

DOCHODZENIE

S P R Z Y M I E R Z E Ń C Y

LG
LUCRUM
GAMES

JOLLY
THINKERS

Autor: Tobey Ho

Ilustracje: Tommy KC.5, OnTung



Niniejszy dodatek wzbogaca rozgrywkę o nowe postacie, kafle poszlak oraz karty tropów i metod.

ZAWARTOŚĆ



karty postaci
(czarne) x3



karty tropów
(czerwone) x90



karty metod
(niebieskie) x54



kafle poszlak x9
(w tym 1 kafel wydarzenia)



żetony odznak x2

NOWE TROPY I METODY

Aby wykorzystać w rozgrywce nowe karty tropów i metod, po prostu wymieszaj je z kartami z odpowiednich talii podstawowej wersji gry.

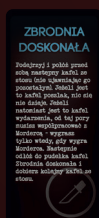
NOWE POSZLAKI

Aby wykorzystać w rozgrywce nowe kafle poszlak, po prostu wymieszaj je z kafłami z podstawowej wersji gry.

Uwaga: Jeden z kafli – zatytułowany „Miejsce zbrodni” – jest wykorzystywany wyłącznie w wariantcie gry „Mroczne zakątki”, opisanym na dole drugiej strony niniejszej instrukcji. W wariantcie podstawowym należy ten kafel odłożyć do pudełka.

NOWE WYDARZENIE

Zastosowanie kafli wydarzeń jest zawsze opcjonalne. Nowy kafel może zostać wykorzystany zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do podstawowej wersji gry.



Zbrodnia doskonała

Nowy kafel wydarzenia – Zbrodnia doskonała – może doprowadzić do potężnego zwrotu w śledztwie. Po jego odkryciu Technik śledczy odkrywa w tajemnicy przed pozostałymi następnym kafel poszlak ze stosu. Podgląda ten kafel i kładzie go przed sobą rewersem do góry (czyli zakryty). Jeżeli odłożony kafel NIE jest kaflem wydarzenia, rozgrywka nie ulega zmianie. Jeżeli jednak odłożonym kaflem JEST kafel wydarzenia, wówczas Technik musi zmienić sposób działania. Od tej pory nie będzie pomagać Detektywom, tylko Mordercy (oraz postaciom sprzymierzonym z Mordercą). Technik wygra tylko i wyłącznie, jeśli zwycięstwo odniesie Morderca!

Przebieg rozgrywki nie ulega zasadniczym zmianom. Technik śledczy nadal musi zachować milczenie przez większość rozgrywki, szczerze odpowiadać na próby rozwiązania sprawy przez detektywów, dobierać kafle poszlak i udzielać wskazówek za pomocą ustawiania drewnianych pocisków. Może jednak starać się zmylić detektywów zamiast naprowadzać ich na prawidłowe ślady. Na zakończenie rozgrywki Technik odkrywa leżący przed nim kafel, ujawniając z którą drużyną współpracował (i tym samym, czy wygrał, czy przegrał).

Zmiana „drużyny” przez Technika śledczego będzie zdarzać się rzadko (ponieważ kafli wydarzeń jest znacząco mniej od pozostałych), ale stanowi realne zagrożenie dla śledztwa, toteż Detektywi powinni być bardzo czujni i zwracać uwagę na najmniejsze zmiany zachowania Technika.

NOWE POSTACIE

Dzięki nowym postaciom i żetonom odznak możecie podjąć się śledztwa nawet w gronie 14 osób.



Ochroniarz x1

Ochroniarz to opcjonalna postać przeznaczona wyłącznie do rozgrywki, w której również bierze udział Świadek. Ochroniarz od początku śledztwa zna tożsamość Świadka i tym samym jest w stanie utrudnić ustalenie jego osoby Mordercy oraz Wspólnikowi. Uwaga: Świadek NIE zna tożsamości Ochroniarza. Ochroniarz zwycięża grę wraz z Detektywami.

W rozgrywce, w której bierze udział Ochroniarz, Technik śledczy musi dodać jeden krok do wykonania podczas rozpatrywania pkt. 1 Zbrodni. Kiedy Technik pozna tożsamość Świadka i nakaze wszystkim zamknąć oczy, wywołuje Ochroniarza i nakazuje mu otworzyć oczy. Technik wskazuje Ochroniarzowi tożsamość Świadka, a Ochroniarz powinien skinieniem głowy potwierdzić, że zrozumiał informację. Następnie Technik nakazuje Ochroniarzowi ponownie zamknąć oczy i kontynuuje rozgrywkę.

Wykorzystanie postaci Analityka i Kreta wprowadza niewielką zmianę w strukturze rozgrywki. Po zakończeniu pierwszej rundy zbierania dowodów (krok 2a opisany w instrukcji podstawowej wersji gry), a przed rozpoczęciem drugiej rundy zbierania dowodów (krok 2b) następuje faza sojuszników.



Analityk x1

Analityk to opcjonalna postać rekomendowana do rozgrywek w gronie przynajmniej 7 osób. Podczas fazy sojuszników Analityk może zapytać Technika śledczego, czy jedna, wskazana przez Analityka, karta jest częścią rozwiązania sprawy (sposób zadania pytania opisujemy poniżej). Analityk wygrywa grę wraz z Detektywami.



Kret x1

Kret to opcjonalna postać rekomendowana do rozgrywek w gronie przynajmniej 8 osób. Podczas fazy sojuszników Kret wybiera osobę, która traci swój żeton odznaki – tym samym pozbawia ją możliwości podania rozwiązania. Kret może wybrać samego siebie! Kret wygrywa rozgrywkę wraz z Mordercą.

Faza sojuszników

Podczas fazy sojuszników Technik śledczy ponownie nakazuje wszystkim zamknąć oczy i wykonać wyznaczonym postaciom odpowiednie czynności. Niniejsza faza powinna wyglądać mniej więcej następująco:

1. Technik śledczy wzywa: „Wszyscy zamknijcie oczy!” Następnie weryfikuje, czy wszyscy to uczynili.
2. Technik wzywa Analityka: „Analityku, otwórz oczy i wskaż jedną kartę, aby dowiedzieć się, czy jest ona częścią rozwiązania sprawy”. Analityk wskazuje wybraną kartę. Technik powinien w drodze gestykulacji potwierdzić, czy dobrze zrozumiał, o którą kartę chodzi, a po uzyskaniu potwierdzenia udzielić odpowiedzi, czy wskazana karta jest częścią rozwiązania sprawy (np. poprzez skierowanie kciuka w górę bądź w dół). Następnie nakazuje: „Analityku, zamknij oczy!”
3. Technik wzywa Kreta: „Krecie, otwórz oczy i wskaż osobę, która utraci swoją odznakę”. Kret wskazuje wybraną osobę, a Technik powinien potwierdzić, że zrozumiał wskazanie. Następnie nakazuje: „Krecie, zamknij oczy”.
4. Po zakończeniu powyższych działań Technik nakazuje wszystkim otworzyć oczy i przechodzi do drugiej rundy zbierania dowodów.

REKOMENDOWANE ZESTAWY POSTACI

Możesz eksperymentować z zestawami postaci (szczerze zachęcamy). Jeżeli jednak nie masz duszy odkrywcy, skorzystaj z poniższych solidnie przetestowanych gotowych zestawów.

6 graczy:

Technik śledczy, Świadek, Morderca, Wspólnik, 2 Detektywów.

7 graczy:

Technik śledczy, Świadek, Analityk, Morderca, Wspólnik, 2 Detektywów.

8+ graczy:

Technik śledczy, Świadek, Analityk, Morderca, Wspólnik, Kret, 2+ Detektywów.

W każdej rozgrywce, w której występuje Świadek, możesz zastąpić 1 Detektywa postacią Ochroniarza – utrudni to Mordercy i Wspólnikowi zwycięstwo za pomocą „zwrotu akcji” (opisanego w instrukcji do podstawowej wersji gry). Jeżeli chcesz całkowicie wyeliminować „zwrot akcji” z rozgrywki, zastąp postać Świadka Detektywem.

WARIANT

Mroczne zakątki

Aby utrudnić rozgrywkę Detektywom, przydziel Technikowi śledczemu kafel zatytułowany „Miejsce zbrodni” z niniejszego dodatku. Technik musi z niego skorzystać zamiast wybierać 1 kafelek z 4 możliwych (jak opisano w instrukcji do podstawowej wersji gry).

ZŁOTA ZASADA

Gracze nie mogą ujawniać swoich postaci przed zakończeniem rozgrywki. Innymi słowy w trakcie rozgrywki ani prawdziwie, ani fałszywie nie możesz deklarować, że jesteś Detektywem/Świadkiem/Wspólnikiem itp. Możesz natomiast swobodnie „oskarżać” innych graczy o bycie konkretnymi postaciami.