

zasady gry



Detektywi

śledztwo w toku



KARCIANA GRA LOGICZNA

© KUKURYKU

Muzeum było tego dnia zamknięte, by nie zacierać śladów. Drepcząc w te i we w te po czerwonym dywanie, zrozpaczony kustosz rwał sobie włosy z głowy i jęczał cicho za każdym razem, gdy zerkał na puste miejsce po obrazie. Strażnicy stali pod ścianą i wpatrywali się w czubki własnych butów. Niestety Detektyw nie miał dla nich dobrych wiadomości. Sprawca był prawdziwym profesjonalistą - nie pozostawił niczego, co mogłoby do niego doprowadzić. Jedynie świadek zauważył dziwnego mężczyznę przechadzającego się ulicami miasteczka z prostokątnym pakunkiem pod pachą... Detektyw postanawia znaleźć złodzieja dzieła sztuki!



ELEMENTY GRY



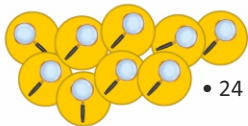
• 3 KARTY CECH



• 32 KARTY PODEJRZANYCH



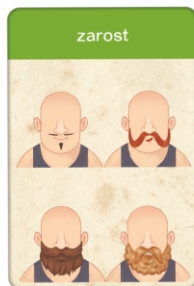
• 1 KARTA DETEKTYWA LUPKI



• 24 ŻETONY

PRZYGOTOWANIE GRY

- Na początek ustalcie kto będzie Detektywem, a kto Świadkiem podczas pierwszej rozgrywki. W kolejnej rozgrywce nastąpi zamiana.
- Weźcie wszystkie KARTY PODEJRZANYCH, a następnie ułóżcie w stos awerssem do dołu, czyli tak, by nie było widać rysopisów. Stos połóżcie na środku.
- Rozłóżcie 3 KARTY CECH podejrzanych, tak aby były widoczne dla obu graczy.
- Żetony ułóżcie obok stosu kart tak, aby obaj gracze mieli do nich dostęp.



Na kartach cech, gracz będzie zaznaczał żetonami swoje typy dotyczące włosów, oczu oraz zarostu podejrzanego.



CEL GRY

Celem jest odkrycie tożsamości przestępcy przy jak najmniejszej liczbie podpowiedzi. Detektyw zasiądzie do rozmowy ze Świadkiem – drugim graczem, aby ustalić portret sprawcy, wykorzystując swój talent w dziedzinie przesłuchań.

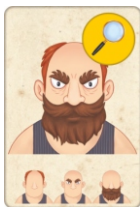
ZASADY ROZGRYWKI

Gracz, który jest **Świadkiem**, wybiera pierwszą kartę ze stosu. Postać na karcie to nasz PRZESTĘPCA, więc nie może go ujawnić. Trzyma kartę zakrytą.

Grający, który wciela się w **Detektywa**, pobiera ze stosu pięć kart i trzyma je w ręce, nie pokazując Świadcowi. Są to nasi podejrzani.

Gracze będą rozgrywać swoje tury wykonując w nich akcje, w następującej kolejności:

1. Gracz Detektyw wybiera i zagrywa jedną kartę podejrzanego, kładąc ją odkrytą na środku pola gry. Jest to jednocześnie pytanie do świadka: **Ile cech na tej karcie zgadza się wizerunkiem przestępcy?**
2. Świadek porównuje wyłożoną kartę z wizerunkiem PRZESTĘPCY. Sprawdza, czy podejrzany przedstawiony na karcie ma takie same włosy, oczy i zarost jak PRZESTĘPCA. Świadek kładzie na wyłożonej karcie tyle żetonów, ile jest takich samych cech na obu kartach. Może więc położyć dwa lub jeden żeton lub nie położyć ich wcale.



*Świadek znalazł jedną cechę
wspólną PRZESTĘPCY
z podejrzanym.*

3. Detektyw dobiera jedną kartę ze stosu, tak aby zawsze w ręce mieć ich pięć. Następnie wyklada kolejną kartę podejrzanego. Świadek znowu porównuje podejrzanego z PRZESTĘPCĄ i wyklada tyle żetonów, ile znalazł wspólnych cech. Podczas gry, należy bacznie obserwować i analizować karty podejrzanых oraz informacje, w postaci wykładanych żetonów przez świadka.



*Świadek położył trzy żetony
na wyłożonych kartach.*

Przed graczem Detektywem, utworzy się ciąg kart z informacjami o cechach przestępcy. Kiedy gracz uzna, że na tej podstawie jest w stanie określić jego wygląd, może zamiast zagrania karty (akcja nr 1) podjąć próbę odgadnięcia

cech bandyty. W tym celu układa 3 żetony na KARTACH CECH.
Detektyw oznacza żetonami:

- jedną cechę na karacie z włosami,
- jedną cechę na karacie z oczami,
- jedną cechę na karacie z zarostem.



*Detektyw zaznaczył trzy cechy,
które jego zdaniem posiada przestępca.*

Świadek porównuje te cechy z wizerunkiem PRZESTĘPCY. Jeżeli wszystkie cechy zostaną odgadnięte prawidłowo, przeciwnik odsłania kartę z PRZESTĘPCĄ. Detektyw zapamiętuje ile kart z portretami było mu potrzebne, aby ustalić sprawcę. Gracze rozpoczynają grę od nowa, zamieniając się rolami.

*W naszym przykładzie detektyw
prawidłowo odgadł jak wygląda
PRZESTĘPCA.*

*Wszystkie trzy cechy były
zaznaczone prawidłowo.*



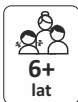
Jeżeli gracz błędnie odgadnie wizerunek PRZESTĘPCY następuje zamiana ról, aby drugi gracz miał szansę zostać Detektywem.

KONIEC GRY

Gra kończy się kiedy oboje z graczy wcielili się w Detektywów. Ten z graczy, któremu udało się szybciej, czyli w mniejszej ilości przedstawionych portretów, zgadnąć wygląd PRZESTĘPCY – wygrywa i dostaje kartę z Detektywem Lupką.



ilustracje: Anna Cywińska
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik
grafika: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co 5 901738 564374

Art.: Detektywi - śledztwo w toku
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co
www.kukuryku.co