aby przesłuchać, wpisz „**PRZESŁUCHANIE [Imię Nazwisko]**” w odpowiednie pole tekstowe bazy Antares. Otrzymasz wstępne informacje na temat osoby wezwanej do pokoju przesłuchań. Następnie możesz zacząć przesłuchanie.

Przesłuchania są przeprowadzane za pomocą słów kluczowych, takich jak „AUTO”, „NÓŻ”, lub innego słowa, które uznasz za słuszne.

Możesz również wpisać „ALIBI”, aby dowiedzieć się, gdzie dana osoba twierdzi, że była w czasie zbrodni.

Jeśli przesłuchiwana osoba coś wie, wyświetli się dialog dotyczący tego słowa kluczowego.

W przeciwnym wypadku odpowie, że nic nie wie na ten temat.

\* \* \*

Przesłuchanie zakończy się, kiedy otrzymasz 3 dialogi LUB 3 odpowiedzi „Nie wiem nic na ten temat”. Pytanie o ALIBI nie wlicza się do tego limitu.

**Ważne: Każdą osobę możesz przesłuchać tylko raz.**

## > DOWÓD

Kiedy znajdziesz Dowód oznaczony na kartach „Dowód: [nazwa]”, wprowadź nazwę w odpowiednie pole tekstowe bazy Antares. Dowody znalezione za pomocą biblioteki zostaną automatycznie wprowadzone do bazy.

## > RAPORT KOŃCOWY

Jeśli uważasz, że rozwiązałeś sprawę, wpisz „RAPORT KOŃCOWY” w odpowiednie pole tekstowe bazy Antares.

**Nasza strona internetowa:**

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

**Strona Detektywa:**

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

Żadna z przedstawionych postaci nie jest prawdziwa. Niektóre postacie historyczne są zainspirowane prawdziwymi osobami, a niektóre z wydarzeń są oparte na faktach, jednak cała historia jest fikcyjna.

Zalecamy, aby dopiero po rozwiązaniu sprawy sprawdzić, co jest historią, a co fikcją.

## TWÓRCY GRY

**Projekt gry:**

**IGNACY TRZEWICZEK**

**Scenariusz:**

**ROB DAVIAU**

**Rozwój scenariusza:**

**MATT SPRING & LUKAS TOWNSEND**

**Rozwój gry:**

**Noah Cohen**

**Testerzy:**

**Scott Forbes, Andrea Forbes, Ewan Forbes, Justin Jacobson, Noah Cohen, Jenn Skahen, Beth Heile, Ronnie Rozbox, Kristi Hayes, Brian Scassellati, Mirin Scassellati, Rowan Scassellati, Levin Scassellati, Lara Crigger, David Nolin, Rob Starobin, Karla Andrich, Sarah Shube, Ariel Jaffee, Steve Waldron, Bill Shube, Will Creech, Lindsay Daviau.** Przepraszamy wszystkich testerów przypadkowo pominiętych w tej liście!

**PROJEKT GRAFICZNY:**

**Rafał Szyma, Bartosz Makświej, Mateusz Kopacz**

Zdjęcia na licencji Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) autorstwa: Karty postaci: Dennis Harper (Mc Cann), Ed Bille (Day), Mats Önnestam (Leeson), Will Hart (Anderson, Safara), Roberto Ciucci (Han), Ed Uthman (Gomez), Ken Mayer (Smith); kart: Will Hart.

Artykuł o Samueleu Whittemorze bazuje na biografii autorstwa Bena Thompsona na stronie [www.badassoftheweek.com](http://www.badassoftheweek.com).

© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Wszystkie 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 o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry:

[portalgames.pl/pl/newslettery/](http://portalgames.pl/pl/newslettery/)