

SHERLOCK – KRYMINALNA UKŁADANKA

Przygotowanie:

- pomieszaj żetony **dowodów** (żółte, czerwone, niebieskie) i połów **zakryte** (szarą stroną do góry)
- potasuj karty **spraw** (czarne) i karty **tropów** (niebieskie) i ułóż **zakryte** w stosach
- na 4 planszach rozmieść **zakryte** żetony dowodów i karty tropów, następnie wszystkie **odkryj**
- obok plansz połów dostępne żetony **dowodów uniwersalnych** (fioletowe) oraz żetony bonusowe
- każdy z graczy:
 - dobiera 2 karty spraw: pozostawia sobie 1 odkrytą, drugą odkłada na spód stosu kart spraw

Dążymy do tego, żeby:

- utworzyć wszystkie połączenia między kartami za pomocą dowodów o tym samym symbolu
- mieć jak najwięcej połączeń bezpośrednich z kartami bonusowymi

W swojej turze gracz kolejno:

- 1) z dowolnej planszy, na której są dostępne min. 3 elementy (dowody/tropy) **dobiera** kombinację 2 elementów
- 2) łączy kartę sprawy z posiadanymi kartami tropów za pomocą żetonów dowodów:
 - wszystkie karty muszą zostać ułożone zdjęciem do gracza
 - **połączenia** mogą być:
 - **bezpośrednie**: karta tropu styka się krawędzią z kartą sprawy
 - **pośrednie**: karta tropu styka się krawędzią z inną kartą tropu **połączoną ze sprawą, a symbol łączący oba tropy** jest również na karcie sprawy przy krawędzi pierwszego połączenia
 - na obu kartach przy połączonej krawędzi musi znaleźć się **taka sama ikona żetonu dowodu**
 - między kartami należy położyć **żeton** z tą ikoną lub żeton uniwersalny
 - do karty tropu połączonej jedną ścieżką połączeń nie może dochodzić inną drogą inną ścieżką
- 3) w dowolnym momencie tury może raz wymienić 3 żetony dowodów na 1 dowód uniwersalny (joker)
- 4) w dowolnym momencie tury może przeorganizować połączenia oraz posiadane w ręku karty i żetony
 - nie ma limitu żetonów dowodów i kart tropów w ręku
- 5) po utworzeniu wszystkich połączeń z karty sprawy **zamyka sprawę**:
 - odkłada kartę sprawy na stos swoich spraw rozwiązanych (za każdą zdobywa podaną na niej liczbę punktów)
 - jeżeli na karcie połączonej bezpośrednio był **bonus**:
 - **+1** – gracz dostaje +1 punkt, dobierając żeton bonusowy
 - **gwiazda** – gracz dostaje +1 żeton dowodu uniwersalnego
 - **trzy karty** – gracz wybiera kolejną sprawę z 3 a nie 2 kart spraw
 - pozostawia w ręku 2 dowolne posiadane elementy (dowody/tropy), resztę odrzuca
 - dobiera 2 nowe karty spraw: pozostawia odkrytą jedną, drugą odkłada na spód stosu kart spraw
- 6) jeżeli na dwóch planszach pozostał tylko 1 element, wszystkie plansze zostają uzupełnione o dowody i tropy

Koniec gry:

- gdy jeden z graczy uzyska 9 punktów, reszta graczy kończy bieżącą turę i wszyscy zliczają punkty

Punktacja:

- za karty spraw (N pkt z karty)
- za zdobyte żetony bonusowe (+1 pkt)
- wygrywa gracz mający najwięcej punktów,
 - przy remisie wygrywa gracz mający najwyższą punktowaną sprawę
 - przy remisie wygrywa gracz mający najwięcej rozwiązanych spraw

Pamiętaj:

-