

# INSTRUKCJA

- ZWIERZĘTA Z BAKER STREET -



**UWAGA!**

*Nie otwierajcie paczek z kartami ani nie czytajcie Księgi spraw przed rozpoczęciem gry - zacznijcie od przeczytania instrukcji. Gdy dotrzecie do końca strony 7 możecie zacząć rozwiązywać pierwszą sprawę.*



## WSTĘP

Nos Toby'ego zawsze doskonale się sprawdzał w tropieniu przestępców. Pies ten miał najlepszy węch w Londynie, a prawdopodobnie nawet w całej Anglii. Dlatego też przez wiele lat Sherlock Holmes korzystał z jego pomocy przy rozwiązywaniu najdziwniejszych spraw, jakie tylko można sobie wyobrazić. Dla psa policyjnego możliwość współpracy z Najlepszym Detektywem na Świecie była, rzecz jasna, spełnieniem marzeń, dlatego Toby z rozrzewnieniem wspomina dni pogoni za kryminalistami przez mgliste uliczki Londynu.

Kiedy poprzedni właściciel był zmuszony zrezygnować z opieki nad Tobym, Sherlock zaproponował, że przygarnie psa. Węch Toby'ego nie był już wówczas tak czuły jak dawniej, lecz Sherlockowi bardziej zależało na towarzystwie (w szczególności po tym, jak doktor Watson miał czelność wyprowadzić się z Baker Street, by zamieszkać z żoną).

Toby'emu spodobano się życie na Baker Street i już wkrótce – będąc psem nad wyraz przyjaznym – zaskarbił sobie sympatię wielu zwierząt z okolicy: sowy Mylusa, kłaczy Barouche i wiewióra Rossettiego, żeby wymienić tylko kilka. Jednakże najwięcej czasu spędzał z czwórką innych przyjaciół: z żabą Clayem, ptakiem Briarem, myszą Cherrywood i tarantulą Calabash (która zjawiła się pewnego dnia w kiści bananów). Wszyscy oni uwielbiali słuchać opowieści Toby'ego o prowadzeniu śledztw u boku Sherlocka Holmesa.

Podsunęło to Toby'emu pewną myśl. Choć sam był już dość stary i nie nadawał się do tropienia tajemnic, może mógłby nauczyć sztuki śledztwa czterech przyjaciół?

W tym miejscu pojawiaacie się wy. Wcielcie się w Claya, Briara, Cherrywood oraz Calabash i spróbujecie rozwiązać największe zagadki, jakie Baker Street ma do zaoferowania! Najpierw jednak Toby przygotował dla nowych detektywów ostatni sprawdzian, by się przekonać, czy są gotowi...



***Sprawy muszą być rozwiązywane po kolei! Numer sprawy jest wskazany w górnej części pierwszej karty w talii danej sprawy.***

***Podczas pierwszej rozgrywki zmierzycie się z Wprowadzeniem: Sprawą najukochańszej czapki – dzięki niemu poznacie wszystkie zasady.***

### SEGREGOWANIE KART

Jeżeli przed rozgrywką okaże się, że karty są pomieszane, albo po skończonej rozgrywce będziecie chcieli odłożyć je do pudełka w poprawnej kolejności, sprawdźcie numer sprawy (I, II, ...) i numer karty (1/20, 2/20 ...) widoczne w prawym dolnym rogu każdej z kart. Karty wchodzące w skład jednej sprawy powinny być ułożone po kolei, zaczynając od tej z numerem 1.



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

## - 1 -



Weźcie paczkę oznaczoną numerem sprawy, którą chcecie rozwiązać. Jeśli w danej sprawie jest więcej niż jedna paczka, na początek weźcie tylko tę oznaczoną literą A (pozostałe odłóżcie na bok).

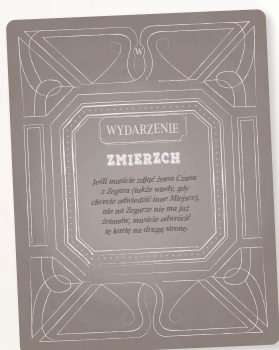
Otwórzcie paczkę **bez podglądania i tasowania kart**. Weźcie pierwszą kartę z wierzchu - to **karta Tytułowa** - i podążajcie zgodnie z informacjami na niej zawartymi. Na razie nie odwracajcie jej na drugą stronę!

- 1.1** Karta Tytułowa wskazuje, czy plansza ma być odwrócona na stronę dnia ☀️ czy nocy 🌙. Umieście planszę na środku stołu odpowiednią stroną do góry.



- 1.2** Kartę Zegara ułóżcie obok planszy. Połóżcie na niej żetony Czasu w liczbie wskazanej na karcie Tytułowej.

**2.4**



**1.3**



Weźcie wskazaną liczbę żetonów **Kłódek** i umieśćcie je na wymienionych polach na planszy - pomocna może się przy tym okazać ostatnia strona Księgi spraw. Są to Miejsca, których nie będziecie mogli odwiedzić w tej rozgrywce.



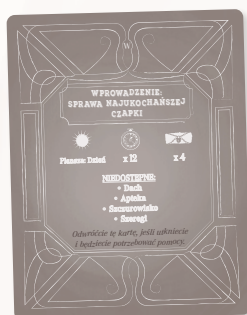


## -2-

Następnie, zaczynając od wierzchu talii, rozłóżcie karty w sposób wskazany poniżej. Nie podglądajcie informacji zawartej na ich odwrocie dopóki nie zostaniecie o to poproszeni.

### 2.1

Kartę Tytułową umieśćcie obok planszy.



### 2.2

Wszystkie karty Miejsc znajdujące się pomiędzy kartą Tytułową, a kartą z numerem 1 ułóżcie tak, aby nazwy znajdujące się w ich lewych górnych rogach były zawsze widoczne. Jeśli nie mieszczą się na stole, stwórzcie z nich stos, pamiętajcie jednak, że zawsze możecie przeglądać jakie karty znajdują się w stosie, ale nie możecie podglądać informacji na ich odwrocie.



### 2.3

Weźcie wszystkie karty oznaczone numerami i obok planszy stwórzcie z nich stos. Upewnijcie się, że są one ułożone po kolei.



### -2.4-

**UWAGA!** Weźcie kartę Wydarzenia i wszystkie karty znajdujące się pod nią (o ile występują w danej sprawie) **ale nie oglądajcie żadnej z nich (z żadnej strony!).** Umieśćcie je w stosie obok karty Zegara, z kartą Wydarzenia na wierzchu.



# -3-

4 karty Postaci podzielcie po równo między graczy. Jeśli nie jest to możliwe, niektórzy z was mogą kierować kilkoma Postaciami. Połóżcie karty Postaci przed sobą tak, aby widoczne były ich imiona.



Włóżcie Detektywów do podstawki. Będzie to **figurka Detektywów** – postawcie ją obok planszy.



**CHERRYWOOD**

Cherrywood jest doskonałym w przeszukiwaniu miejsc i odnajdywaniu rzeczy, które innym mogłyby umknąć – w jej myszki zęby są w stanie przesyłać niemal wszystko.

Aby użyć Cherrywood w danym Miejscu, odwołaj się kartę na drugą stronę.

**CLAY**

Clay doskonale podąża po śladom i potrafi potężnie przekonująco. Kiedy się nie odzywa, prawie każdy o jegoż wiodłych śladach myśli albo o jegoż w swojej tajemnicy sadzonek.

Aby użyć Clay w danym Miejscu, odwołaj się kartę na drugą stronę.

**BRIAR**

Briar jest zwinny, szybki i nieuchwytny – jeśli nie chce, to niektoś nie odzważy się na niego w szeptach. No i oczywiście potrafi latać!

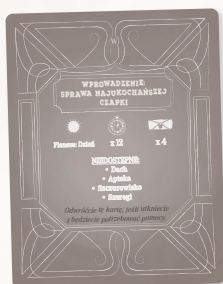
Aby użyć Briar w danym Miejscu, odwołaj się kartę na drugą stronę.

**CALABASH**

Calabash jest szlachetny, silny i nieco przeraźliwy. Swoim silnym odrazą i wyjątkowym smakiem z potęgą, a także z każdym zakuskiem w kierunku brudnej sily. Calabash nie może wytrwać jej bez przesady.

Aby użyć Calabash w danym Miejscu, odwołaj się kartę na drugą stronę.





-4-

Jedno z was bierze **Księgę spraw** i odczytuje na głos wstęp wybranej sprawy. Teraz jesteście gotowi, aby przystąpić do rozgrywki – w tym celu musicie wykonywać po kolei kroki opisane na karcie pomocy „Przebieg gry”.

*Po przygotowaniu Wprowadzenia, Sprawy najukochańszej czapki, przeczytajcie z Księgi spraw wstęp do pierwszego śledztwa!*

*Wprowadzenie zostało specjalnie zaprojektowane tak, abyście mogli uczyć się zasad w trakcie gry, dlatego nie musicie teraz czytać pozostałej części instrukcji. Nie wahać się jednak zajrzeć do niej, jeśli w trakcie rozgrywki będziecie mieli wątpliwości co do jakichkolwiek zasad.*

## PRZEBIEG GRY

Opisane poniżej kroki znajdziecie również na karcie Pomocy „Przebieg gry”.

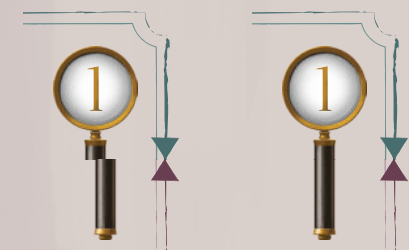
1. Wybierzcie dowolne Miejsce spośród dostępnych na planszy (bez żetonu Klódki), które chcecie odwiedzić, aby próbować rozwiązać sprawę.  
**WAŻNE:** Możecie wielokrotnie wracać do Miejsc, w których już byliście. Czasem będzie to wręcz konieczne!
2. Zdejmijcie jeden żeton Czasu z karty Zegara i połóżcie na Miejscu, które chcecie odwiedzić.
3. Przenieście figurkę Detektywów do wybranego Miejsca.
4. Weźcie kartę odpowiadającą wybranemu **Miejscu** i, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, przeczytajcie na głos **tekst widoczny** na jej odwrocie.
5. Teraz zdecydujcie, czy chcecie w wybranym Miejscu użyć karty **Postaci**, **Przedmiotu** czy **Informacji**. Jeśli wybierzeecie kartę Postaci, odwróćcie ją.

### Jak używać kart Postaci, Przedmiotów i Informacji?

Aby użyć jednej z tych kart należy umieścić ją pod kartą wybranego Miejsca w taki sposób, aby strzałki widoczne na obu kartach dokładnie pasowały do siebie. Jeśli w ten sposób z dwóch części uda wam się stworzyć całe szkło powiększające (albo nawet kilka), sprawdźcie poniżej (lub na karcie pomocy „*Szkła powiększające*”), co oznacza widoczny na nim symbol. W danym Miejscu możecie użyć tyłu kart, **ilu tylko chcecie (spośród dostępnych)**. Jednak musicie uważać, ponieważ wasze działania mogą mieć negatywne konsekwencje, jeśli będziecie postępować nierozważnie.

Niektóre spośród szkieł powiększających i ich rączek to zmyłki – nie prowadzą do niczego. Czasem opłaci się zatem powstrzymać od podejmowania działań w danym Miejscu.

Jednej karty Postaci, Przedmiotu lub Informacji możecie używać w wielu Miejscach.



Części szkła powiększającego nie pasują do siebie – nic się nie dzieje.

Obie części szkła powiększającego pasują do siebie!



Weźcie kartę o wskazanym numerze.

Zmarnowaliście czas! Zdejmijcie żeton Czasu z karty Zegara. Jeśli na karcie nie ma już żetonów, przeczytajcie tekst na odwrocie karty Wydarzenia.

Zdenerwowaliście kogoś i musicie uciekać z tego Miejsca nie używając tu już żadnych kart. Na szczęście będziecie mogli tu wrócić później.



Jeśli jesteście zmuszeni do odrzucenia karty, odłóżcie ją do pudełka. Nie będziecie mogli dłużej używać jej w tej sprawie.

Jeśli dobieracie nową kartę Miejsca, odrzućcie do pudełka poprzednią kartę o tej samej nazwie.

#### 6. Kiedy skończycie używać karty w danym Miejscu:

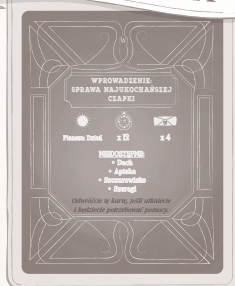
- ▶ Jeśli na karcie Zegara nadal leżą żetony Czasu, przejdźcie ponownie do kroku 1 (poprzednia strona)
- ▶ Jeśli na karcie Zegara nie ma już żetonów Czasu, zdejmijcie figurkę Detektywów z planszy, a następnie przeczytajcie tekst na odwrocie karty Wydarzenia.

Jeśli utkniecie w trakcie śledztwa, możecie poprosić Toby'ego o pomoc – w takim wypadku odwróćcie na drugą stronę kartę Tytułową danej sprawy. Nic was to nie kosztuje, ale rozwiązanie zagadki bez pomocy jest bardziej satysfakcjonujące!

## RODZAJE KART

Na odwrocie każdej z kart (oprócz kart Tytułowych) wskazano kategorię, do której dana karta przynależy: *Postać*, *Miejsce*, *Przedmiot*, *Informacja*, *Wydarzenie*.

### ~TYTUŁOWA~



Karta Tytułowa wskazuje, jak przygotować rozgrywkę. Po skończeniu przygotowania odłóżcie ją na bok. Jeśli wasze śledztwo utknie w martwym punkcie, możecie poprosić Toby'ego o pomoc – w takim wypadku odwróćcie kartę Tytułową na drugą stronę i przeczytajcie tekst na jej odwrocie.

### ~POSTAĆ~



W grze dostępne są cztery karty Postaci. Ważne jest, żebyście przeczytali uważnie ich opisy – powinniście dobrze zapoznać się ze specjalnymi cechami i talentami każdej z nich. Jeśli, rozwiązując sprawę wyda wam się, że któraś z Postaci będzie przydatna – możecie jej użyć (patrzcie: *Przebieg gry*, krok 5).

Jeśli chcecie użyć jakiejś Postaci, odwróćcie jej kartę na drugą stronę. Kiedy skończycie z niej korzystać, odwróćcie kartę Postaci na stronę z imieniem.

Jeśli nie używacie akurat danej Postaci, nie możecie podglądać strony bez imienia. Musicie zdecydować o użyciu danej Postaci na podstawie opisu jej umiejętności, a nie widocznych po drugiej stronie rączek szkieł powiększających.

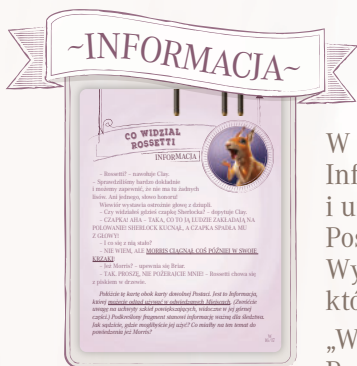


Na początku każdej sprawy karty Miejsc są zakryte. Odwróćcie je na drugą stronę odwiedzając odpowiednie Miejsce na planszy – wówczas pozostaną odkryte do końca sprawy lub do momentu, kiedy będziecie musieli je odłożyć do pudełka. Możecie wielokrotnie czytać tekst na odkrytych kartach, aby przypomnieć sobie zawarte na nich informacje, ale aby użyć danej karty Miejsca musicie przenieść figurkę Detektywów na odpowiednie pole na planszy.

Czasem zdarzy wam się dobrać nową kartę Miejsca o takiej samej nazwie. W takiej sytuacji musicie odłożyć dotychczasową kartę do pudełka i zastąpić ją tą właśnie dobraną.

Podczas rozwiązywania spraw będziecie znajdować Przedmioty, reprezentowane przez karty. Po zdobyciu Przedmiotu zdecydujcie, której z Postaci chcecie go przydzielić i umieśćcie kartę danego Przedmiotu w pobliżu karty wybranej Postaci.

Przedmioty z rączkami szkieł powiększających mogą być używane w Miejscach.



W toku sprawy będziecie gromadzić Informacje. Po zdobyciu Informacji zdecydujcie, której z Postaci chcecie ją przydzielić i umieśćcie kartę danej Informacji w pobliżu karty wybranej Postaci. Karty Informacji mogą być używane w Miejscach. Wyłuszczoney i podkreślony tekst wskazuje Informację, którą możecie wykorzystać.

„Wykorzystywanie” Informacji może oznaczać przekazanie jej Postaci znajdującej się w danym Miejscu lub wykorzystywanie jej samodzielnie i podążanie za wskazówkami.

Większość kart Wydarzeń oznaczona jest jako Zmierzch i Świt, ale mogą trafić się też inne rodzaje. Karty Wydarzeń umieszczacie przed każdą rozgrywką obok karty Zegara wraz ze wszystkimi innymi kartami, które się pod nimi znajdują. Zostają tam do momentu, kiedy następuje Wydarzenie. Wydarzenia zachodzą w sytuacji, kiedy musicie zdjąć żeton Czasu, a na karcie Zegara nie ma już żadnych żetonów.



Czasem karta Wydarzenia każe wam postępować zgodnie z zasadami Świtu i Zmierzchu (następna strona). Jeśli nie zostaniecie poinstruowani, aby odłożyć do pudełka kartę Wydarzenia – zachowajcie ją. Może ona zawierać cenne wskazówki!



## ZASADY ŚWITU I ZMIERZCHU

(tylko dla spraw II, III, IV i VI)

Czasami karta Wydarzenia każe wam postępować zgodnie z następującymi zasadami:

1. Połóżcie figurkę Detektywów obok planszy.
2. Zdejmijcie z planszy wszystkie żetony Kłódek.
3. **Odwróćcie planszę na drugą stronę.**
4. Przejrzyjcie karty dostępne pod kartą Wydarzenia (pojedynczo, zaczynając od górnej, nie podglądając informacji zawartych na ich odwrocie):
  - a. Wszystkie nowe karty Miejsc umieśćcie obok planszy (zgodnie z zasadami przygotowania gry); odłóżcie do pudełka dotychczasowe karty, jeśli nazwy Miejsc powtarzają się;
  - b. Postępujcie zgodnie z informacjami zawartymi na karcie Świtu lub Zmierzchu i dołóżcie odpowiednią liczbę żetonów Czasu na karcie Zegara, a żetony Kłódek umieśćcie na wskazanych Miejscach;
  - c. Odwróćcie kartę Przygotowania i przeczytajcie tekst na jej odwrocie, a następnie umieśćcie ją obok planszy;
  - d. Umieśćcie nową kartę Wydarzenia obok karty Zegara i kontynuujcie śledztwo.

### TWÓRCY GRY

Twórcy: Clémentine Beauvais i Dave Neale

Ilustracje: Biboun | Kierownictwo projektu: Ludovic Papaïs i Florent Baudry

Redakcja: Xavier Taverner

Projekt graficzny: Lenaïg Bourgoïn

Specjalne podziękowania dla czworga znakomitych detektywów:

**Robyn George, Reuben Balm, Ellie Tummons i Jasmine Hirst.**

© The Animals of Baker Street 2022 IELLO SAS. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska: Lucrum Games Sp. z o.o.

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja: Game Bakery

Project manager: Magdalena Włodarczyk

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Seal of Excellence is a trademark of The Dice Tower, LLC and is used with permission.



# ZWIERZĘTA Z BAKER STREET



**BEATRIX**



**EDNA**



**ROSSETTI**



**MORRIS**



**TOBY**



**PORTIER**



**NEVERMORE**



**RAGS**



**BAROUCHE**



**MYLUS**



**RAGGABRAG**



**ISAMBEL  
QUEENDOM  
BRUNARD**