

DOCHODZENIE

DETEKTYWI
KONTRA
SERYJNY
ZABÓJCA

WPROWADZENIE

Telefon zadzwonił tuż przed świtem. Mężczyzna spał płytko, odebrał natychmiast.

- Mów – wychrypiał.
- Panie komisarzu, mamy kolejną ofiarę. – głos kobiety wyraźnie drżał, choć starała się być opanowana. – Właśnie znaleźliśmy ciało. Zadzwonił do nas jeden facet, nie mógł spać, bo jego pies był przy oknie. Mężczyzna wyszedł z nim na krótki spacer, żeby sprawdzić, czy ktoś się nie kręci na ulicy. Zwierzę ujadło i ciągnęło w stronę...
- Już jadę. Wyślij mi namiary. Myślisz, że to znowu on?
- Tak, na pewno. Te same obrażenia, ciało ułożone w taki sam sposób. To znowu kobieta. I jest jeszcze coś...
- Tak?
- Musi pan to zobaczyć... chyba wreszcie popełnił błąd.

Kolejna okrutna zbrodnia seryjnego mordercy. Dochodzenie, które trwa od ponad roku, stoi w miejscu, a bezradni detektywi brną w ślepe uliczki. Jakby rozwiązywanie śledztwa nie było wystarczająco trudne, wiele wskazuje na to, że Mordercą jest jeden z Detektywów.

DOCHODZENIE to gra, w której wszyscy jesteśmy podejrzani. Jako Detektywi przybywamy na miejsce zbrodni. Wygląda na to, że tym razem ktoś spłoszył sprawcę, bo ten nie zdążył po sobie posprzątać. A może to kolejny epizod gry, którą morderca prowadzi z wydziałem śledczym?

Spośród wielu podejrzanych przedmiotów rozrzuconych wokoło musicie wydedukować, jaka była Metoda Zbrodni oraz zidentyfikować Dowód Koronny w celu złapania i skazania zabójcy.

Technik Śledczy będzie dawał Detektywom wskazówki, czego mają szukać.

Morderca spróbuje zasiał zamęt i zmylić tropy, by oskarżenie nie padło na niego.

KOMPONENTY



Karty Postaci
(czarne) x 12



Karty Tropów
(czerwone) x 200



Karty Metod
(niebieskie) x 90



Kaflki Poszlak x 32
(w tym 6 kaflki Wydarzeń)



Żetony Odznak
x 11



Drewniane
znaczniki
pocisków x 6

POSTACIE



Technik Śledczy x 1

Jako „mistrz gry” Technik Śledczy trzyma w ręku rozwiązanie śledztwa. Jest on odpowiedzialny za asystowanie Detektywom w zidentyfikowaniu Dowodu Koronnego oraz Metody Zbrodni. Gdy Detektywom uda się tego dokonać, śledztwo jest rozwiązane, a Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę.

Podczas gry Technik Śledczy **NIE** może udzielać wskazówek słowami, gestami, oczami, ani w żaden inny sposób od opisanego w instrukcji.



Morderca x 1

W trakcie zbrodni Morderca wybiera 1 kartę Tropu oraz 1 kartę Metody, które będą stanowić rozwiązanie śledztwa. Będą to odpowiednio Dowód Koronny oraz Metoda Zbrodni.

Morderca próbuje ukryć swoją rolę oraz szuka osoby, na którą mógłby zrzucić winę. Nawet gdy zostanie wykryty, Morderca wciąż wygrywa grę, jeśli nikt poprawnie nie zidentyfikuje jednocześnie Dowodu Koronnego oraz Metody Zbrodni.



Detektywi x 8

Żeby rozwiązać śledztwo, Detektywi muszą analizować wskazówki przekazywane przez Technika Śledczego. W momencie, w którym jeden z Detektywów poprawnie zidentyfikuje jednocześnie Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni, Morderca zostaje aresztowany, a Detektywi wraz z Technikiem Śledczym wygrywają grę.

Pamiętaj, że Morderca (i czasami Wspólnik) jest wśród Detektywów! Niewinni Detektywi muszą się wykazać niemałym sprytem w odpieraniu fałszywych oskarżeń.



Wspólnik x 1

Wspólnik jest postacią opcjonalną dla rozgrywek w 6 lub więcej graczy. Wspólnik wie, kto jest Mordercą i zna także rozwiązanie śledztwa. Wspólnik i Morderca wspólnie wygrywają grę, jeśli Mordercy uda się uniknąć aresztowania.



Świadek x 1

Świadek jest opcjonalną postacią podczas gier ze Wspólnikiem. Świadek jest jednym z Detektywów który widział sprawców uciekających z miejsca zbrodni. Niestety nie wie on, który z nich jest Mordercą, a który Wspólnikiem, nie wie także, w jaki sposób została popełniona zbrodnia.

Świadek musi jednak postarać się, aby utrzymać swoją tożsamość w tajemnicy, ponieważ w momencie,

gdy Morderca zostanie aresztowany, to w geście zemsty Morderca zabije tego, kto według niego wiedział zbyt wiele. Jeśli uda mu się zabić Świadka, wówczas dowody zbrodni będą niewystarczające i Morderca wraz ze Wspólnikiem wygryją grę.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Przygotowanie Miejsca Zbrodni

Odlóż do pudełka wszystkie kafle Wydarzeń, których używa się w wariacie gry (zobacz „Warianty gry”, str. 4). Rozdaj po 4 karty Tropów oraz 4 karty Metod każdemu graczowi. Gracze rozkładają przed sobą swoje 8 kart napisami i obrazkami w kierunku innych graczy tak, żeby wszystkie były dobrze widoczne. Gracze powinni poświęcić chwilę, żeby spojrzeć na wszystkie karty Tropów i Metod, znajdujące się na stole.

Obrazki na kartach Tropów i Metod są tylko poglądowe. Gracze powinni użyć wyobraźni w oparciu o tekst na kartach.

2. Postacie

Przygotuj liczbę kart Postaci równą liczbie graczy:

- gra dla 4 lub 5 graczy: 1 Morderca, 1 Technik Śledczy, pozostali Detektywi
- gra dla 6 do 12 graczy: 1 Morderca, 1 Technik Śledczy, 1 Wspólnik (opcjonalny), 1 Świadek (opcjonalny), pozostali Detektywi

Nieużyte karty Postaci odłóż do pudełka. Przetasuj karty Postaci przeznaczone do gry i rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy. Gracz, który otrzymał kartę Technika Śledczego, odkrywa swoją kartę i będzie od tej pory „mistrzem gry”. Odrzuca również swoje karty Tropów i Metod, a zamiast nich będzie grał, używając kafla Poszlak. Wszyscy pozostali gracze trzymają swoje postacie w tajemnicy.

Jeśli jest to wasza pierwsza gra, sugerujemy przydzielić postać Technika Śledczego najbardziej doświadczonemu graczowi.

3. Żetony Odznak

Rozdaj wszystkim graczom - oprócz Technika Śledczego - żeton Odznaki. Żeton ten będzie oznaczał, że gracz nie podjął jeszcze próby rozwiązania śledztwa. Odznaka powinna być wystawiona i wyraźnie widoczna przed każdym graczem. Pozostałe odznaki odłóż do pudełka.

ROZGRYWKA

1. Zbrodnia

Podczas tej części gry Morderca wybierze rozwiązanie śledztwa poprzez wskazanie Dowodu Koronnego i Metody Zbrodni. Technik Śledczy powinien rozpocząć tę fazę gry przez wypowiedzenie poniższych komend:

- 1a. Technik Śledczy ogłasza: „Wszyscy, zamknijcie oczy” i sprawdza, czy wszystkie oczy są zamknięte.
- 1b. Technik Śledczy ogłasza: „Morderco (i Wspólniku), otwórz/otwórzcie oczy” i sprawdza, czy to zrobił/zrobili.
- 1c. Technik Śledczy ogłasza: „Morderco, wskaż Dowód Koronny i Metodę Zbrodni.” Morderca następnie wskazuje na jedną ze swoich kart Tropu i na jedną ze swoich kart Metod.
- 1d. Technik Śledczy daje znak Mordercy, że zrozumiał i że może przestać wskazywać oraz ogłasza, „Morderco (i Wspólniku), zamknij/zamknijcie oczy.”
- 1e. (Tylko jeśli Świadek jest w grze) Technik Śledczy kontynuuje: „Świadku, otwórz oczy” następnie wskazuje na Mordercę i Wspólnika. Świadek daje znak, że zrozumiał, po czym Technik Śledczy ogłasza: „Świadku, zamknij oczy.”
- 1f. Technik Śledczy ogłasza: „Wszyscy otwórzcie oczy.”

2. Dochodzenie

Ta główna część rozgrywki podzielona jest na 3 rundy. Każda runda zawiera fazę Zbierania Dowodów oraz fazę Prezentacji. Gra może się przedwcześnie skończyć, jeśli którykolwiek z Detektywów poprawnie zidentyfikuje Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni. W przeciwnym razie rozgrywka kończy się po ostatniej 3 rundzie. Dochodzenie rozgrywane jest w następującej kolejności:

2a. Pierwsza Runda

Zbierania Dowodów

Żeby przygotować tę rundę, Technik Śledczy kładzie na boku kafle Poszlak zatytułowane „Miejsce Zbrodni” oraz „Przyczyna Śmierci”. Następnie tasuje pozostałe kafle rewersem do góry i formuje stos do dobierania.

Technik Śledczy wybiera jeden z pozostawionych na boku kafli „Miejsca Zbrodni”, losuje 4 kafle Poszlak ze stosu do dobierania, wyklada je wszystkie przed sobą razem z kaflem „Przyczyna Śmierci”.

PRZYCZYNA ŚMIERCI	MIĘSCIE ZBRODNI	STAN ZWŁOK
UDUSZENIE	PUB	JESZCZE CIEPŁE
CIEŻKIE OBRAŻENIA	KSIĘGARNIA	SZTYWNE
UTRATA KRWI	RESTAURACJA	GMIJĄCE
CHOROBA/SCHORZENIE	HOTEL	NIEKOMPLETNE
OTRUCIE	SZPITAL	NIENARUSZONE
WYPADEK	PLAC BUDOWY	SKRĘCONE

POSZLAKA NA ZWŁOKACH	CZAS TRWANIA ZBRODNI	POGODA
NA GŁOWIE	NATYCHMIASTOWA	SŁONECZNIE
NA KŁATCE PIERSIOWEJ	KRÓTKA	BURZOWO
NA DŁONI	STOPNIOWA	SUCHO
NA NODZE	PRZEDŁUŻAJĄCA SIĘ	MOKRO
NA INNEJ CZĘŚCI CIAŁA	KILKA DNI	ZIMNO
NA CAŁYM CIELE	NIEOKREŚLONY	GORĄCO

2a-I. Zbieranie Dowodów

Technik Śledczy po kolei kładzie każdy z 6 znaczników Pocisków na kaflach rozstawionych przed nim. Każdy znacznik musi być położony na jednej z sześciu pozycji wymienionych na kafle. Na każdym kafle musi być położony dokładnie jeden znacznik. Mogą być kładzione tak szybko lub wolno, jak Technik Śledczy będzie chciał.



Po położeniu pierwszego znacznika wszyscy gracze oprócz Technika Śledczego mogą swobodnie dyskutować i wyrażać swoje opinie na temat dochodzenia. Następnie Technik Śledczy rozkłada znaczniki w oparciu o toczącą się dyskusję, tak aby odpowiednio nakierować dochodzenie.

W związku z tym kolejność, z jaką Technik kładzie znaczniki, jak również wszelkie oznaki zdecydowania lub niezdecydowania z jego strony, mogą być wskazówką. Znaczniki mogą być ustawiane w dowolnej kolejności, jednak nie mogą być przeniesione, gdy już zostaną położone.

Faza Zbierania Dowodów kończy się, kiedy położony zostanie szósty znacznik.

2a-II. Prezentacja

Kiedy ostatni znacznik zostanie położony, Technik Śledczy powinien pozwolić na krótką dyskusję w celu omówienia dowodów, a następnie prosi każdego z graczy o zaprezentowanie swojej opinii na temat zbrodni. Rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie od Technika Śledczego i kontynuując zgodnie ze wskazówkami zegara, każdy z graczy powinien zaprezentować swoją opinię na temat Dowodu Koronnego i Metody Zbrodni. Każdy gracz ma na to około 30 sekund (To jest tylko sugestia. Możecie sami określić limit czasowy, najbardziej wam odpowiadający).

Gracze nie mogą dyskutować ani przeszkadzać graczowi prezentującemu opinie, ZA WYJĄTKIEM próby „Rozwiązania śledztwa”.

2b. Druga Runda Zbierania Dowodów

Kiedy ostatni gracz przedstawi swoją opinię, Technik Śledczy przechodzi do drugiej rundy Zbierania Dowodów.

2b-I. Zbieranie Dowodów

Technik Śledczy losuje nowy kafel Poszlak ze stosu do dobierania. Zastępuje nim jeden z wcześniej wystawionych, za wyjątkiem „Miejsca Zbrodni” i „Przyczyny Śmierci”. Zastępując kafel, zdejmij znacznik Pocisku znajdujący się na nim i usuń ten kafel z gry. Nowo wylosowany kafel kładzie się w to puste miejsce, a Technik Śledczy kładzie wcześniej odłożony znacznik Pocisku na jedną z sześciu pozycji wymienionych na kafle.

2b-II. Prezentacja

Technik Śledczy powinien dać grupie chwilę na krótką dyskusję w celu omówienia nowych dowodów, zanim poprosi każdego z graczy o zaprezentowanie swojej opinii, podobnie jak w punkcie 2a-II.

2c. Finałowa Runda Zbierania Dowodów

Kiedy każdy z graczy zaprezentuje swoją opinię po raz drugi, Technik Śledczy przechodzi do finałowej rundy Zbierania Dowodów.

2c-I. Zbieranie Dowodów: Powtórz punkt 2b-I.

2c-II. Prezentacja: Powtórz punkt 2b-II.

Ważne: Rozgrywka kończy się natychmiast po trzeciej, czyli finałowej prezentacji ostatniego z graczy.

Rozwiązanie Śledztwa

Każdy gracz, łącznie z Mordercą (i Wspólnikiem), ale za wyjątkiem Technika Śledczego, może dokonać pojedynczej próby „Rozwiązania Śledztwa” w każdym momencie toczącej się gry. Aby podjąć taką próbę, gracz powinien ogłosić: „Próbuję rozwiązać sprawę!” Następnie wskazuje na jedną kartę Tropu oraz jedną kartę Metody, wśród leżących naprzeciwko innego gracza. Jeżeli gracz podczas próby rozwiązania śledztwa wskazał poprawnie na Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni, gra kończy się natychmiastowo, a Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę.

Jeśli którakolwiek z tych kart jest niewłaściwa, Technik Śledczy mówi tylko „Nie”, bez udzielania jakichkolwiek dodatkowych informacji.

Jeśli gracz podjął próbę rozwiązania śledztwa, która zakończyła się niepowodzeniem, musi oddać swoją Odznakę Technikowi Śledczemu, wskazując w ten sposób, że wykorzystał swoją jedyną próbę rozwiązania śledztwa. Gracz ten kontynuuje rozgrywkę, normalnie w niej uczestnicząc. Może on nadal prezentować swoje opinie podczas wszystkich faz Prezentacji, ale nie może już podjąć kolejnej próby rozwiązania śledztwa.



Ważne: Jeżeli nie podejmiesz próby rozwiązania śledztwa przed trzecią, finałową Prezentacją ostatniego gracza (lub w trakcie tej Prezentacji), stracisz swoją szansę. Wykorzystaj ją. Nie przegap jej!

3. Zamknięcie Akt Sprawy

Gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

1. Detektyw podejmie próbę „Rozwiązania Śledztwa” i poprawnie wskaże Dowód Koronny oraz Metodę Zbrodni. W tym przypadku Technik Śledczy i Detektywi wygrywają grę!
2. Wszyscy gracze stracili swoje okazje na rozwiązanie śledztwa (bo dokonali niepoprawnych wskazań lub nie podjęli próby „Rozwiązania Śledztwa” przed końcem trzeciej, finałowej Prezentacji). W tym przypadku Morderca (i Wspólnik) wygrywają grę.

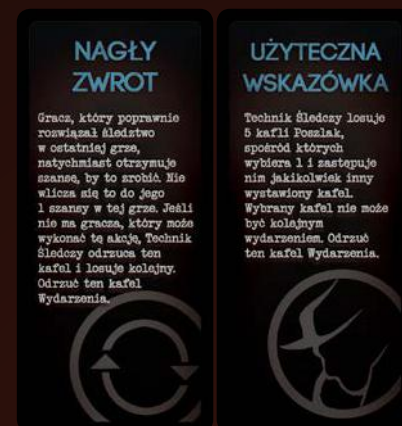
ZWROT AKCJI

W grze ze Świadkiem na końcu gry może nastąpić zwrot akcji. W przypadku, gdy Dowód Koronny oraz Metoda Zbrodni zostały wybrane poprawnie, Morderca, po dyskusji ze Wspólnikiem, wybiera gracza (który ginie w tajemniczych okolicznościach przed procesem). Jeśli wytypowany gracz jest Świadkiem, Morderca ze Wspólnikiem unikają wyroku i wygrywają grę. Jeśli jest to jakakolwiek inna postać niż Świadek, zostają skazani skutecznie, a Technik Śledczy, Detektywi oraz Świadek wygrywają grę.

WARIANTY

Kafle Wydarzeń

Żeby grać z kaflami Wydarzeń, Technik Śledczy powinien wtasować je w talie kafla Poszlak po Pierwszej Rundzie Zbierania Dowodów. W ten sposób wydarzenie będzie mogło pojawić się podczas Drugiej, a także Finałowej Rundy gry. Jeśli w trakcie gry zostanie wylosowany Kafel Wydarzeń, po prostu przeczytaj tekst na głos i postępuj zgodnie z instrukcjami.



Dostosowanie Poziomu Trudności

Gracze mogą wprowadzić następujące zmiany w zasadach w celu dostosowania poziomu trudności:

- Żeby uczynić rozgrywkę łatwiejszą dla Detektywów, rozdaj każdemu z graczy po 3 karty Metod i 3 karty Tropów.
- Żeby uczynić rozgrywkę trudniejszą dla Detektywów, rozdaj każdemu z graczy po 5 kart Metod i 5 kart Tropów.

ZŁOTE ZASADY

Jest kilka ograniczeń w komunikowaniu się:

1. Technik Śledczy nie może przekazywać informacji w żaden inny sposób niż poprzez położenie znaczników Pocisków na kaflach Poszlak oraz odpowiadanie „tak” lub „nie” na próbę rozwiązania śledztwa.
2. Gracze nie mogą przeszkadzać sobie nawzajem podczas faz Prezentacji – poza próbą Rozwiązania Śledztwa.

Podczas faz Zbierania Dowodów gracze mogą rozmawiać swobodnie. Zadawanie sobie nawzajem pytań jest dozwolone. Udzielanie odpowiedzi jest dobrowolne.

AUTORZY

Autor gry: Tobey Ho
Ilustracje: Marcin Adamski, Tommy Ng
Tłumaczenie: Przemysław Szkudlarek
Redakcja: Rafał Kruczek
Konsultacje: Bartosz Chlebiński
Skład graficzny: Łukasz Kempański

