

Martin Wallace

TVP

TELEWIZJA
POLSKA

07 ZGŁOŚ SIE

Zostań
najlepszym
śledczym
PRL!

ZASADY GRY



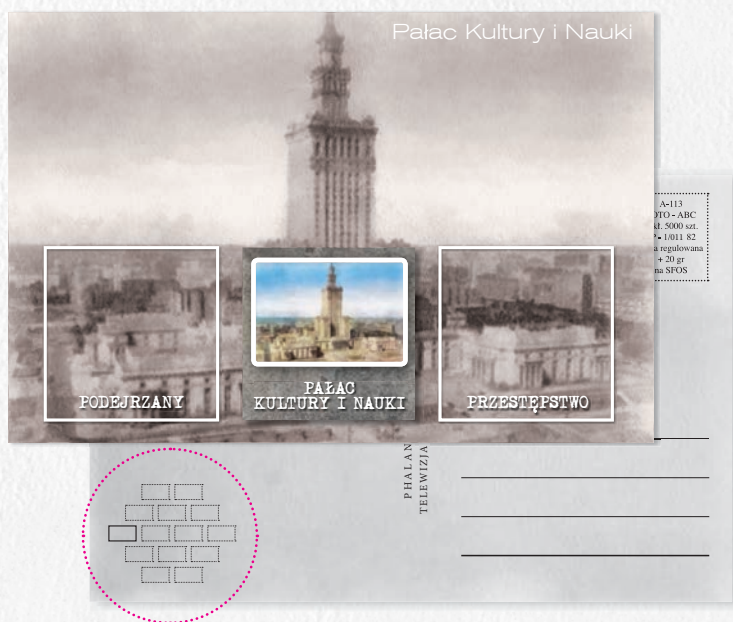
PHALANX

WPROWADZENIE

07 zgłoś się to gra detektywistyczna, możliwa do rozegrania w gronie od 2 do 5 osób. Każdy z Was wciela się w rolę śledczego i stara się rozwiązać 3 sprawy, ustalając w każdej z nich, kto, gdzie i jakie przestępstwo popełnił. Śledczy, który najszybciej rozwiąże przydzielone mu sprawy, wygra grę. Tylko nie śpieszcie się za bardzo, bo każde błędne oskarżenie będzie Was drogo kosztować!

Akcja gry toczy się w najbardziej znanych miejscach Warszawy czasów socjalizmu. Na przypominających ówczesne pocztówki planszach znajdziecie Pałac Kultury i Nauki, Dom Partii czy Domy Towarowe Centrum.

Na odwrocie plansz zobaczycie, w jaki sposób należy ułożyć je na stole. Zróbcie to teraz – tak powstanie Wasze pole gry.



Po umieszczeniu na stole wszystkich 14 **plansz miejsc** oraz 2 **plansz punktów** (zgodnie z ilustracją na stronie 4) każdy z Was wybiera zestaw pionków i żetonów w jednym kolorze:

- 5 **znaczników patroli** (reprezentują one wyjście śledczego w teren),



- 3 **duże dyski** (reprezentują one zebrane przez śledczego ślady),



- 10 **małych dysków** (reprezentują one zebrane przez śledczego poszlaki),



- 3 **znaczniki punktów** (za ich pomocą zaznaczysz zdobyte punkty zwycięstwa w każdej z trzech spraw),



- 1 **znacznik punktów karnych** (za jego pomocą zaznaczysz punkty karne otrzymane za błędne wskazanie rozwiązania sprawy).



- 3 **czarne dyski** położcie obok rozłożonych plansz miejsc.

W stolicy, jak w każdym większym mieście, ukrywają się rozmaici przestępcy, którzy prowadzą swą nielegalną działalność. W grze występuje 14 **żetonów sprawców** oraz 14 **żetonów przestępstw**.



Żetony sprawców obróćcie obrazkiem do dołu, wymieszajcie i rozłóżcie losowo po jednym na każdej planszy miejsca, w kwadracie oznaczonym napisem PODEJRZANY (na lewo od wydrukowanego „żetonu” miejsca). W analogiczny sposób umieśćcie po jednym żetonie przestępstw na każdej planszy miejsca, w kwadracie oznaczonym napisem PRZESTĘPSTWO (na prawo od wydrukowanego „żetonu” miejsca).



„Żetony” miejsc są już wydrukowane na odpowiadających im planszach miejsc, ponieważ w każdej sprawie znajdują się one w tych samych miejscach.

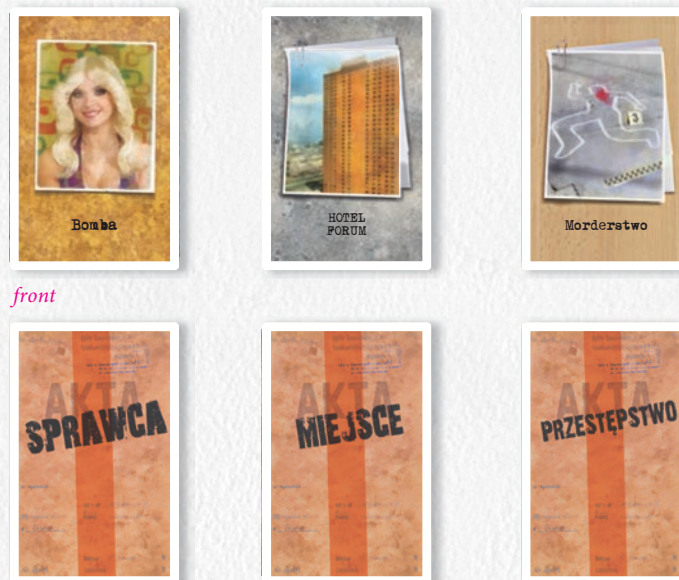
Następnie ujawnicie wszystkie znajdujące się na planszach żetony sprawców i przestępstw, obracając je frontem do góry. Wśród sprawców znajdą się żetony „Sprawca niezany”, a wśród przestępstw – żetony „Prewencja” – tak właśnie powinno być, nie należy usuwać ich z planszy!

Karty dowodów

Teraz przetasujcie i umieśćcie na stole **talię dowodów**, tak by ilustracje pozostały zakryte. Pod polem gry rozłóżcie 9 wierzchnich kart z tej talii, frontem do góry, tak jak wskazano na przykładzie na stronie 4.



Karty sprawy



front

tył

Karty sprawców, przestępstw oraz miejsc ułóżcie w trzech osobnych taliach, obrazkiem do dołu.

Potem przetasujcie każdą z tych talii. Następnie rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie sprawcy, przestępstwa i miejsca. Każdy z Was może teraz popatrzeć na swoje karty, ale nie może ich pokazywać innym graczom.

Te trzy karty to Twoja sprawa – musi ją rozwiązać gracz siedzący po Twojej lewej stronie.

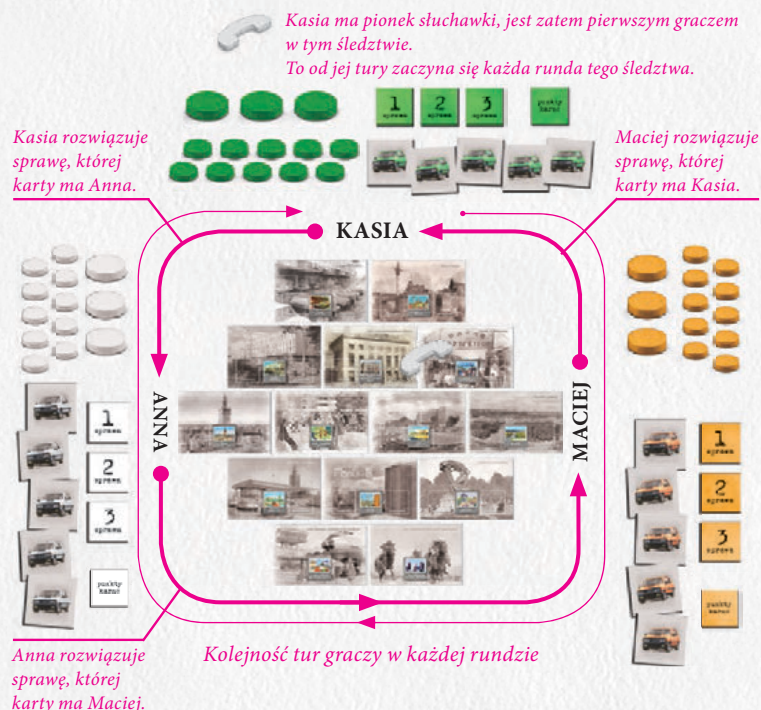
Każdy z Was umieszcza swój znacznik punktów karnych na polu oznaczonym cyfrą 0 na planszy punktów karnych.

I w końcu losowo wybiercie **pierwszego gracza**, oddając mu **pionek słuchawki**, by zaznaczyć tę rolę. Jesteście gotowi do rozgrywki!

Przykład przygotowania do rozgrywki:



z Was, który rozwiąże sprawę, otrzyma więcej punktów niż kolejna osoba, która rozwiąże sprawę, itd. Jeśli natomiast rozwiązanie sprawy w tej samej rundzie, to otrzymacie tyle samo punktów zwycięstwa – dlatego w grze istnieje pojęcie rundy.



ROZGRYWKA

Pełna gra składa się z **trzech śledztw**. W każdym z nich każdy z Was musi podjąć próbę rozwiązania **sprawy**, poprzez wykrycie: **sprawcy, przestępstwa**, które popełnił, oraz **miejsca**, w którym zostało ono popełnione. Każdy z Was próbuje rozwiązać sprawę, której karty ma osoba siedząca po jego prawej stronie – dlatego są one trzymane w tajemnicy. By rozwiązać sprawę, będziecie badać karty dowodów i wysłać patrole do miasta.

W każdym śledztwie rozegracie dowolną liczbę **rund**. Jedna runda składa się z **tury** każdego z Was. Tury wykonujecie po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Gdy wszyscy wykonacie po jednej turze (czyli rozegracie całą rundę), to zaczynacie kolejną rundę itd., aż do zakończenia śledztwa. Każdą rundę rozpoczyna ten z Was, który otrzymał słuchawkę (zatrzymuje ją aż do końca bieżącego śledztwa). Będziecie wykonywać rundy, dopóki każdy z Was nie rozwiąże swojej sprawy albo nie pozostanie jeden gracz, który sprawy nie rozwiązał. Za rozwiązywanie spraw otrzymacie **punkty zwycięstwa**. Pierwszy

Przykład: Przy stole siedzą: Kasia, Maciej i Anna. Kasia otrzymała pionek słuchawki, zatem to ona rozpocznie grę.

Po tym, jak Kasia zakończy swoją pierwszą turę, zaczyna się pierwsza tura Macieja, a potem pierwsza tura Anny. Gdy kolejka dojdzie znowu do Kasi, rozpocznie ona swoją turę drugą rundę gry. Potem przypadnie tura Macieja itd.

Zauważcie, że gracze próbują rozwiązać sprawy osób siedzących po ich prawej stronie. Oznacza to, że sprawę, którą rozwiązuje Kasia, znajduje się na ręku Anny i to Anna będzie opisywać skutki czynności podejmowanych przez Kasię.

W swojej turze możesz wykonać tylko jedną czynność spośród trzech możliwych:

- zbadać jeden dowód,
- wysłać jeden patrol do miasta,
- ogłosić rozwiązanie sprawy.

Badanie dowodu

Zbadanie dowodu pozwala rozstrzygnąć zgodność z kartą sprawy jednego konkretnego żetonu leżącego (sprawcy, przestępstwa) lub wydrukowanego (miejsca) na planszy miejsca. Badając dowód, po prostu wskazujesz jedną z dziewięciu kart z talii dowodów odsłoniętych obok pola gry. Osoba siedząca po Twojej prawej stronie sprawdza i ogłasza powiązanie wskazanej karty ze sprawą, której karty ma na ręce.

Jeśli wskazany przez kartę dowodu żeton **jest taki sam** jak jedna z kart sprawy, które trzyma gracz opisujący skutki, wtedy ten ostatni ogłasza, że masz umieścić swój duży dysk na tym żetonie (nie ujawnia jednak karty sprawy).

Jeśli wskazany przez kartę dowodu żeton **znajduje się na sąsiedniej planszy miejsca** w stosunku do tej, na której znajduje się żeton identyczny z kartą sprawy, wtedy osoba opisująca skutki ogłasza, że masz umieścić na nim swój mały dysk (nie ujawnia jednak karty sprawy).

Jeśli żadne z powyższych zdarzeń nie zachodzi, wtedy opisujący skutki ogłasza, że nie należy nic umieszczać na żetonie wskazanym przez kartę dowodu (nie ujawnia też karty sprawy).

Uwaga: Jeśli masz w miejscu, w którym znajduje się żeton, który badasz za pomocą karty dowodu, swój znacznik patrolu z leżącym na nim dużym lub małym dyskiem, wtedy osoba opisująca skutki nakazuje przemieszczenie tego dysku ze znacznika patrolu na konkretny żeton, jeśli odpowiada on badanej karcie dowodu.

Jeśli w wyniku badania karty dowodu masz umieścić swój dysk na żetonie, to zawsze umieszczasz go na konkretnym żetonie, któremu odpowiada badana karta dowodu.

Jeśli badanie przez Ciebie karty dowodu nie spowodowało wyłożenia żadnego dysku, wtedy zabierasz tę kartę dowodu i umieszczasz ją przed sobą, by pamiętać, że jest ona ślepym tropem. Jeśli natomiast dysk został położony, wtedy badaną kartę dowodu odrzucasz na stos kart odrzuconych.

Po zbadaniu karty dowodu (i umieszczeniu jej na stosie kart odrzuconych albo zabranii jej przez gracza) uzupełniasz leżące obok planszy karty dowodów o kolejną kartę z talii, tak by cały czas było tam dziewięć odsłoniętych kart. Jeśli talia się skończy, tasujecie odrzucone karty dowodów i tworzycie z nich nową talię dowodów.

Przykład (cd.): W swojej pierwszej turze Kasia (gra zielonym kolorem) postanawia zbadać kartę dowodu Okęcie, która jest jedną z dziewięciu

*odsłoniętych kart dowodów. Anna (siedząca po prawej stronie Kasi) zagląda w karty sprawy i oświadcza, że Kasia ma położyć na „żetonie” Okęcie mały dysk **1** (ponieważ miejsce to sąsiaduje z miejscem określonym przez kartę sprawy – Hotel Forum). Kasia odrzuca kartę dowodu Okęcie na stos kart odrzuconych, a na jej miejsce odsłania kolejną kartę z talii dowodów.*



Karty sprawy, które ma na ręce Anna

*Następnie tury wykonują Maciej i Anna, ale nie będziemy ich opisywać. Kolejka dochodzi do Kasi i zaczyna się druga runda gry. W swojej drugiej turze Kasia postanawia zbadać kartę dowodu Morderstwo. Anna oświadcza, że Kasia ma położyć na żetonie Morderstwo duży dysk **2** (ponieważ przestępstwo to jest identyczne z tym na karcie sprawy – Morderstwo). Kasia odrzuca kartę dowodu Morderstwo na stos kart odrzuconych, a na jej miejsce odsłania kolejną kartę z talii dowodów.*



Wysłanie patrolu

By wysłać patrol, umieszczasz jeden ze swoich znaczników patroli na dowolnej z czternastu plansz miejsc. Patrol umieszczany jest na wolnym polu ponad żetonami znajdującymi się w tym miejscu.

Gracz po Twojej prawej stronie musi opisać skutki umieszczenia przez Ciebie tego patrolu. Porównuje on wszystkie żetony znajdujące się w tym miejscu z posiadanymi kartami sprawy. Potem ogłasza, ile dużych dysków masz umieścić na tym znaczniku patrolu – jeden dysk za każdy żeton (sprawcy, miejsca, przestępstwa) na tej planszy miejsca, który jest tożsamy z kartą sprawy.

Następnie opisujący skutki ogłasza, ile małych dysków masz umieścić na tym znaczniku patrolu – jeden dysk za każdy żeton, który jest tożsamy z kartą sprawy i znajduje się na planszy miejsca sąsiedniej do tej, na której umieściłeś patrol.

Jeśli żadne z powyższych zdarzeń nie zachodzi, wtedy osoba opisująca skutki ogłasza, że nic nie umieszczasz na tym patrolu.

Wszystkie wykładane wskutek Twojego patrolu dyski muszą pochodzić z Twojej puli (być w kolorze, którym grasz). Umieszczasz je na znaczniku patrolu, by było wiadomo, że powstały w wyniku wysłania go w dane miejsce.

Uwaga: Jeśli w miejscu, w które wysłałeś patrol, znajdują się już Twoje dyski, to są one brane pod uwagę przez gracza opisującego skutki, tak by nie doszło do umieszczenia kolejnych dysków za tę samą kartę sprawy.

Jeśli umieściłeś patrol w miejscu, w którym nie ma sprawcy lub przestępstwa (jest tam żeton „Sprawca nieznan” lub „Prewencja”), to umieszcza się tam małe dyski za żetony przestępstw i sprawców z sąsiednich plansz miejsc, tożsame z kartami sprawy.

Jeśli jesteś pewien, że dany dysk umieszczony na znaczniku patrolu odnosi się do konkretnego żetonu przestępstwa, sprawcy albo miejsca, możesz go od razu położyć na tym żetonie.

Każdy znacznik patrolu może zostać użyty tylko jeden raz podczas całej gry (a nie śledztwa)! W trakcie całej rozgrywki będziesz mógł zatem wykonać czynność wysłania patrolu jedynie pięciokrotnie!

Przykład (cd.): W kolejnej rundzie Kasia wysłała patrol do Hotelu Gromada [3]. Anna zagląda w karty sprawy. Ogłasza, że Kasia ma położyć na tym patrolu jeden duży dysk [4] i jeden mały dysk [5] (duży dysk – ponieważ

Bomba jest w tym miejscu, a mały dysk – ponieważ Morderstwo jest w DT Centrum, które sąsiadują z Hotelem Gromada). Mały i duży dysk umieszczane są na zielonym żetonie patrolu, tak by Kasia wiedziała, z jakiej czynności pochodzą.

Przykład (cd.): W kolejnej turze Kasia wysłała następny patrol – do Domu Partii [6]. Anna ogłasza, po sprawdzeniu kart sprawy, że Kasia ma położyć na tym patrolu dwa małe dyski [7] (pierwszy – ponieważ w sąsiednim miejscu – DT Centrum – znajduje się przestępstwo Morderstwo; drugi – ponieważ sąsiednim miejscem jest Hotel Forum). Przystudiuj uważnie ten przykład. Czy wiesz już, jak rozwiązać sprawę drogą dedukcji?



Ogłoszenie rozwiązania sprawy

Jeśli uważasz, że masz dość informacji, by rozwiązać sprawę, wtedy w swojej turze deklarujesz rozwiązanie sprawy.

Deklarując rozwiązanie sprawy, oznaczasz na planszy trzema czarnymi dyskami żetony: sprawcy, przestępstwa i miejsca, które Twoim zdaniem składają się na sprawę gracza siedzącego po Twojej prawej stronie. Po rozłożeniu czarnych dysków osoba siedząca po Twojej prawej sprawdza zgodność Twojej deklaracji z kartami sprawy, którą ma na ręce.

Jeśli wszystkie trzy elementy się zgadzają, odsłania ona posiadane karty sprawy i sprawa zostaje rozwiązana.

Jeśli nie ma pełnej zgodności, osoba trzymająca karty sprawy nie odsłania ich, lecz oświadcza, że nie masz racji. W tej sytuacji Twój znacznik punktów karnych zostaje przesunięty o jedno pole w dół na planszy punktów karnych (otrzymujesz dwa punkty karne). Następnie usuwasz z planszy czarne dyski użyte do oznaczania elementów sprawy.

Przykład (cd.): Kasia ma już pewność co do sprawy, którą ma rozwiązać. Przestępstwo to Morderstwo, bo leży na nim jej duży dysk, a potwierdza to też mały dysk na patrolu w Hotelu Gromada. Bomba musi być sprawcą, gdyż duży dysk na patrolu w Hotelu Gromada nie może dotyczyć miejsca, ponieważ na „żetonie” Okęcie znajduje się mały dysk, a Okęcie i Hotel Gromada nie sąsiadują ze sobą. Kasia ma zatem pewność, że miejscem jest Hotel Forum, ponieważ tylko on sąsiaduje naraz z Okęciem i Domem Partii.



Dedukcję ułatwi Ci fakt, że możesz czerpać informacje z kart sprawy, które trzymasz na ręce. Na pewno nie będą one rozwiązaniem Twojej sprawy!

Jeśli złożysz poprawną deklarację i rozwiązesz sprawę, wtedy umieszczasz swój znacznik punktów na torze punktów zwycięstwa, znajdującym się na planszy punktów. W pierwszym śledztwie używasz znacznika „1 sprawa”, w drugim śledztwie „2 sprawa” itd.

Następnie oznacz żetony tożsame z rozwiązaną sprawą swoimi dużymi dyskami, by ułatwić pozostałym graczom eliminację tych żetonów z ich spraw. Usuń z planszy swoje małe dyski.

Po tym jak rozwiązesz sprawę, nie wykonujesz więcej tur do końca śledztw pozostałych graczy, ale w dalszym ciągu sprawdzasz i opisujesz trafność typów gracza siedzącego po Twojej lewej stronie.

Punktacja

Jeśli rozwiązałeś sprawę jako pierwszy, umieszczasz swój znacznik punktów na najwyższym polu toru punktów zwycięstwa (oznaczonym cyfrą 7). Ten z Was, który jako następny rozwiąże sprawę (w którejś z kolejnych rund), kładzie swój znacznik punktów na niższym polu tego toru (oznaczonym cyfrą 5), kolejny gracz – na kolejnym polu toru (oznaczonym cyfrą 3) itd. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, w której dwóch lub więcej z Was rozwiąże sprawę w tej samej rundzie – wtedy kładziecie swoje znaczniki punktów na tym samym polu toru punktów zwycięstwa. Śledztwo może się zatem skończyć wspólnym rozwiązaniem spraw przez kilku graczy w tej samej rundzie.

Przykład (cd.): W trakcie swojej piątej tury Kasia rozwiązała sprawę. Jest ona pierwszym graczem, który rozwiązał sprawę w trakcie tego śledztwa, dlatego kładzie swój znacznik punktów na najwyższym polu toru punktów zwycięstwa – 7 [8]. Gdyby w trakcie tej samej rundy (czyli też w swojej piątej turze) również Anna rozwiązała sprawę, wtedy i ona umieściłaby swój znacznik punktów na najwyższym polu toru – 7.

Jeśli kilku z Was otrzymało tę samą liczbę punktów zwycięstwa, wtedy osoba, która rozwiązała sprawę w kolejnej rundzie, umieszcza swój znacznik punktów na następnym wolnym polu toru punktów zwycięstwa, zgodnie z normalnymi zasadami.

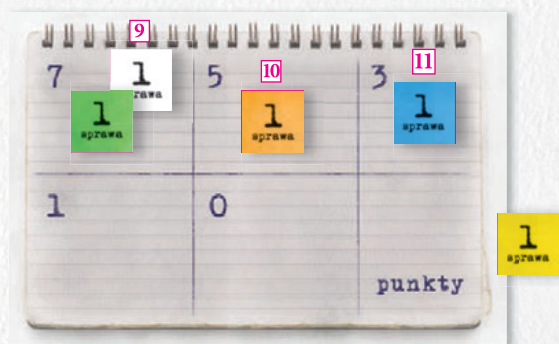
Przykład: Dwóch graczy rozwiązało sprawy w tej samej rundzie i zdobyło 7 punktów, zatem pierwszy gracz, który rozwiąże sprawę w jednej z następnych rund, umieści swój żeton na następnym wolnym polu toru punktów zwycięstwa – zdobędzie 5 punktów.

Błędne informacje

Jeśli błędnie opiszesz skutki czynności gracza po swojej lewej stronie, otrzymujesz 0 punktów zwycięstwa za to śledztwo i nie wykonujesz w jego trakcie więcej tur. Gracz, którego wprowadziłeś w błąd, otrzymuje 7 punktów zwycięstwa i również nie wykonuje już więcej tur w tym śledztwie.

Koniec śledztwa

Śledztwo się kończy, gdy wszyscy rozwiążą sprawę albo pozostanie tylko jeden z Was, który sprawy nie rozwiązał. Jeśli nie rozwiąże on sprawy do końca rundy, w której ostatni z pozostałych graczy rozwiązał sprawę, wtedy umieszcza on swój znacznik punktów na następnym wolnym polu toru punktów zwycięstwa i śledztwo się kończy.



*Przykład: Wszyscy śledczy, poza graczem używającym żółtego koloru, rozwiążali już sprawę. Dwaj pierwsi zrobili to w piątej rundzie, zatem zdobyli po 7 punktów **9**. Trzeci gracz zrobił to w szóstej rundzie, zdobywając 5 punktów **10**. Czwarty z nich, grający kolorem niebieskim, zrobił to w siódmej rundzie (zdobywa 3 punkty zwycięstwa) **11**. Jeśli grający żółtym kolorem rozwiąże swoją sprawę również w siódmej rundzie, umieści swój znacznik punktów w tym samym polu toru punktów zwycięstwa co grający niebieskim. Jeśli mu się to nie uda, wtedy śledztwo się kończy, a żółty znacznik punktów zostanie umieszczony na polu o wartości 1 punktu zwycięstwa.*

Po zakończeniu śledztwa rozpoczynacie kolejne śledztwo.

Użyte znaczniki patroli odrzucacie do pudełka gry (są jednorazowe – ich zasób musi wystarczyć każdemu z Was podczas całej gry).

Żetony sprawców i przestępstw ściągacie z planszy i rozkładacie na nowo, tak jak określa to rozdział WPROWADZENIE. To samo dotyczy kart dowodów i kart spraw.

Dyski znajdujące się na kartach miejsc wracają do Waszych pul. Znaczniki punktów zwycięstwa i kar pozostają na odpowiednich torach.

Następnie przekazujecie pionek słuchawki kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To on będzie pierwszym graczem w następnym śledztwie.

KONIEC GRY

Gra zostaje zakończona po rozegraniu trzech pełnych śledztw.

Zwycięzcą zostaje ten z Was, który posiada najwięcej punktów zwycięstwa (suma punktów za każde z trzech śledztw z planszy punktów zwycięstwa minus punkty karne).

W razie remisu wygrywa ten z remisujących, który podczas całej gry wykorzystał mniej znaczników patroli. Jeśli dalej jest remis, zwycięża ten z remisujących graczy, który zdobył mniej punktów karnych. Jeśli i to nie da rozstrzygnięcia, wtedy remisujący gracze muszą podzielić się tytułem najlepszego śledczego PRL.

Autor: Martin Wallace

Testy: Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Geoff Brown, Martin Hair, Christine Jones, Colin Jones, Patrick Brennan i wielu uprzejmych graczy z konwentów: Stabcon, Baycon, Kublacon i AGE

Podziękowania: Julia Wallace i John Ellis

Opracowanie wersji polskiej: Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumienny, Michał Ozon

Tłumaczenie: Michał Ozon

Ilustracje i grafika: Grzegorz Ryszko

Korekta: Anna Polkowska, Krzysztof Szymczyk

Prawa do użycia logotypu *07 zgłoś się* i wizerunku na okładce pudełka gry należą do TVP S.A.

© Martin Wallace, PHALANX, TVP S.A., 2014

Gra *07 zgłoś się* powstała na licencji gry *P.I.*

Jeśli brakuje któregokolwiek z elementów gry, skontaktuj się ze sprzedawcą, by otrzymać zamiennik, lub skorzystaj z formularza kontaktowego na stronie www.phalanxgames.pl albo www.facebook.com/wydawnictwophalanx.