DETEKTYW

KRYMINALNA GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

Detektywi, witajcie w Antares, najlepiej rozwiniętej technologicznie agencji śledczej na świecie! Podczas pracy dla Antares będziecie pracować pod jurysdykcją FBI, dlatego możecie się uważać za funkcjonariuszy wymiaru sprawiedliwości.

W trakcie pierwszego roku naszej działalności będziemy bacznie obserwowani przez opinię publiczną, media oraz Departament Sprawiedliwości. Nasza agencja została stworzona, aby rozwiązywać najbardziej nietypowe sprawy, używając do tego celu najnowocześniejszych zdobyczy technologii informatycznej, kryminalistyki oraz psychologii. Teraz wy musicie wykonać swoją działkę. Nie ma miejsca na błędy ani wątpliwości. Jedyne na co możecie sobie pozwolić, to profesjonalizm, etyka oraz wykorzystywanie waszych wyspecjalizowanych umiejętności. Nie pozwólcie, aby cokolwiek stanęło wam na drodze do rozwiązania sprawy.

A tak przy okazji, przerwa obiadowa zaczyna się o 12:30.

— fragment przemówienia powitalnego dla rekrutów, wygłoszonego przez Richarda Deleware'a – twórcę Antares.

ZAŁOŻENIA GRY

WITAJCIE, AGENCI

Detektyw jest kooperacyjną grą dedukcyjną. Każdy z was wciela się w postać agenta śledczego, posiadającego unikalne zdolności i zestaw przydatnych umiejętności. Musicie gromadzić informacje, zbierać wskazówki oraz Podążać za Tropami, aby rozwiązać sprawę reprezentowaną przez talię kart. Na końcu gry będziecie odpowiadali na pytania, za które zdobędziecie punkty zwycięstwa. Od liczby zdobytych punktów zależeć będzie wasze zwycięstwo lub porażka.

PRACA ZESPOŁOWA

Detektyw jest grą kooperacyjną. Wszyscy gracze dzielą żetony Umiejętności, żetony Stresu ( ) oraz żetony Autorytetu ( ) we wspólnej puli Żetonów. Oprócz tego, wspólnie korzystacie ze znacznika Czasu, aby zaznaczać upływ czasu w trakcie realizowania wszystkich Akcji. Używać będziemy określenia „Ty", mając na myśli całą waszą grupę. Będziecie bowiem badać wszystkie poszlaki wspólnie, jako zespół.

PRZEPLATAJĄCA SIĘ FABUŁA

Detektyw jest grą tworzącą kampanię. Wszystkie pięć spraw, które znajdują się w pudełku, tworzą wspólnie jedną zwartą opowieść. W trakcie gry możesz odnaleźć poszlaki, które mogą nie pasować do rozwiązywanej aktualnie sprawy. Niekiedy będą to ślepe zaułki. Jednak czasem, to na co natrafisz, będzie przydatne do rozwiązania kolejnych spraw. Nie zniechęcaj się, gdy nie będziesz w stanie zrozumieć znaczenia konkretnej wskazówki w momencie jej odkrycia. Możliwe jest, że niebawem ta informacja okaże się kluczowa.

JEDNA SPRAWA, JEDNA TALIA

Każda sprawa składa się z talii 36 kart: 1 karty okładki i 35 kart tropów. **Nie przeglądaj ani nie tasuj tej talii!** Pociągnij z niej konkretne karty tylko wtedy, gdy dostaniesz takie polecenie. Przeczytaj jedynie wierzchnią część karty, chyba że polecenie mówi inaczej. Odkąd pociągniesz daną kartę, możesz do niej wracać w dowolnej chwili w trakcie kampanii.

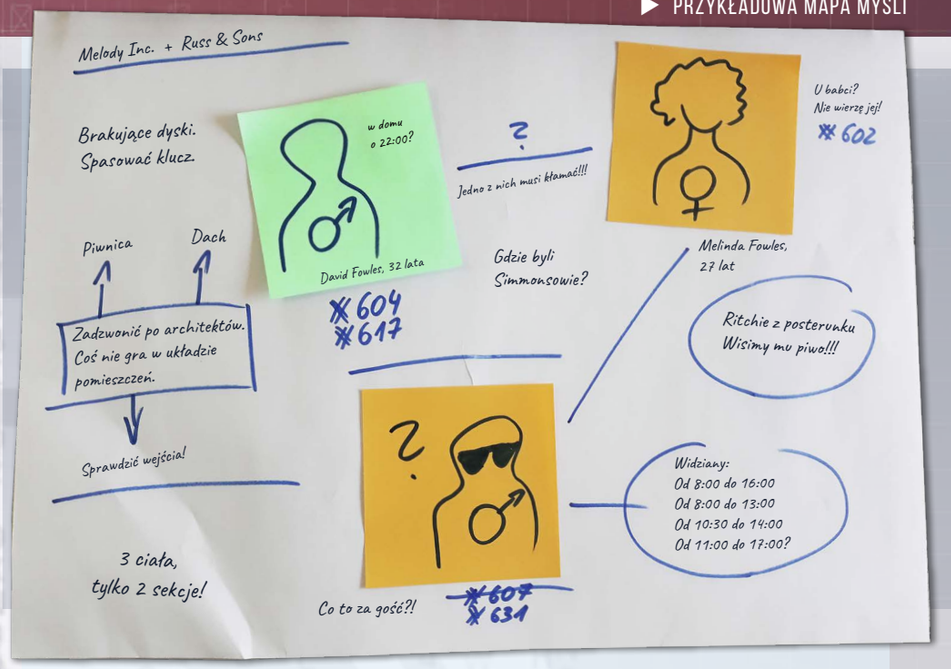
ZACHOWAJ OTWARTY UMYSŁ

Na początku każdej sprawy otrzymasz kilka kart tropów i wskazówek, które pomogą ci rozpocząć śledztwo. Zastanów się, którym tropem powinieneś pójść, zanim zabrniesz za daleko. Podążanie kilkoma tropami, opartymi na zestawie wskazówek, daje ci zdecydowanie szerszy obraz tego, co się dookoła dzieje. Często jest to DUŻO lepszym rozwiązaniem, niż skupianie się tylko na jednym tropie.

NOTATKI

Przy pięciu połączonych ze sobą sprawach (obecnych w grze podstawowej), kluczowym elementem będzie tworzenie solidnych notatek. Gdy rozpoczniesz kolejną sprawę, bez znajomości nazwisk i wskazówek obecnych w poprzednim śledztwie, będzie ci bardzo trudno zebrać wszystko w całość. Nie wahaj się, by zanotować ważne według ciebie nazwiska. Połącz je liniami, by pokazać ich związek z innymi nazwiskami, dowodami, miejscami czy wydarzeniami.

PRZYKŁADOWA MAPA MYŚLI



Oprócz tego, zalecamy ci tworzenie map myśli, by uporządkować twoje rozważania.

ROZWIĄZYWANIE SPRAWY BEZ PEŁNEJ TALII

Każdą sprawę można rozwiązać na wiele sposobów. W związku z ograniczeniami czasowymi, nigdy nie zobaczysz całej talii ani nie odkryjesz wszystkich wskazówek. Niemniej jednak, w czasie każdego śledztwa będziesz dobierać około 20 kart!

Nie przejmuj się, jeśli na koniec gry nie udało ci się zobaczyć wszystkich kart. Jest to gra dedukcyjna. W końcowym rozrachunku najbardziej liczy się to, w jaki sposób poskładasz wszystko w całość, nie liczba odkrytych wskazówek.

NIE ZNAJDZIESZ KARTY Z NAPISEM „WYGRAŁEŚ"

Detektyw nie jest paragrafówką. Nie będzie tutaj finałowego akapitu, który obwieści twój triumf i podsumuje całą historię. Nie spodziewaj się karty, która sprawi, że wszystko stanie się jasne. Wszystkie informacje są rozproszone pośród wielu różnych kart. Musisz czytać między wierszami, aby zbudować spójne teorie i odnaleźć odpowiedzi na końcowe pytania.

Pamiętaj, nie zmierzasz do odkrycia jednej zwycięskiej karty. Odpowiedzi udzielone podczas Końcowego Raportu muszą być wydedukowane ze wskazówek, które zgromadziłeś w trakcie gry. Nie wygrasz gry, jeśli ze ślepym uporem będziesz dobierał kolejne karty, mając nadzieję na to, że ostatnia z nich wygra za ciebie grę. To się nie zdarzy.

#radaodtesterów

Detektyw jest rozrywką na całe wieczory. Prowadzenie jednego śledztwa może potrwać dłużej niż trzy godziny. Prawdopodobnie każdą ze spraw rozwiążesz tylko raz, dlatego postaraj się nie zepsuć sobie tego doświadczenia grając w pośpiechu, złym nastroju lub w okolicznościach, które przeszkodzą Ci w czerpaniu pełnej przyjemności z rozgrywki. Znajdź dla waszego zespołu ciche miejsce, włącz nastrojową muzykę w tle, zrelaksuj się i zostań detektywem!

KOMPONENTY GRY

PLANSZA

Plansza gry przedstawia główne Lokacje, które detektywi odwiedzą w trakcie rozgrywki. Poza tym, zawiera ona tor Dni oraz tor Czasu, na których oznacza się upływ czasu. Jest to szalenie ważne, ponieważ każda sprawa musi zostać rozwiązana w określonym przedziale czasowym.

KSIĘGA SPRAW

Księga Spraw zawiera wstępy fabularne oraz specjalne zasady obowiązujące w trakcie trwania każdej z pięciu spraw tworzących tę kampanię. Nie otwieraj Księgi Spraw przed rozpoczęciem rozgrywki. Rozwiązuj każdą sprawę po kolei i nie zaglądaj do następnej przed zakończeniem obecnej.

BAZA DANYCH ANTARES

Baza danych Państwowej Agencji Detektywistycznej Antares znajduje się pod adresem ANTARESDATABASE.COM. Znajdziesz tam zeznania świadków, zapisy przesłuchań, materiały dołączone do konkretnej sprawy, a także akta personalne głównych postaci, które spotkasz w trakcie gry.

5 KART POSTACI

Na awersie znajdują się profile Śledczych. Rewers przedstawia profile Konsultantów.

5 TALII SPRAW

Nie czytaj ani nie otwieraj kolejnej talii sprawy, dopóki nie rozwiążesz tej obecnie rozgrywanej.

DREWNIANE ZNACZNIKI

1 znacznik Czasu,
1 znacznik Zespołu Śledczych (ZŚ),
1 znacznik Dnia

ŻETONY POSTACI

Żetony:
Autorytetu (15), Stresu (10), Użytych Zdolności (5).

5 ŻETONÓW SPECJALNYCH

Mogą być przydatne przy wielu okazjach (np. jako dodatkowe znaczniki Zespołu Śledczych, uzupełniające znaczniki Czasu i Dni, a także po to, by zaznaczyć ważne dla ciebie karty tropów). Dopóki nie dostaniesz innego polecenia, możesz je wykorzystywać według własnych potrzeb. Bądź kreatywny!

1 ARKUSZ POWITALNY/PRZEWODNIK ANTARES

NINIEJSZA INSTRUKCJA

ŻETONY UMIEJĘTNOŚCI

Żetony:
Badań (3), Technologii (3), Wnikliwości (3), Przesłuchań (3) oraz Uniwersalnych Umiejętności (5).

PRZYGOTOWANIE SPRAWY

▸ ABY PRZYGOTOWAĆ KAŻDĄ SPRAWĘ:

1. Rozłóż planszę do gry w zasięgu wszystkich graczy.
2. Umieść znacznik Zespołu Śledczych (ZŚ) na obszarze Siedziby Głównej.
3. Umieść znacznik Czasu na godzinie 8:00 toru Czasu.
4. Umieść znacznik Dni na 1. polu toru Dni.
5. Rozdaj każdemu z graczy wybraną przez niego kartę postaci (wedle uznania). Każdy z was powinien umieścić przed sobą kartę postaci stroną Śledczego do góry i dobrać żetony Umiejętności pokazane w prawym dolnym narożniku karty (5a).
6. Obróć niewykorzystane karty postaci, aby odsłonić profile Konsultantów. Następnie dobierz pokazane na nich żetony Umiejętności (6a).
7. Stwórz pulę Znaczników składającą się ze wszystkich znaczników Umiejętności przeznaczonych dla Śledczych i Konsultantów.
8. Zaloguj się na stronie *antaresdatabase.com*, następnie wybierz kampanię i aktualną sprawę.
9. Przygotuj talię sprawy i umieść ją obok planszy.
10. Otwórz Księgę Spraw i przeczytaj wstęp do sprawy, specjalne zasady oraz ewentualne modyfikacje w zakresie przygotowania rozgrywki.
11. Przygotuj sporo miejsca na notatki i mapy myśli. Użyj tablicy suchościeralnej albo tablicy korkowej, jeśli masz dostęp do którejś z nich.
12. Upewnij się, że masz dostęp do Internetu, aby móc szukać informacji potrzebnych w trakcie śledztwa.

Przykład dla trzech graczy:

WPROWADZENIE

Masz ograniczoną ilość Dni (rund), w czasie których musisz dowiedzieć się jak najwięcej na temat sprawy, a także zrealizować zamierzone cele. Gdy skończy się czas na realizację śledztwa, skieruj się do zakładki „Raport Końcowy" na stronie internetowej Antares. Postaraj się odpowiedzieć na pytania w nim zawarte. Od poprawności twoich odpowiedzi będzie zależał twój wynik.

DNI I GODZINY

Każdy Dzień jest podzielony na 8 godzin roboczych (od 8:00 do 16:00), które poświęcasz na wykonywanie różnorodnych akcji. Możesz wykorzystać też dodatkowy czas, realizując Nadgodziny. Ostrożnie! Praca po godzinach powoduje stres, a ten może sprawić, że twoje śledztwo zakończy się przedwcześnie!

Tor Dni

Tor Czasu

#radaodtesterów

Z doświadczenia wiemy, jak istotna jest choćby pięciominutowa przerwa po każdym Dniu śledztwa. Wykorzystajcie ją na rozprostowanie nóg, zaparzenie herbaty lub kawy albo szybką przekąskę. Pomoże wam to oczyścić umysł przed kolejnym Dniem. Ta krótka przerwa bardzo pomaga w przetworzeniu wszystkich wskazówek, a także utrzymuje wasz zespół w stanie maksymalnego skupienia.

DZIENNA AKTYWNOŚĆ

W trakcie Dnia nie występują indywidualne tury czy fazy graczy. Działacie jako zespół, który razem wykonuje akcje. Niezbędnym jest wspólne przedyskutowanie każdego kolejnego kroku. Zauważ, że zgodnie z waszymi wyborami, będziecie musieli poruszać po planszy znacznik Zespołu Śledczych oraz przesuwać znacznik Czasu na torze Czasu.

Podejmując akcje w trakcie Dnia, możesz:

- **Podążać za Tropem.**
- **Przeprowadzić Dokładne Sprawdzenie.**
- **Przeszukać Bazę Danych Antares.**
- **Przeszukać Internet.**
- **Użyć zdolności Śledczego.**
- **Napisać Raport.**
- **Wydać żeton Autorytetu, aby wykonać akcję opisaną na karcie.**
- **Wykonać inną akcję określoną we wprowadzeniu do śledztwa lub na konkretnej karcie.**

Każda akcja wskazuje, ile Czasu należy poświęcić, przesuwając znacznik Czasu, aby ją wykonać.

PRZYKŁAD: Zdecydowałeś się pociągnąć kartę tropu, dlatego przesuwasz znacznik Czasu, tak jak wskazano. Karta tropu daje ci dostęp do dwóch nowych kart tropu z sekcji „Dalsze Tropy". Podjąłeś decyzję, aby pociągnąć jedną z nowych kart tropu, przesuwając tym samym znacznik Czasu po raz kolejny. Masz możliwość sprawdzenia czegoś w Bazie Danych Antares, co czynisz (bez ponoszenia kosztu na torze Czasu). Następnie ciągniesz kolejną kartę tropu, jednak ten trop prowadzi do innej Lokacji. Z tego powodu, musisz najpierw przesunąć znacznik Zespołu Śledczych oraz przesunąć znacznik Czasu o godzinę. Dopiero teraz możesz zapoznać się z kartą. Przesuwasz znacznik Czasu o ilość pól wskazaną na karcie. Następnie decydujesz się Napisać Raport, by zaraz po tym pociągnąć kolejną kartę tropu itd.

KONIEC DNIA

Gdy znacznik Czasu dotrze do godziny 16:00, możesz zdecydować o tym czy realizujesz Nadgodziny, czy ogłaszasz Koniec Dnia. Jeśli zdecydujesz się na Koniec Dnia, musisz:

- **Przesunąć znacznik Dnia na kolejny Dzień na torze Dnia.**
- **Przestawić znacznik Czasu na godzinę 8:00.**
- **Przesunąć znacznik ZŚ z powrotem do Siedziby Głównej.**
- **Uporządkować notatki oraz podsumować to, czego dowiedzieliście się przez mijający Dzień.**
- **Zanotować wszystkie możliwe tropy, żeby zapamiętać, które z nich są dla was dostępne.**

TRZY ZASADY PODSTAWOWE

ZASADA 1: WSKAZÓWKI

Podczas gry podążasz za wskazówkami, aby rozwiązać sprawę. Każda sprawa zawiera trzy główne typy wskazówek: tropy, Bazę Danych Antares oraz wiedzę ogólną.

KARTY TROPU

Karty tropu reprezentują miejsca zbrodni, świadków, znalezione dowody oraz inne informacje pozyskane w trakcie śledztwa. Każdy trop jest reprezentowany przez pojedynczą kartę, oznaczoną znakiem #, po którym występuje numer (np. #100). Gdy pozyskasz nową kartę, możesz zapoznać się jedynie z jej awersem. Jeśli dostaniesz odpowiednie polecenie, będziesz mógł się zapoznać z rewersem, czyli stroną „B" danej karty. Każda karta tropu zawiera koszt Czasu wyrażony w godzinach oraz Lokację, gdzie może zostać rozpatrzona.

Każda sprawa zawiera dokładnie 35 kart tropu.

UWAGA

Przed Podążaniem za Tropem, tj. pociągnięciem i przeczytaniem karty tropu, będziesz znał numer karty i przypisaną do niej Lokację. Natomiast nie będziesz miał informacji o koszcie godzinowym, który zależy od wielu czynników. Możesz jedynie przewidzieć, jak długo zajmie podążanie konkretnym tropem na podstawie wskazanej Lokacji karty:

SIEDZIBA GŁÓWNA – czasochłonne zadania, takie jak pozyskiwanie informacji oraz szczegółowy research, są tutaj znacznie przyspieszone dzięki systemowi Antares. Zwykle podążanie tego typu tropem zajmuje od jednej do dwóch godzin. Przesłuchania mogą potrwać dłużej.

POSTERUNEK i SĄD – przeglądanie archiwum jest zwykle czasochłonnym zadaniem. Tego typu tropy zajmują z reguły od dwóch do trzech godzin.

LABORATORIUM – Zaplecze technologiczne oraz sztab naukowców znacząco zwiększają twoją skuteczność, jednak badanie dowodów może potrwać nawet do czterech godzin.

TEREN – Te tropy są bardzo różnorodne i mogą zaprowadzić cię do wielu miejsc. Krążenie po mieście jest niestety czasochłonne, co oznacza, że każda karta tropu zajmie ci co najmniej dwie godziny. Chyba że się spieszysz.

@ BAZA DANYCH ANTARES

W Bazie Danych Antares (*antaresdatabase.com*) możesz znaleźć informacje gromadzone przez policję, FBI, wojsko oraz federalne agencje wywiadowcze. Gdy trafisz na postać opatrzoną symbolem „@", musisz wybrać odpowiednią sekcję w menu, a następnie wprowadzić odpowiednie nazwisko lub numer. Aby poznać więcej szczegółów, przeczytaj Przewodnik Antares.

WIEDZA OGÓLNA

Detektyw jest grą zlokalizowaną w świecie współczesnym. Jako główny bohater tej gry, masz dostęp do wszystkich danych, jakie mogą być znalezione w Internecie. Możesz korzystać z Map Google, Wikipedii oraz każdego innego źródła informacji, jakiego potrzebujesz. Nazwaliśmy tę mechanikę „Rozbiciem Czwartej Ściany". Wiedza ogólna jest oznaczona znakiem wifi. Jeśli widzisz tę ikonę, możesz szukać informacji na dany temat w Internecie, aby dowiedzieć się więcej. Jeśli przed symbolem wifi znajduje się podkreślona fraza, powinieneś wpisać ją w przeglądarkę, aby zobaczyć wyniki wyszukiwania. Przeczytaj rozdział „Przeszukaj Internet", aby poznać więcej szczegółów.

▸ ZASADA 2: CZAS

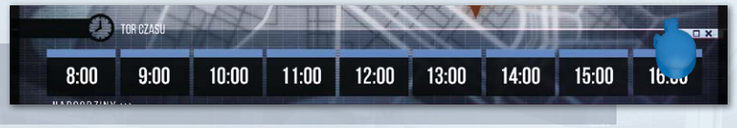
Rozwiązywanie spraw wymaga czasu. W grze *Detektyw* upływ czasu reprezentowany jest przez znacznik Czasu, przesuwający się po torze Czasu oraz znacznik Dnia, postępujący na torze Dnia. Śledczy mają dokładnie określony limit czasu, w którym powinni rozwiązać daną sprawę. Dodatkowo, każda karta tropu zawiera koszt Czasu wyrażony w godzinach.

- **Gdy pociągniesz kartę tropu, musisz przesunąć znacznik Czasu o określoną przez tę kartę liczbę pól na torze Czasu (koszt godzinowy).**

PRZYKŁAD: Aby rozwiązać tę kartę, musisz przesunąć na torze znacznik Czasu o 3 godziny.

▸ KONIEC DNIA

Gdy znacznik Czasu dotrze do godziny 16:00, dzień pracy dobiega końca. O ile nie zdecydujesz się na realizację Nadgodzin, znacznik Czasu powinien zostać ustawiony na godzinie 8:00, a znacznik Dnia przesunięty na kolejny Dzień. Usuń z kart postaci wszystkie znaczniki Użytej Zdolności ( ). Jeśli dotarłeś do ostatniego Dnia śledztwa, musisz zakończyć sprawę składając Raport Końcowy w Bazie Danych Antares. Następnie przeczytaj epilog oparty na twoim raporcie.



Możesz zakończyć Dzień o dowolnej porze, rozpoczynając tym samym następny, dopóki nie skończą ci się Dni.

▸ NADGODZINY I STRES

Możesz wykorzystać pola Nadgodzin z toru Czasu, aby kontynuować pracę po godzinie 16:00. Podczas Nadgodzin przesuń znacznik Czasu po torze Czasu na godzinę 17:00 i dalej. Możesz wziąć tyle Nadgodzin, ile potrzebujesz. Następnie (po przesunięciu znacznika Czasu o wymaganą przez akcje liczbę pól) możesz zadecydować o Końcu Dnia.

Niekiedy będziesz zmuszony wziąć Nadgodziny, ponieważ koszt godzinowy karty tropu sprawi, że znacznik Czasu przesunie się za pole z godziną 16:00. Praca po godzinach ma swoją cenę:

- **Dodaj 1 (żeton Stresu) do Puli żetonów za każdą godzinę po 16:00, w której pracowałeś.**
- **Jeśli w Puli żetonów znajdzie się tyle samo lub więcej znaczników Stresu, ile wynosi limit Stresu (określony we wprowadzeniu do sprawy), należy natychmiastowo przerwać śledztwo i złożyć Raport Końcowy w Bazie Danych Antares.**

▸ ZASADA 3: LOKACJE

Plansza do gry *Detektyw* zawiera pięć Lokacji. Siedziba Główna jest twoim biurem oraz centrum całego śledztwa. Na Posterunku Policji w Richmond masz dostęp do akt i dowodów dotyczących poprzednich spraw. Laboratorium daje ci możliwość badania dowodów znalezionych na miejscach zbrodni. Sąd jest miejscem, gdzie możesz uzyskać dostęp do archiwum oraz dokumentów z dawnych procesów. Oprócz tego, pracuje tam kilku Konsultantów, którzy mogą udzielić ci cennych wskazówek. Teren reprezentuje wszystkie inne obszary miasta – restauracje, parkingi, mieszkania świadków, a także inne miejsca rozproszone po całym świecie.

Jeśli chcesz Podążać danym Tropem, a nie jesteś na właściwej Lokacji, musisz:

- **Przesunąć znacznik ZŚ na odpowiednią Lokację na planszy** oraz
- **Przesunąć znacznik Czasu o jedno pole do przodu, co reprezentuje upływ czasu w trakcie podróży.**

PRZYKŁAD: Podążanie kartą tropu #105 wymaga od Śledczych udania się na Posterunek. Jeśli w danym momencie Śledczy są w Laboratorium, muszą się najpierw przemieścić. Przesuń znacznik ZŚ na Lokację Posterunku, a następnie przesuń znacznik Czasu o jedną godzinę.

▸ WAŻNE:

- **Na początku każdego Dnia umieść znacznik ZŚ na Lokacji Siedziba Główna.**
- **Niektóre karty tropów nie wskazują żadnej Lokacji, co oznacza, że możesz podążać nimi z każdej Lokacji bez poruszania znacznika ZŚ.**

AKCJE

PODANE NIŻEJ AKCJE MOŻECIE WYKONYWAĆ JAKO ZESPÓŁ W DOWOLNYM MOMENCIE:

- ▸ Podążanie za Tropem
- ▸ Przeszukiwanie Bazy Danych Antares
- ▸ Użycie zdolności Śledczego
- ▸ Dokładne Sprawdzenie
- ▸ Przeszukiwanie Internetu
- ▸ Napisanie Raportu

▸ PODĄŻANIE ZA TROPEM

Na początku pracy nad sprawą, sekcja „Dalsze Tropy” zawarta w Księdze Spraw wskazuje listę kart tropów. Możesz Podążać za Tropami w dowolnej kolejności. Możesz również zignorować te, za którymi nie chcesz Podążać. Pamiętaj jednak, że jeśli pociągniesz kartę tropu, MUSISZ ją rozpatrzyć. NIE możesz sprawdzić kosztu godzinowego karty i Umiejętności wymaganych do Dokładnego Sprawdzenia, a następnie zdecydować, że jednak nie będziesz rozpatrywał tej karty.

Jeśli zdecydujesz się Podążać za Tropem, musisz:

1. **Znaleźć w talii kartę tropu o odpowiednim numerze.**
2. **Sprawdzić Lokację tej karty i, jeśli to konieczne, przesunąć w to miejsce znacznik ZŚ. (Sprawdź „Zasada 3: Lokacje”).**
3. **Sprawdzić koszt godzinowy na karcie tropu i przesunąć znacznik Czasu o odpowiednią ilość pól. (Sprawdź „Zasada 2: Czas”).**
4. **W obecności wszystkich graczy przeczytać na głos zawartość karty. Upewnij się, że druga strona karty jest zakryta (dopóki nie otrzymasz stosownego polecenia).**
5. **Podążać za wszystkimi bezpośrednimi poleceniami zawartymi na karcie. (Sprawdź „Polecenia”).**
6. **Jeśli natrafisz na Sygnaturę, musisz umieścić ją w sekcji „Sygnatury” Bazy Danych Antares. (Sprawdź Porównywanie Dowodów w rozdziale „Inne Zasady”).**
7. **Zdecydować, czy chcesz „Dokładnie Sprawdzić” dany trop, o ile jest to możliwe. (Sprawdź akcję Dokładne Sprawdzenie).**
8. **Zanotować wszystkie ewentualne „Dalsze Tropy”. (Spójrz poniżej na akapit „Dalsze Tropy”).**
9. **Odłożyć daną kartę na bok, ponieważ została już rozpatrzona. Mówiąc dokładniej:**
   - ▸ Jeśli karta nie ma takiego symbolu: ↪ lub jeśli nie Sprawdzałeś Dokładnie, umieść kartę po prawej stronie planszy, aby pamiętać, że nie masz dostępu do rewersu tej karty tropu.
   - ▸ Jeśli widziałeś drugą stronę karty za sprawą symbolu ↪, akcji Dokładnego Sprawdzenia lub innego polecenia, umieść ją po lewej stronie planszy. W tym miejscu możesz trzymać karty, których zarówno awers jak i rewers są dla ciebie dostępne.

▸ DALSZE TROPY

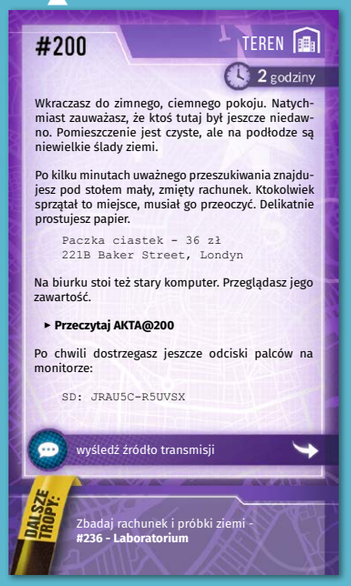
DALSZE TROPY:

Pole „**DALSZE TROPY**” na kartach tropów zawiera listę innych kart tropu, za którymi możesz podążyć w dowolnym momencie dalszej gry. Musisz zakończyć rozpatrywanie obecnej karty, zanim podążysz za kolejnym tropem.

▸ DOSTĘPNE AKCJE

▸ BUDOWA KARTY TROPU

NUMER KARTY (1)



- ▸ WYMAGANA LOKACJA (2)
- ▸ KOSZT GODZINOWY (3)
- ▸ TREŚĆ KARTY TROPU DO PRZECZYTANIA (4)
- ▸ POLECENIE (5)
- ▸ SYGNATURA (6)
- ▸ DOKŁADNE SPRAWDZENIE (7)
- ▸ DALSZE TROPY (8)

▸ POLECENIA

↪ Ten symbol oznacza „odwróć kartę na drugą stronę i zapoznaj się z jej treścią”. Realizuje się go za darmo lub podążając za dodatkowymi poleceniami (spójrz na opis akcji Dokładne Sprawdzenie).

Hasło „**PRZECZYTAJ**” oznacza, że musisz natychmiast przeczytać konkretną kartę lub wpis w Bazie Danych Antares. Jeśli dostałeś polecenie, by zapoznać się z więcej niż jedną wskazówką, możesz to zrobić w dowolnej kolejności.

Hasło „**WYBIERZ**” oznacza, że musisz dokonać wyboru, którą akcję spośród przedstawionych chcesz wykonać. Najczęściej będzie to Podążanie za Tropami lub zapoznawanie się z różnymi wskazówkami. Jeśli już dokonasz wyboru, nie możesz sprawdzić innych opcji. Musisz rozpatrzyć resztę karty tropu lub podążać za kolejnymi poleceniami przedstawionymi we wpisie Bazy Danych Antares.

„**DODAJ KARTĘ TŁA**” - karty Tła są specjalnym rodzajem kart, które reprezentują tropy dostępne w przyszłych sprawach.

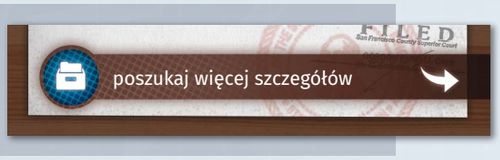
Oprócz powyższych, będziesz otrzymywał dodatkowe, proste instrukcje, które nie wymagają specjalnego wyjaśnienia.

▸ UŻYWANIE ŻETONÓW AUTORYTETU

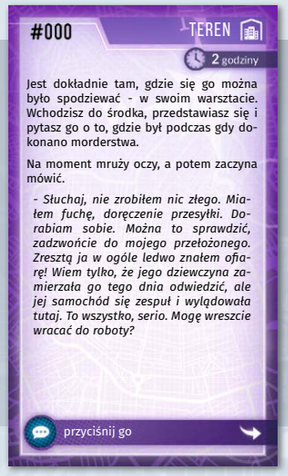
- ▸ **Niektóre wskazówki i polecenia, które napotkasz, będą wymagały wykorzystania konkretnej ilości ★ – żetonów Autorytetu.**

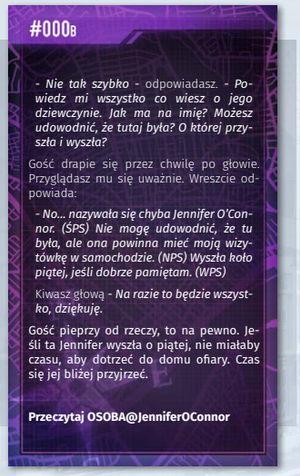
▸ DOKŁADNE SPRAWDZENIE

Karty tropów są dwustronne. Akcja „Dokładne Sprawdzenie” pozwala ci odkryć dodatkowe informacje poprzez odczytanie rewersu karty tropu. Aby skorzystać z tej akcji, musisz wydać z Puli żetonów żeton wskazany w polu „Dokładnego Sprawdzenia” na karcie tropu. Jeśli to zrobisz, odwróć kartę, zapoznaj się z nią, zanotuj „Dalsze Tropy” itd. Krótko mówiąc, kontynuuj normalne rozpatrywanie karty.



PRZYKŁAD: Podążasz za Tropem – przesłuchiwanie podejrzanego. Awers karty przedstawia zeznanie podejrzanego. Nie jest zbyt przekonujące, dlatego jesteś pewien, że ten człowiek coś ukrywa, niemniej jego alibi zostało potwierdzone. Pole „Dokładnego Sprawdzenia" daje ci możliwość mocniejszego przyciśnięcia świadka. Jesteś zadowolony z tego, czego się dowiedziałeś? A może chciałbyś Sprawdzić to Dokładniej?





Jeśli masz sposobność Dokładnego Sprawdzenia, musisz zdecydować, czy chcesz wykorzystać odpowiedni do tego celu żeton, czy nie chcesz podejmować tej akcji. Pamiętaj, że masz określoną ilość żetonów, które możesz wykorzystać w trakcie śledztwa, dlatego wybieraj mądrze. Możesz zdecydować się na Dokładne Sprawdzenie, dopóki nie zaczniesz Podążać za kolejnym Tropem.

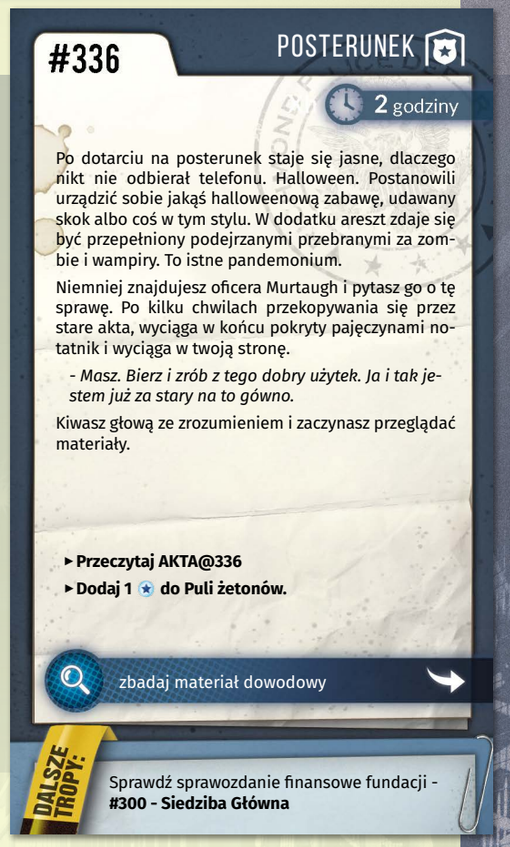
W rzadkich przypadkach, gdy Podążasz za kilkoma Tropami jednocześnie, choćby realizując polecenie „Przeczytaj”, możesz zdecydować o Dokładnym Sprawdzeniu po zapoznaniu się ze wszystkimi kartami tropów, które rozpatrujesz.

#radaodtesterów

Dokładne Sprawdzanie jest jak podążanie za instynktem. Nie musisz Dokładnie Sprawdzać przy każdym tropie. Czasami nie zaprowadzi was to do niczego interesującego, niekiedy jedynie potwierdzi to, co sami wydedukowaliście. Może się jednak zdarzyć tak, że dotrzecie do nowych, wartościowych informacji!

▸ PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA KART

Zacznij od **dociągnięcia** odpowiedniej **karty**. Przeszukaj talię, patrząc jedynie na numery kart w lewym górnym rogu. W tym przykładzie szukasz karty #336. Sprawdź swoją Lokację.



Jeśli nie jesteś na Lokacji Posterunku, musisz **przemieścić tam znacznik ZŚ** oraz przesunąć znacznik Czasu o jedną godzinę do przodu.

Następnie **zaktualizuj tor Czasu**. Spójrz na koszt godzinowy karty. W tym przykładzie koszt godzi-nowy karty wynosi dwie godziny, więc musisz przesunąć znacznik Czasu o dwa pola do przodu na torze Czasu.

Kolejnym krokiem powinno być **zapoznanie się z treścią** karty. Pamiętaj, że musisz natychmiast realizować polecenia zawarte w tekście. W tym przypadku, pierwsze polecenie pozwala ci się zapoznać z AKTAMI znajdującym się w Bazie Danych Antares. Wprowadź numer akt i przeczytaj ich treść. W aktach wspomniano o dowodach rzeczowych i o zbiórce funduszy, powiązanej z twoją sprawą.

Wykonaj polecenia, które możesz tam znaleźć. Drugie polecenie polega na dołożeniu jednego żetonu Autorytetu do twojej Puli żetonów. Zrób to natychmiast. Pamiętaj o tym, że każdą kartę możesz rozpatrzyć tylko raz. Dlatego już nigdy nie będziesz miał okazji powtórnie skorzystać z tego przywileju.

Na karcie znajduje się **pole Dokładnego Sprawdzenia**. Możesz wykorzystać jeden żeton Percepcji, aby zbadać dowód wspomniany w aktach. Właśnie teraz musisz zdecydować, czy dokonujesz Dokładnego Sprawdzenia. Jeśli to zrobisz, zapoznaj się z rewersem karty, wykonaj zawarte tam polecenia i przejdź do następnego kroku. Jeśli zrezygnowałeś z Dokładnego Sprawdzenia, przejdź do następnego kroku. Pamiętaj, by zanotować wszystkie Dalsze Tropy, które pojawiły się w trakcie wykonywania tej akcji. Dzięki temu będziesz wiedzieć, jakie masz jeszcze możliwości.

W tym przykładzie jest tylko jeden **Dalszy Trop**: sprawdzić informacje o zbiórce funduszy wspomnianej w aktach. Kartę można teraz uznać za rozpatrzoną. W zależności od tego, czy zapoznałeś się z obiema stronami karty, czy tylko z jedną, możesz umieścić ją po lewej lub po prawej stronie planszy. Innymi słowy, jeśli dokonywałeś Dokładnego Sprawdzenia, połóż tę kartę po lewej stronie planszy. Jeśli zrezygnowałeś z tej akcji, umieść kartę po prawej stronie planszy.

Porozmawiajcie o tym, czego się dowiedzieliście, oraz zaplanujcie wasz kolejny krok.

▸ PRZESZUKIWANIE BAZY DANYCH ANTARES

W trakcie rozgrywki będziesz musiał zapoznać się z informacjami umieszczonymi w Bazie Danych Antares.

Zaloguj się do systemu i wprowadź imię i nazwisko osoby, żeby uzyskać jej Dane Personalne. Aby odnaleźć całą resztę danych, wystarczy wpisać numer karty.

PRZYKŁAD 1: Dowiadujesz się, że Rupert Owens jest świadkiem w sprawie. Na karcie widnieje napis „Przeczytaj OSOBA@RupertOwens". Musisz się zalogować na stronie Bazy Danych Antares, wybrać zakładkę „Dane Personalne", a następnie wpisać imię i nazwisko Ruperta Owensa w odpowiednie pola tekstowe wyszukiwarki. Na stronie internetowej wyświetlą się wtedy wszystkie informacje zgromadzone na temat tej osoby przez policję i inne źródła.

PRZYKŁAD 2: Dowiadujesz się, że Tony Russo, właściciel włoskiej restauracji, był obecny na miejscu zbrodni. Na karcie #032 widnieje napis: „Porozmawiaj z Tonym Russo. Przeczytaj PRZESŁUCHANIE@032". Możesz zalogować się na stronie Antares, wybrać opcje „PRZESŁUCHANIE", a następnie w odpowiednie pole wpisać numer 032. Na stronie internetowej wyświetli się zapis z przesłuchania Tony'ego Russo.

- **NIGDY nie wpisuj do Bazy Danych Antares numerów ani nazwisk, na które natrafiłeś w czasie śledztwa, dopóki nie dostaniesz ku temu odpowiedniego polecenia opatrzonego ikoną @.**
- **Wejście do Bazy Danych Antares nigdy nie wymaga poniesienia kosztu godzinowego.**
- **Masz dostęp do Bazy Danych Antares w każdym momencie rozgrywki. Możesz z niej korzystać tak często, jak tylko uznasz za potrzebne.**

Przeczytaj Przewodnik Antares, by dowiedzieć się więcej na ten temat.

▸ PRZESZUKANIE INTERNETU

W trakcie rozgrywki natrafisz na podkreślone fragmenty opatrzone symbolem . Mogą to być adresy, wypowiedzi, nazwiska, daty lub inne informacje, które możesz sprawdzić przeszukując Internet. Żadna z tych wskazówek nie jest niezbędna do rozwiązania sprawy, dlatego możesz ukończyć grę bez przeszukiwania Internetu. Miej jednak na uwadze, że zdobycie informacji na konkretny temat, może pomóc ci w pełniejszym zrozumieniu fabuły, a także pewnych aspektów sprawy.

Podążając za wskazówkami opatrzonymi symbolem , możesz korzystać z dowolnych źródeł informacji, włączając w to takie platformy jak: Wikipedia, wyszukiwarka Google czy Mapy Google.

- **Nie możesz przeszukiwać Internetu w celu znalezienia informacji, dopóki nie dostaniesz odpowiedniego polecenia z symbolem .**
- **Jeśli dostaniesz polecenie przeszukania Internetu w celu znalezienia wskazówek na dany temat, możesz to robić przez całą grę, dowolną ilość razy.**
- **Przeszukiwanie Internetu nie wymaga poniesienia kosztu godzinowego.**

> ... a gdyby nie Karl Landsteiner , nigdy byśmy tego nie rozgryźli. Wygląda na to, że nasza ofiara i jej morderca jednak są spokrewnieni. Jeszcze jedno. Nie wiem czy to ci w czymkolwiek pomoże, ale w jego włosach znaleźliśmy ślady tetrahydrokannabinolu , więc facet zdecydowanie lubił sobie od czasu do czasu zajarać.

PRZYKŁAD: Możesz wpisać w przeglądarkę nazwisko Karl Landsteiner, możesz też użyć tradycyjnych metod, takich jak encyklopedia. Dzięki temu dowiesz się, że był to austriacki naukowiec, który opracował współcześnie używany system podziału na grupy krwi. Jeśli w twojej sprawie występują podejrzani, których grupę krwi znasz, mądrym rozwiązaniem mogłoby być zagłębienie się w tym temacie. Przekonaj się, czy jesteś w stanie dowiedzieć się o nich czegoś ciekawego!

Poza tym, możesz wyszukać nazwy tetrahydrokannabinol, i potwierdzić, że ofiara była palaczem marihuany. Może ta informacja pomoże ci w opracowaniu kolejnych teorii!

▸ PRZESŁUCHANIE: POZIOM STRESU

W trakcie przesłuchań, wywiadu, a nawet zwykłej rozmowy, będziesz w stanie określić Poziom Stresu twojego rozmówcy:

- **NPS – Niski Poziom Stresu**
- **ŚPS – Średni Poziom Stresu**
- **WPS – Wysoki Poziom Stresu**

Gdy będziesz czytał zapis wcześniejszych rozmów, zaawansowany System Antares może dla ciebie oszacować Poziom Stresu rozmówcy, korzystając z powyższych określeń.

Im większy Poziom Stresu, tym większe prawdopodobieństwo, że przesłuchiwany kłamie, ukrywa informacje lub po prostu reaguje emocjonalnie na omawiany temat.

Przykład: Rozpoczynasz przesłuchanie podejrzanego:

„Pani O'Connor, proszę powiedzieć, gdzie przebywała pani 17 marca?

„Jak zwykle, w pracy. (NPS) Wracając do domu złapałam gumę. (WPS) Podjechałam do najbliższego warsztatu i czekałam, aż mi to naprawią. (ŚPS).

Porównując wypowiedź kobiety z jej Poziomem Stresu, można wyciągnąć następujące wnioski: prawdopodobnie nie kłamie, jeśli chodzi o pracę. Nie ma sensu kłamać w tak łatwej do sprawdzenia kwestii, co Niski Poziom Stresu zdaje się potwierdzać. Budząca wątpliwości jest bardzo emocjonalna reakcja na pękniętą oponę. Chyba że rzeczywiście było to dla niej stresujące przeżycie. Wysoki Poziom Stresu wskazuje, że może to być kłamstwo. Niemniej jednak, wygląda na to, że kobieta rzeczywiście odwiedziła warsztat samochodowy. Trudno jednak określić czy została na miejscu. Poza tym, nie wiadomo dlaczego ta kwestia wzbudza w niej tak silne emocje (Średni Poziom Stresu). Możliwe, że zataja informacje związane z tym miejscem lub jest w jakiś sposób powiązana z osobą, która tam pracuje.

▸ UŻYCIE ZDOLNOŚCI

Każdy Śledczy posiada specjalną zdolność, której może użyć tylko raz na Dzień. Po użyciu swojej zdolności, umieść na swojej Karcie Postaci jeden ⊗ (żeton Użytej Zdolności), aby zaznaczyć, że tego Dnia zdolność została już wykorzystana.

▸ WAŻNE:

- **Śledczy mogą korzystać ze swoich zdolności w każdej Lokacji.**
- **Zwróć uwagę, że zdolność Mii Roberts pozwala na ponowne użycie zdolności innego ze Śledczych. Zdolność Mii również można wykorzystać tylko raz na Dzień.**

PRZYKŁAD: Podążając za Tropem na osiedlu podejrzanego, istniała możliwość Dokładnego Sprawdzenia i wydania żetonu Umiejętności Przesłuchanie z Puli żetonów, aby przepytać pewnego ćpuna, który kręcił się w pobliżu domu podejrzanego. Zdecydowałeś się jednak tego nie robić, ponieważ prawdopodobnie nie byłby on zbyt wiarygodnym źródłem informacji.

Trop został rozpatrzony, a karta umieszczona po prawej stronie planszy. Jednak właśnie pojawiła się informacja, że podejrzany lubi sobie czasem zapalić trawkę. Możliwe, że ćpun wie coś na temat dilera!

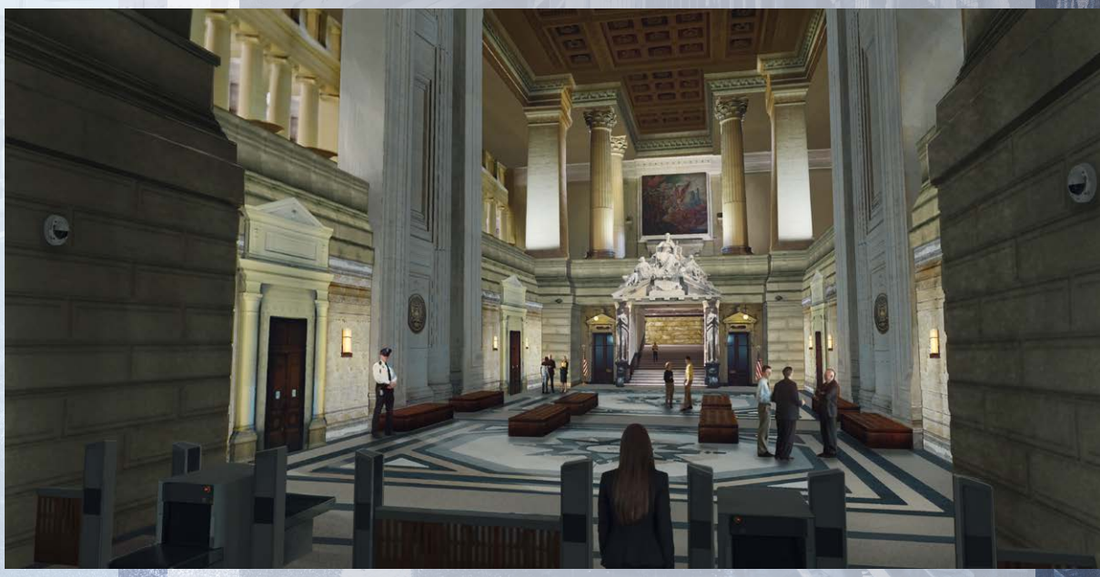
Normalnie nie mógłbyś Dokładnie Sprawdzić rozpatrzonej już karty tropu. Na szczęście jeden z graczy postanowił wcielić się w postać Chrisa Stone. Używając jego zdolności, możesz wydać jeden żeton Autorytetu oraz odpowiedni żeton Umiejętności z Puli żetonów (w tym wypadku, żeton Przesłuchania lub żeton Uniwersalnej Umiejętności), aby Dokładnie Sprawdzić kartę, którą już rozpatrzyłeś.

Możesz zapoznać się z rewersem karty, dowiedzieć się, co ćpun ma do powiedzenia, wykonać polecenia na niej zapisane, a na końcu umieścić kartę po lewej stronie planszy, gdyż masz już dostęp do obu stron karty.

Pamiętaj, aby po użyciu zdolności Chrisa, umieścić na jego karcie postaci jeden znacznik Użytej Zdolności.

▸ NAPISANIE RAPORTU

Raz na Dzień, będąc w dowolnej Lokacji, możesz poświęcić jedną godzinę pracy na Napisanie Raportu w zamian za otrzymanie żetonu Autorytetu. Jeśli to zrobisz, przesuń znacznik Czasu jedno pole do przodu i dodaj 1 ★ do Puli żetonów. Nie możesz Napisać Raportu w trakcie Nadgodzin.



GMACH SĄDU

POZOSTAŁE ZASADY

ŻETONY UMIEJĘTNOŚCI

Rozpoczynając sprawę, zarówno Śledczy, jak i Konsultanci dokładają swoje żetony Umiejętności do Puli żetonów wspólnej dla całego zespołu. Niektóre postacie nie zapewniają żadnych żetonów. Żetony Umiejętności nie odnawiają się na koniec Dnia, dlatego Pula żetonów jest ich źródłem przez cały czas trwania sprawy. Występują cztery rodzaje umiejętności:

BADANIA – reprezentują umiejętność przeszukiwania starych archiwów i dokumentów oraz łatwość rozmowy z bibliote-karzami. Oznacza także ogólną wiedzę i dokładność przejawiającą się w trakcie całego śledztwa.

TECHNOLOGIA – reprezentuje umiejętność wykorzystywania nowoczesnej technologii do zdobywania informacji, łącznie z przeszukiwaniem rządowych baz danych, włamywaniem się do prywatnych systemów, programowania złożonych algorytmów wykorzystywanych do przeszukiwania itd.

PRZESŁUCHANIE – reprezentuje zdolność do przesłuchiwania po-dejrzanych, przeprowadzania wywiadu ze świadkami, czytania mowy ciała, umiejętność proszenia innych o przysługę itd.

WNIKLIWOŚĆ – reprezentuje umiejętność dostrzegania na miejscu zbrodni szczegółów, które pomagają w odtworzeniu całości zdarzenia i znalezieniu dowodów czy brakujących informacji. Wnikliwość jest również przydatna w laboratorium, gdzie każdy detal może mieć znaczenie.

ŻETON UMIEJĘTNOŚCI UNIWERSALNEJ – może być użyty w zastępstwie każdego z czterech wyżej wymienionych żetonów Umiejętności.

ŻETONY AUTORYTETU

Żetony Autorytetu reprezentują szacunek, jakim twój zespół cieszy się w Antares. Śledczy rozpoczynają dochodzenie z dokładnie określoną liczbą żetonów Autorytetu w swojej Puli żetonów (określonej we wprowadzeniu). Śledczy mogą wykorzystywać żetony Autorytetu z puli do aktywowania swoich zdolności.

W trakcie rozgrywki, Śledczy będą mieli okazję, by zdobywać dodatkowe żetony Autorytetu w miarę postępu śledztwa. Zdobywanie nagród w posta-ci żetonów Autorytetu jest sygnałem, że sprawa zmierza w odpowiednim kierunku.

Oprócz tego, żetony Autorytetu pozwalają Śledczym przekonać zwierzchników i podwładnych do udzielenia im różnego rodzaju wsparcia. Niektóre karty tropu pozwalają Ci odrzucić żetony Autorytetu z Puli, aby pozyskać np. nakaz aresztowania.

WAŻNE:

- **Śledczy mogą poświęcić godzinę pracy dziennie, aby wykonać akcję „Napisania Raportu", dzięki czemu otrzymują jeden żeton Autorytetu do Puli żetonów.**
- **Czasami będziesz musiał wydać żetony Autorytetu, aby Podążać za Tropem.**
- **Nie możesz posiadać więcej żetonów Autorytetu, niż przewidzia-no w pudełku. Jeśli polecenie nakazuje ci dobranie żetonów, a skończył się ich zapas, zwyczajnie ignorujesz to polecenie.**

LABORATORIUM

#radaodtesterów

Żetony Autorytetu mogą odegrać kluczową rolę w pewnych momentach śledztwa, dlatego dbaj o ich zapas.

▸ PORÓWNYWANIE MATERIAŁU DOWODOWEGO

Jeśli natrafisz na Sygnaturę, odwiedź **ANTARESDATABASE.COM**, kliknij przycisk „**SYGNATURA**”, następnie wpisz w formularz ciąg 12 znaków z uwzględnieniem wielkich i małych liter. System automatycznie rozpozna rodzaj Sygnatury i dołączy do niej krótki opis. Ty również możesz uzupełnić ten wpis o własne informacje, zapisując na przykład, z czym związana jest dana Sygnatura (np. odciski palców znalezione na nożu z karty #108).

Masz dostęp do wszystkich Sygnatur wprowadzonych do systemu w dowolnym momencie gry. Sygnatury są podzielone na trzy kategorie – Daktyloskopijne (SD), DNA (SDNA) oraz Materiałowe (SM) – reprezentują one zbadane odciski palców, próbki krwi, włosów, gleby, zanieczyszczeń i wiele innych rodzajów dowodów.

Baza Danych Antares porównuje między sobą zebrane dowody, a także dopasowuje je do podejrzanych, dając ci wartościowe dane, a czasami nawet umożliwiając aresztowanie.

Materiał dowodowy - krew ofiary, ślady alkoholu
SDNA: KPUHVS-UDVZCB

PRZYKŁAD: Jeśli badasz materiał dowodowy w Laboratorium lub znajdujesz wyniki badań w innym miejscu, bardzo często będą one zawierały Sygnatury. Będziesz je mógł wprowadzić do Bazy Danych Antares. Tam możesz porównać je z innymi zebranymi dowodami oraz zdobyć nowe informacje, takie jak, np. tożsamość podejrzanego! Jeśli wyniki tego porównania okażą się istotne w prowadzonej przez ciebie sprawie, automatycznie otrzymasz dodatkowe punkty, które zostaną dodane do końcowej punktacji.

▶ WAŻNE:

- **Sygnatury nigdy nie pasują do siebie wszystkimi dwunastoma znakami.**
- **Znak „x” oznacza niekompletną Sygnaturę.**
- **Baza Danych Antares porównuje Sygnatury, aby pomóc ci znaleźć pasujące do nich wpisy.**
- **Wprowadzanie napotkanych Sygnatur do Bazy Danych Antares jest obowiązkowe!**

▸ ZAPISANIE STANU GRY

Kiedy zakończysz sprawę, zanotuj sobie, do których kart, zdobytych w trakcie gry, masz częściowy dostęp (odkryłeś tylko jedną stronę), a do których uzyskałeś pełen dostęp (odkryłeś obie strony karty). Następnie umieść te karty w specjalnie przeznaczonej przegródce wypraski. Masz dostęp do tych kart podczas trwania kolejnych spraw. Traktuj je jedynie jako notatki, ponieważ nie możesz korzystać z nich przy wykonywaniu akcji! Wszystkie karty, których nie wykorzystałeś w trakcie rozwiązywania tej sprawy nie będą już dostępne w trakcie gry.

Powinieneś także zachować wszystkie notatki, które poczyniłeś w trakcie gry. Rogrywka w *Detektywie* tworzy kampanię - wszystkie sprawy łączą się ze sobą, wszystkie postacie, nazwiska, miejsca i wskazówki są częścią jednej wielkiej opowieści.

#radaodtesterów

Kończąc dochodzenie, dobrze jest poświęcić kilka minut, żeby podsumować najważniejsze fakty, nazwiska i teorie, które pojawiły się w trakcie gry. Będzie to bardzo przydatne, zwłaszcza wtedy, gdy wrócicie do gry po kilku dniach, a nawet tygodniach! Wszak rozpoczynanie kolejnej sprawy, pamiętając jak przez mgłę poprzednie wątki, główne postacie czy wskazówki, jest proszeniem się o przegraną.

POZOSTAŁE ZASADY

ŚLEDCZY

Detektyw jest grą dla 1 do 5 graczy. Każdy z graczy musi wybrać jednego Śledczego, którym będzie grał. Podstawowymi cechami każdej postaci są jej zdolności oraz umiejętności. Umiejętności są reprezentowane przez żetony Umiejętności dodawane do Puli żetonów na początku każdej sprawy. Zdolności pozwalają ci zdobywać lub wykorzystywać żetony Autorytetu, aby dzięki nim wykonywać dodatkowe akcje, niedostępne w innych okolicznościach. Każda zdolność może być użyta jedynie raz w ciągu Dnia! Po skorzystaniu ze zdolności, połóż żeton ⊗ na karcie postaci jako przypomnienie. Na początku Dnia pracy usuń z kart postaci wszystkie żetony ⊗.

W podstawowej wersji gry występuje pięciu Śledczych:

JACK COLEMAN, BYŁY GLINA

Gdy Śledczy podejmuje akcję Napisania Raportu, dodaj 2 ★ do Puli żetonów zamiast 1. Pamiętaj, że możesz Napisać Raport tylko raz na Dzień.

CHRIS STONE, BYŁY PRYWATNY DETEKTYW

Wydaj 1 ★ i odpowiedni żeton Umiejętności z Puli żetonów, aby Dokładnie Sprawdzić rozpatrzoną kartę tropu, przechowywaną po prawej stronie planszy. Bywa tak, że nowe fakty są w stanie zmienić twoje podejście do, z pozoru, martwego tropu!

BEN HARRIS, BYŁY ANALITYK FBI

Wydaj 2 ★ z Puli żetonów, by dodać 1 żeton ▣ do Puli żetonów.

JULIA JACOBSON, BYŁA DZIENNIKARKA ŚLEDCZA

Wydaj 1 ★ z Puli żetonów, by zmienić 1 żeton Umiejętności z Puli żetonów na 1 żeton ▣.

MIA ROBERTS, BYŁA PSYCHOLOG

Wydaj 1 ★ z Puli żetonów, by usunąć żeton ⊗ z innego Śledczego.

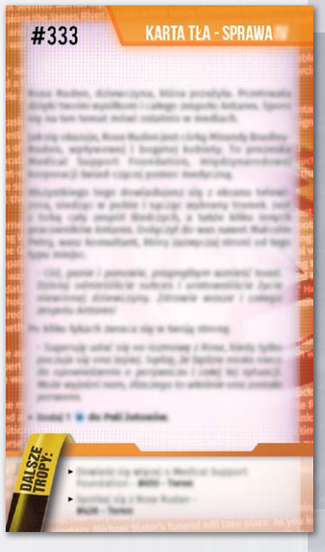
KONSULTANCI

W zależności od ilości graczy, uzyskasz wsparcie 0-4 Konsultantów. Na początku gry zbierz wszystkie żetony Umiejętności, które pozyskałeś od Konsultantów i dodaj je do wspólnej Puli żetonów.

KARTY TŁA

Karty Tła reprezentują tropy, które nie są przypisane do konkretnej prowadzonej przez ciebie sprawy. Mają jednak związek z całą kampanią. Gdy odkryjesz tropy powiązane z główną historią, dostaniesz polecenie, byś dołączył kartę Tła o numerze XXX do sprawy numer YYY. Ta informacja może nie mieć wielkiego znaczenia dla obecnie prowadzonej przez ciebie sprawy, jednak na tle całej kampanii, może ona być bardzo istotna!

Jeśli polecenie każe ci dodać kartę Tła do przyszłej sprawy, nie czytaj treści tej karty. Umieść ją w woreczku strunowym przeznaczonym dla wskazanej sprawy. (W pudełku znajdziesz woreczki strunowe przeznaczone dla spraw od 2 do 5).



WAŻNE:

- **Nie czytaj kart Tła od razu po dociągnięciu. Zaczekaj na rozpoczęcie wskazanej na karcie sprawy.**
- **Pojawienie się kart Tła często oznacza, że twoje śledztwo zmierza w niewłaściwym kierunku. Jednakże jest to także sygnał, że jesteś bliżej rozwikłania fabuły przewodniej całej kampanii.**

▸ KONIEC GRY I PUNKTACJA

Na rozwiązanie każdej ze spraw masz przyznaną konkretną ilość czasu (np. trzy Dni). Śledztwo kończy się ostatniego Dnia o godzinie 16:00 (o ile nie postanowiłeś wziąć Nadgodzin). W momencie skończenia pracy, na Koniec tego Dnia, musisz natychmiast zalogować się do Bazy Danych Antares i kliknąć w menu na przycisk „Raport Końcowy". Będąc tam, będziesz musiał wypełnić wirtualny raport, wyjaśniający całą sprawę. Będzie on podzielony na dwie części. Pierwsza z nich będzie wymagała od ciebie odpowiedzi na główne pytania związane z celami całej sprawy. Część druga będzie zawierała dodatkowe pytania, związane z fabułą całej kampanii. Będziecie musieli wspólnie przemyśleć, w jaki sposób chcecie odpowiedzieć na każde z tych pytań.

Udzielone przez was odpowiedzi powinny pochodzić z przemyśleń, które poczyniliście na przestrzeni całej gry. Zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu sprawy. Odpowiedzi na te pytania nie są obecne na konkretnych kartach. Są wynikiem dedukcji, przeprowadzonej na podstawie wszystkich rozpatrzonych przez was kart!

Każda sprawa wymaga zdobycia określonej liczby punktów, aby ją wygrać.

- **Odpowiedzi na główne pytania są warte najwięcej punktów.**
- **Odpowiedzi na dodatkowe pytania są warte najmniej punktów.**
- **Automatycznie zostaną dodane punkty, które zdobyłeś poprzez właściwe dopasowanie dowodów wprowadzonych do Bazy Danych Antares (warte są one więcej niż odpowiedzi na dodatkowe pytania, lecz mniej niż odpowiedzi na główne pytania).**
- **Dodatkowo, wymagane będzie od ciebie podanie liczby żetonów Stresu, które zebrałeś w trakcie gry. Każdy obniża końcową liczbę punktów o 1.**

Gdy tylko złożysz Raport Końcowy, Baza Danych Antares automatycznie obliczy twój wynik końcowy. Natychmiast zostaniesz poinformowany o tym, czy wygrałeś. Jeśli wygrałeś, możesz być z siebie dumny! Gratulujemy dobrze wykonanej pracy!

Jeśli przegrałeś, masz dwa wyjścia. Możesz rozegrać tę sprawę jeszcze raz lub rozpocząć kolejne dochodzenie. Aby zagrać jeszcze raz, ułóż talię sprawy w pierwotnej kolejności. Chcąc przejść do następnej sprawy, zwróć nieużyte karty tropu, (te których nie dobrałeś) do pudełka. Rozpatrzone karty tropów umieść w przeznaczonej do tego przegródce wypraski. W obu przypadkach, przygotuj nową rozgrywkę, tak jak opisano to w rozdziale „Przygotowanie sprawy".

▶ WAŻNE:

- **Po zakończeniu gry nie możesz zapoznać się z kartami tropu, których nie dobrałeś!**
- **Każda odpowiedź „Nie wiem" jest warta 0 punktów.**
- **Każda błędna odpowiedź jest warta -1 punkt.**
- **Praktycznie nie jest możliwe osiągnięcie maksymalnej liczby punktów w każdej ze spraw (np. niektóre sprawy będą wymagały od ciebie wzięcia Nadgodzin).**

▶ TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek
SCENARIUSZ: Przemysław Rymer, Jakub "Dragon" Łapot
PROJEKT GRAFICZNY: Ewa Kostorz, Rafał Szyma, Aga Jakimiec
PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka
TŁUMACZENIE INSTRUKCJI: Arek Maj

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: **reklamacje@portalgames.pl**.

Specjalne podziękowania: Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Łukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona, Chevee Dodd, Robert, Iza.

Pragniemy podziękować testerom: Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczuras, Olo, Michał i Ela, Mysza, Marta, Magda i Marek, Tony i Brian. Dzięki Wam ta gra jest znacznie lepsza.

Fabuła oraz wszelkie nazwy, postacie i wydarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne i nie mają bezpośredniego odniesienia do rzeczywistych osób, produktów, ani wydarzeń.

VI POSTERUNEK POLICJI W RICHMOND

PORADY OD PROJEKTANTA

ROLE GRACZY

W tej grze wybierasz postać, którą będziesz grał. Oprócz tego, proponuję, żebyście dodatkowo podzielili się pewnymi obowiązkami pełnionymi w trakcie rozgrywki. W trakcie gier testowych odkryliśmy, że poniższe role mogą dostarczyć jeszcze więcej frajdy, a gra stanie się bardziej angażująca:

CZŁOWIEK OD NOTATEK

„Potrzebuję jeszcze jedną kartkę. Nie, dajcie tę większą…”

Jesteś odpowiedzialny za tworzenie wszystkich notatek, rysowanie map myśli, a także łączenie wszystkich kropek i wątków. W miarę rozwoju śledztwa, starsze informacje nabierają sensu. Człowiek od notatek powinien weryfikować i sprawdzać świeże dowody na tle starych tropów.

GEEK KOMPUTEROWY

„Sprawdźmy to w bazie danych…”

Jesteś odpowiedzialny za przeszukiwanie Internetu, gdy odpowiedni symbol zostanie umieszczony w tekście. To ty zakładasz konto w Bazie Danych Antares, logujesz się, otwierasz wpisy w bazie danych oraz wprowadzasz sygnatury, które zdobyliście.

POSZUKIWACZ

„Wydaje mi się, że to było na karcie numer 203, gdy koleś wspomniał coś o zielonym aucie. Sprawdzę to…”

Jesteś odpowiedzialny za utrzymanie wszystkich kart tropów w porządku. Poza tym powinieneś przeglądać je, żeby po raz drugi i trzeci sprawdzać zawarte na nich informacje. Panujesz nad tym, które karty tropu już rozpatrzyliście, oraz które Dalsze Tropy pozostają dla was dostępne. Doskonale wiesz, które karty Dokładnie Sprawdziliście, a do których kart macie niepełny dostęp (tylko jedna jej strona została odkryta).

NARRATOR

„Dotarłem do laboratorium o 9:15, znalazłem miejsce do zaparkowania i popędziłem do budynku…”

Jesteś odpowiedzialny za stworzenie wspaniałej opowieści. Czytasz na głos wszystkie karty, modulujesz głos i pomagasz w realizacji wspaniałego przeżycia, dodając trochę smaczku do każdej nowo odkrytej karty.

SPRAWDZACZ FAKTÓW

„To niemożliwe. Mam tutaj zapisane, że on urodził się w 1954 roku. Miałby wtedy 6 lat, to nie może być nasz człowiek…”

Jesteś odpowiedzialny za detale rozproszone w całej kampanii. Grupy krwi, daty, adresy, nazwiska, córki, synowie, wujkowie to zaledwie ułamek z ogromu informacji wymagających nieustannej analizy. Musisz być cały czas na bieżąco, umieszczać daty na osi czasu, wiedzieć, że ktoś jest rudy, a innym razem zwrócić uwagę na fakt, że świadek był wysoką blondynką.

NIECH KAŻDY MA GŁOS

Jak to zwykle w grach kooperacyjnych bywa, w grupie może się znaleźć jeden gracz, który będzie chciał przejąć dowodzenie i sprawić, że tylko jego pomysły powinny być głosem całej grupy. Chciałbym zachęcić wszystkich detektywów, by rozegrali kampanię, w której wszyscy gracze werbalizują swoje pomysły i teorie. W ten sposób będziecie mogli wspólnie podjąć decyzję, którym tropem powinniście podążać. Ta gra polega na dyskusji i rozmowie, nie wspominając o poszukiwaniu najbardziej prawdopodobnego wyjaśnienia dokonanej zbrodni. Jeśli jeden z graczy zdominuje całą grupę, nie tylko będzie działał wbrew duchowi całej gry, ale może on także poprowadzić zespół w złym kierunku, przekonując grupę do aresztowania niewłaściwego podejrzanego i w efekcie, doprowadzając do przegranej.

Niech każdy ma głos. Odnoście się z szacunkiem do każdego pomysłu i omawiajcie wszystkie teorie. Następnie wspólnie zagłosujcie, którym tropem powinniście podążać.

ZNAJDŹ NAS!

- Nasza **STRONA INTERNETOWA**: **portalgames.pl**
- ***Strona Detektywa***: **detectiveboardgame.com/pl/**
- Nasz **FACEBOOK**: **fb.com/wydawnictwoportal**
- Nasz kanał na **YOUTUBE**: **Portal Games PL**
- Nasz **TWITTER**: **@portal_pl**

SIEDZIBA GŁÓWNA ANTARES:
POKÓJ ŚLEDCZYCH