



# DETEKTYW

*MIASTO ANIOŁÓW*

Instrukcja



# WITAJCIE W MIEŚCIE ANIOŁÓW



W tym mieście nie ma dnia,  
żeby jakiś menel nie został wystrychnięty na dudka  
albo żeby jakaś lalusia nie została kropnięta.  
No bo czy możemy mówić o aniołach,  
jeśli nikt nie kopie w kalendarz, hę?

Ja nie mówię, że temu miastu nie przydałyby się wiosenne porządki,  
co do tego, to się zgodzę...

Ale jeśli chcesz sobie poradzić na tym rewirze, to pamiętaj:  
nie da się zachować czystego sumienia i czystych rąk.

Czasem trzeba się pobrudzić.

Tak to po prostu działa.

A, panie władzo, gratulacje  
z okazji mianowania na detektywa!

**SHAUN**, *KSYWA* **PRZYJEMNIACZEK**  
zawodowy kapuś





## WSTĘP

Gra *Detektyw. Miasto Aniołów* jest osadzona w mrocznym i brutalnym świecie Los Angeles lat czterdziestych XX wieku. Większość graczy wcieli się w rolę detektywów wydziału zabójstw policji tego miasta (LAPD), gliniarzy żądnych poklasku, gotowych zrobić wszystko, aby zamknąć sprawę, nawet jeśli wiąże się to z zastraszaniem podejrzanych, ukrywaniem dowodów oraz zatrudnianiem kapusiów, którzy doniosą o postępach innych detektywów.

Jeden gracz wcieli się w rolę Krętacza. Krętacz nie jest postacią biorącą czynny udział w poznawanej historii – pełni funkcję mistrza gry i decyduje, jakiej odpowiedzi udzieli przesłuchiwany podejrzany. Za pomocą adaptowalnej karty odpowiedzi (AKO) Krętacz będzie wprowadzał zamieszanie wśród śledczych – może blefować, sprowadzać na manowce albo wręcz próbować ich oszukać! Choć Krętacz zwycięża, jeśli żaden z detektywów nie rozwiąże sprawy, jego najważniejszym zadaniem niekoniecznie jest dążenie do wygranej, ale zapewnienie wszystkim jak najlepszej zabawy podczas rozgrywki.

Dzięki systemowi AKO gracze odnoszą wrażenie, jakby rzeczywiście przesłuchiwali podejrzanych. Przesłuchiwani nie udzielają wszystkim jednej, ściśle określonej odpowiedzi – to od Krętacza zależy, co powiedzą konkretnemu detektywowi. Zadający pytanie musi zdecydować, czy jeśli Billy O'Shea zarzeka się, że ofiara była stałym bywalcem klubu nocnego U Topsy, to mówi prawdę, a może to przewrotny Krętacz próbuje zamydląć mu oczy i naprowadzić go na trop wiodący donikąd... Detektywi mogą podważyć wiarygodność otrzymanej odpowiedzi i stwierdzić, że jest kłamstwem, ale wiąże się to z nie lada ryzykiem. Jeśli okaże się, że się mylili, Krętacz zdobywa nad nimi przewagę, co utrudni im wykonanie zadania. Natomiast jeżeli mieli rację, to oni zdobędą cenną przewagę, co może się okazać kluczem do rozwiązania sprawy...

Każde śledztwo to starannie skonstruowana zagadka kryminalna, która może się rozwijać na różne sposoby, w zależności od tego, na jaki kierunek poszukiwań zdecydują się detektywi. Podczas przeszukiwania Los Angeles śledczy będą znajdować nowe dowody i świeże tropy, zanurzając się w porywającej historii.

Sprawy są uszeregowane według poziomu trudności: ŻÓLTODZÓB to poziom łatwy, STARY WYGA umiarkowany, a ZAWODOWIEC – najtrudniejszy. Choć można grać w sprawy w dowolnej kolejności, radzimy rozgrywać je po kolei.

**UWAGA!** Im sprawa jest łatwiejsza dla detektywów, tym staje się trudniejsza dla Krętacza.

## TRYBY GRY

Większość instrukcji dotyczy trybu klasycznego.

### \* TRYB KLASYCZNY (3–5 graczy)

Jeden Krętacz kontra dwóch lub więcej detektywów. Detektywi rywalizują między sobą, a Krętacz rywalizuje ze wszystkimi śledczymi.


Jeśli od zacieklej rywalizacji wolicie współpracę, proponujemy dwa tryby alternatywne:

### \* TRYB ŚLEDZCZEGO (1–5 graczy)

Jeden samotny detektyw lub kilkoro detektywów w kooperacji, bez Krętacza (por. str. 16).

### \* TRYB JEDEN NA JEDNEGO (2–5 graczy)

Krętacz kontra jeden samotny detektyw lub Krętacz kontra grupa detektywów, którzy grają razem (por. str. 19).

**UWAGA!** Symbol  znajduje się przy sekcjach, które dotyczą wyłącznie trybu klasycznego i mogą zostać zignorowane podczas gry w jeden z trybów alternatywnych.

## UWAGA!

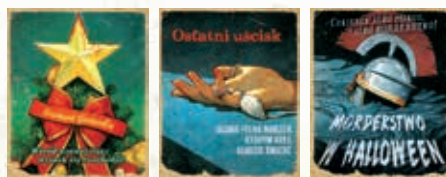
Jeśli zamierzacie grać w trybie klasycznym i jest to wasza pierwsza gra, możecie rozpocząć od gry z pomocą Samoucška, który krok po kroku uczy wszystkich (wraz z Krętaczem), jak przebiega rozgrywka. Podkreślamy jednak, że nawet jeśli zamierzacie skorzystać z Samoucška, zalecamy, aby w miarę możliwości gracz wcielający się w rolę Krętacza przed rozgrywką zapoznał się z niniejszą instrukcją.

### ŻÓLTODZIOB



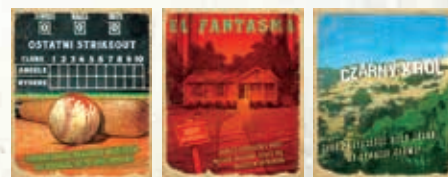
Krew na molo  
Śmierć na Sunset  
Feralny skok

### STARY WYGA



Krwawa gwiazdka  
Ostatni uścisk  
Morderstwo w Halloween

### ZAWODOWIEC



Ostatni strikeout  
El Fantasma  
Czarny Król



## ELEMENTY OGÓLNE

### PLANSZA MIASTA (1)

Plansza przedstawia mapę Los Angeles, podzieloną na pięć rewirów.



### DOLCE (41 × 1\$, 8 × 5\$)

Znane również jako forsa, kasa, mamona.



### ZNACZNIK MIEJSCA ZBRODNI (1)



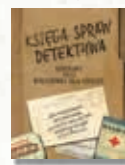
### ZNACZNIK DNIA (1)



## ELEMENTY DETEKTYWÓW

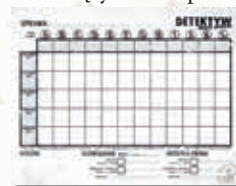
### KSIĘGA SPRAW DETEKTYWA (4)

Cztery identyczne książki, po jednej dla każdego detektywa.



### ARKUSZE ŚLEDZTWA (50)

Tabela do notatek i rozwiązywania spraw; arkusze dwustronne.



### PLANSZETKI DETEKTYWÓW (4)



### FIGURKI DETEKTYWÓW Z KOLOROWYMI PODSTAWKAMI (4)



### ZNACZNIKI PRZEWAGI (32)



### KOSTKI AKCJI (16)



### ZNACZNIKI WIEDZY (32)



### ŻETONY ROZWIĄZANIA (4)



### ŻETONY ŁAPÓWKI DLA KAPUSIA (8)



### KARTY PRZYSŁUG (8)

Opcjonalne i używane tylko w trybie klasycznym.





# ELEMENTY KRĘTACZA

## KSIĘGA KRĘTACZA (1)

Tylko dla jego oczu!



## SAMOUCZEK (1)

Może być używany do nauki przez **wszystkich graczy**, w tym Krętacza.



## PLANSZETKA KRĘTACZA (1)



## KOPERTA DO ADAPTOWALNEJ KARTY ODPOWIEDZI (AKO) (1)

Koperta AKO służąca do pokazywania **kart odpowiedzi** detektywom.



## KARTY ZABRANYCH DOWODÓW (8)



## ZNACZNIKI ZABRANYCH DOWODÓW (12)



## SKRYTKI POSZCZEGÓLNYCH SPRAW (9)

Do każdej sprawy przynależy osobna skrytka, zawierająca konkretne karty używane w tym śledztwie. **TYLKO KRĘTACZ**, którego zadaniem jest rozporządzanie zawartością każdej skrytki tak, jak to dyktuje sprawa, może ją otwierać i do niej zaglądać! W każdej skrytce znajdziecie następujące elementy, których liczba jest różna w zależności od sprawy:

### KARTY SPRAWY



### KARTY ODPOWIEDZI



### KARTY PRZESZUKAŃ



### KARTY TAJEMNIC I INNE KARTY SPECJALNE



*Tylko w niektórych sprawach*

## PIONKI PODEJRZANYCH (37) i PODSTAWKI (6)



**UWAGA!** Pod żadnym pozorem przed grą nie wypychajcie z ramki pionków wszystkich podejrzanych! **TYLKO określone postaci** powinny być wypchnięte przez Krętacza tuż przed konkretną sprawą! Po rozgrywce pionki mogą być przechowywane w odpowiednich skrytkach wraz z kartami.

## KARTY SZACHRAJSTW (8)

Opcjonalne i używane **TYLKO** w trybie klasycznym.



# ELEMENTY TRYBU ŚLED CZEGO

## KSIĘGA ŚLED CZEGO (1)



## KARTY ŚLED CZEGO (9)

Jedna karta na sprawę.



## ZNACZNIKI STRESU (3)



## ZNACZNIK OSTATNIEJ PRÓBY (1)





## OGÓLNE PRZYGOTOWANIE GRY

Wskażcie jednego gracza, który będzie Krętaczem. Pozostali zostają detektywami. Następnie wybierzcie sprawę, w którą nie grał jeszcze żaden z detektywów. Pomocne jest, jeśli Krętacz już grał w tę sprawę, ale nie jest to konieczne.

**UWAGA!** Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, zacznijcie od sprawy wprowadzającej *Krew na molo*.

❶ **Planszę miasta** umieśćcie tak, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.

❷ **Znacznik dnia** umieśćcie na torze dni (po prawej stronie planszy), zgodnie z wytycznymi poniższej tabeli:

Liczba detektywów	Dzień początkowy
4 detektywów	7
3 detektywów	8
2 detektywów	9

❸ **Dolce** umieśćcie w stosie w lewym dolnym rogu planszy (na studiarówkach!).

## PRZYGOTOWANIE KRĘTACZA

❹ Krętacz bierze **Księgę Krętacza**, **planszетkę Krętacza** oraz **kopertę AKO**. Przed rozpoczęciem każdej sprawy powinien uważnie zapoznać się z jej opisem w **Księdze Krętacza**, dokładnie przeczytać **odprawę**, **epilog** oraz **rozwiązanie**. Dogłębne zrozumienie, co tak naprawdę się wydarzyło i jaką rolę w całej historii odgrywa każdy podejrzany, jest konieczne, aby w skuteczny (i zabawny) sposób robić detektywom mętlik w głowie. Jeśli w danej sprawie obowiązują jakieś **zasady specjalne**, Krętacz powinien się z nimi bardzo dokładnie zaznajomić! Jakikolwiek błąd podczas przygotowania gry może popsuć jej przebieg. **Zasady specjalne** zawarte w **Księdze Krętacza** oraz na niektórych kartach **ZAWSZE** mają pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w niniejszej instrukcji.

Następnie Krętacz bierze skrytkę przypisaną wybranej sprawie i wyjmuje z niej karty w taki sposób, aby nie ujawniać ich detektywom.

❺ Krętacz umieszcza każdą z **kart sprawy zakrytą** na właściwych miejscach na planszy (zgodnie z literami), zaczynając od **karty A** i kończąc na ostatniej karcie w konkretnym zestawie. Będzie je odkrywał dopiero podczas **odprawy** albo później, jeśli otrzyma stosowną instrukcję.

❻ Krętacz umieszcza **karty odpowiedzi** po prawej stronie swojej **planszетки** i zakrywa je **kopertą AKO**, aby żaden z detektywów przypadkiem nie podejrzwał ich treści.

❼ **Karty przeszukań**, **karty tajemnic** (jeśli występują w tym śledztwie) oraz wszystkie inne **karty specjalne** Krętacz umieszcza zakryte po lewej stronie planszетки Krętacza. **Karty tajemnic** i **karty specjalne** występują tylko w **niektórych** sprawach.

❽ **Znacznik miejsca zbrodni** połóżcie obok planszy. Krętacz umieści go na odpowiednim polu podczas **odprawy** (albo później, w zależności od sprawy).

❾ **Karty zabranych dowodów** oraz **znaczniki zabranych dowodów** Krętacz umieszcza obok swojej planszетки.

❿ Krętacz bierze wymienione w każdej sprawie **pionki postaci**, wsuwa je do podstawek i umieszcza obok swojej planszетки.

**WAŻNE!** Jeśli gracze w konkretną sprawę po raz pierwszy, Krętacz powinien znaleźć **pionki podejrzanych** i wypchnąć je z **ramki**. Podejrzani występujący w każdej sprawie są wymienieni w **Księdze Krętacza** na tej samej stronie, na której znajduje się **odprawa**. Po wypchnięciu pionków podejrzanych ramkę z pozostałymi postaciami należy odłożyć do pudełka.

**UWAGA!** W niektórych sprawach występują **PODEJRZANI**, którzy są **TAJNI**, czyli o ich istnieniu detektywi dowiadują się na późniejszym etapie rozgrywki. W takim przypadku po wypchnięciu z ramki należy schować **pionki tajnych podejrzanych do skrytki**, aby nie psuć zabawy prowadzącym śledztwo. Jedyne pionki postaci, które powinny być wystawione na początku gry, to te wyszczególnione w **KSIĘDZE KRĘTACZA** jako postaci **JAWNE**.

Na przykład na poniższym rysunku widzicie pionki trzech podejrzanych, które należy wypchnąć z ramki przed grą w *Krew na molo*.





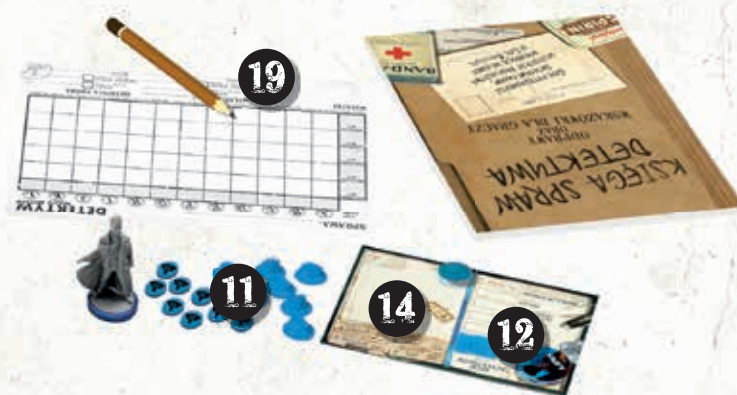
## PRZYGOTOWANIE DETEKTYWÓW

**11** Każdy detektyw bierze egzemplarz **księgi spraw** i wybiera figurkę. Każdy powinien też wybrać swój kolor i zaopatrzyć się w odpowiednią **planszетkę detektywa**, **podstawkę do figurki**, **zeton rozwiązania**, **2 zetony łapówki**, **4 kostki akcji**, **8 znaczników przewagi** oraz **8 znaczników wiedzy**.

**12** Upewnijcie się, że każda **planszетка** jest odwrócona na stronę trybu klasycznego, a nie na stronę pozostałych dwóch trybów. **Kostki akcji** połóżcie na sekcji „dostępne” na planszетce detektywa, a resztę kostek obok niej.

**13** Wszyscy detektywi muszą dać Krętacowi po jednym ze swoich **znaczników przewagi** (kapeluszu). Krętacz umieszcza je na swojej planszетce do wykorzystania przy odpowiedniej okazji.

**14** Grę rozpoczyna detektyw, który siedzi z lewej strony Krętacza. Gracz rozpoczynający bierze 4 **dolce**, drugi 5 **dolców**, trzeci 6 **dolców**, a czwarty 9 **dolców**.



## PRZYGOTOWANIE ODPRAWY I KAŻDEJ ZE SPRAW

Detektywi otwierają **księgi spraw** na odprawie dotyczącej wybranego dochodzenia. Krętacz znajduje odpowiednią stronę w **Księdze Krętacza**. Detektyw siedzący z prawej strony Krętacza odczytuje na głos **odprawę detektywów**. Znajdują się w niej instrukcje przygotowania gry wskazujące, **15** które **karty sprawy** powinny zostać **ODKRYTE**, **16** gdzie należy umieścić **znacznik miejsca zbrodni** oraz **17** w których miejscach należy ustawić pionki **postaci**. Krętacz wykonuje wymienione czynności w momencie zaznaczonym podczas odprawy.

Ustawienie gry w tym przykładzie odpowiada temu, jak plansza powinna wyglądać po odczytaniu odprawy do sprawy *Krew na molo* w grze dla 4 detektywów.

**RADA!** Zamiast czytać odprawy na głos, możecie zeskanować kod QR i odsłuchać nagranie każdej z nich!



Każda karta, na której odwrócie widnieje widoczny obok symbol, powinna już zostać odwrócona. Jeśli jakieś karty z tym symbolem są zakryte, sprawdźcie w odprawie, czy nic nie zostało pominięte!



W trakcie odprawy dowiedzie się, co musicie ustalić, aby **rozwiązać sprawę** (zazwyczaj chodzi o wskazanie właściwego sprawcy, narzędzia zbrodni oraz motywu), jak również czy obowiązują w niej jakieś **zasady specjalne**. Na przykład w sprawie *Krew na molo* zasady specjalne polegają na tym, że znacznik dnia zostaje umieszczony na innym miejscu, niż wskazywałyby to zwykłe zasady **18**.

**19** Każdy detektyw otrzymuje czysty **arkusz śledztwa**. Do wypełniania go będzie potrzebował czegoś do pisania (to musicie sobie zapewnić we własnym zakresie). Zalecamy notowanie! Na arkuszu śledztwa jest miejsce zarówno na notatki ogólne, jak też na wpisanie ostatecznego rozwiązania sprawy.

Po odczytaniu **odprawy** detektywi wypełniają odpowiednie pola w tabeli na arkuszu śledztwa.

**UWAGA!** Niektórych podejrzanych lub pewne karty spraw ujawnia się na późniejszym etapie rozgrywki. Detektywi uzupełnią brakujące notatki w toku śledztwa.

SPRAWA: KREW NA MOLO

KARTY SPRAWY	A	B	C	D	E	F	G
SALLY FOOTE							
CHARLIE MUGGS							
CEP DICAPRIO							
ŁEB DICAPRIO							

Tak powinien wyglądać arkusz śledztwa każdego detektywa przed rozpoczęciem sprawy *Krew na molo*.

**TERAZ JESTEŚCIE GOTOWI,  
ABY ROZPOCZĄĆ GRĘ!**



## WAŻNE TERMINY I POJĘCIA

Wymienione poniżej terminy i pojęcia są kluczowe. Należy je dobrze zrozumieć, ponieważ występują bardzo często w niniejszej instrukcji. Wszystkie zostaną dalej obszerniej opisane.

### POSIADANIE WIEDZY

Detektyw **posiada wiedzę** o konkretnej karcie sprawy, jeśli w jakimkolwiek momencie gry ją zobaczył. Za pomocą znaczników wiedzy oraz notatek na arkuszu śledztwa detektywi muszą śledzić to, co już wiedzą na danym etapie rozgrywki.

### NAJPRZYDATNIEJSZA ODPOWIEDŹ

To odpowiedź najbardziej przydatna w toku śledztwa, otrzymana od Krętacza podczas przesłuchiwania podejrzanego. Ta odpowiedź jest zawsze prawdziwa. Przy każdym pytaniu do każdego przesłuchiwanego jest tylko jedna **najprzydatniejsza odpowiedź**.

### KŁAMSTWO ALBO ZMYŁKA

To odpowiedź pokazana przez Krętacza, która nie jest **najprzydatniejszą odpowiedzią**.

### PODWAŻENIE

Jeśli detektyw przypuszcza, że odpowiedź podejrzanego jest kłamstwem lub zmyłką, może **podważyć** jej prawdziwość. W rezultacie, w zależności od tego, czy podważający ma rację, czy się myli, jeden z graczy – detektyw bądź Krętacz – zyskuje przewagę.

### PRZEWAGA

**Przewaga** świadczy o reputacji detektywa i wpływa na to, jakich odpowiedzi udzielają przesłuchiwani. Zbiera się ją za pomocą znaczników przewagi. Gracze otrzymują przewagę po akcji podważenia. Zarówno detektywi, jak i Krętacz mogą otrzymać oraz wydawać przewagę. Różnica polega na tym, że detektywi wykorzystują przewagę wobec konkretnego podejrzanego, natomiast Krętacz wykorzystuje ją wobec konkretnych śledczych.

### DOWODY ZABRANE I DOWODY USUNIĘTE

Podczas rozgrywki detektywi spotykają się z poleceniem, aby **zabrać** konkretny dowód. W takim wypadku śledczy bierze kartę leżącą nad mapą na planszy i umieszcza ją na swojej planszecie. Do śledzenia przebiegu tej akcji wykorzystuje się karty i znaczniki **zabranych dowodów**.

## PRZEBIEG GRY

### JAK WYGRAĆ?



Detektyw wygrywa grę przy użyciu **żetonu rozwiązania**, jeśli prawidłowo rozwiąże sprawę (wskaże odpowiednie szczegóły).

Jeżeli czas gry dobiegnie końca, każdy detektyw może udzielić ostatniej odpowiedzi i tym samym rozwiązać sprawę. Jeśli jednak nikt nie udzieli prawidłowej odpowiedzi, sprawa zostaje przedawniona i zamknięta, a rozgrywkę wygrywa Krętacz.

### DNI I TURY

Każdy dzień śledztwa rozpoczyna pierwszy gracz siedzący z lewej strony Krętacza. Następnie gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy gracz może wykonać 4 akcje. Dzień kończy się, kiedy każdy gracz rozegra swoją turę. Rozgrywka trwa do czasu, kiedy któryś detektyw rozwiąże sprawę, albo do czasu, kiedy sprawa zostanie przedawniona wraz z końcem ostatniego dnia śledztwa. W trakcie rozgrywki Krętacz dokonuje kluczowych wyborów co do przebiegu gry, ale sam **nie wykonuje** osobnej tury.

### PIERWSZA TURA

Podczas swojej pierwszej tury detektyw, zanim podejmie jakieś akcje, musi wybrać miejsce początkowe, czyli **dowolny** posterunek (lokalizacje zaznaczone na niebiesko), a następnie umieścić na nim swoją figurkę (pozostali detektywi **nie stawiają** swoich figurek od razu, robią to dopiero przed wykonaniem swojej pierwszej akcji).

**WAŻNE!** Ustawienie figurek na posterunkach odbywa się **wyłącznie przed pierwszą turą każdego gracza w pierwszym dniu śledztwa, NIE na początku każdego kolejnego dnia.**

### WYKORZYSTANIE ŻETONU ROZWIĄZANIA

Jeśli detektyw chce wykorzystać żeton rozwiązania, aby podjąć próbę rozwikłania sprawy, musi to zrobić **na początku swojej tury**, przed wykonaniem JAKIKOLWIEK akcji (por. ROZWIĄZANIE SPRAWY str. 14).

### KONIEC DNIA

Po tym jak każdy detektyw rozegra swoją turę, dzień dobiega końca. Krętacz przesuwa znacznik dnia o jedno pole na torze dni i zajmuje

### AKCJE

Tura każdego detektywa składa się z 4 akcji. Detektywi mogą wykonać akcje w dowolnej kolejności, mogą też wykonać jedną akcję kilka razy (maksymalnie 4).

Wszystkie akcje dostępne dla detektywów wypisane są po lewej stronie planszетки. Po wykonaniu akcji gracz musi przesunąć kostkę akcji z sekcji **dostępnych akcji** na miejsce z nazwą **podejmowanej akcji**.

### RUCH

Za pomocą jednego ruchu detektyw może się poruszyć w dowolne miejsce w obrębie rewiru, w którym przebywa. Pewne lokalizacje leżą na granicy dwóch rewirów i są uznawane za należące do obu z nich. Z każdego miejsca na mapie można dostać się do każdej lokalizacji przy użyciu trzech lub mniej **ruchów**.



*PRZYKŁAD: Niebieski detektyw znajduje się w klubie golfowym Midwick Country (70) w rewirze Doliny San Gabriel i chce wykonać akcję przeszukania w Bradbury Building (48) znajdującym się w Centrum LA. Aby tego dokonać, musi najpierw zużyć jedną akcję ruchu i dostać się do lokalizacji (56), leżącej na granicy tych dwóch rewirów. Następnie musi wykonać drugą akcję ruchu, aby dostać się do Bradbury Building (48). Może też przedostać się przez lokalizacje (53), (57) lub (98), jako że wszystkie leżą na granicy obu rewirów.*



## PRZESZUKANIE LOKALIZACJI

Detektyw może przeszukać lokalizację, w której w danym momencie się znajduje. W takim wypadku Krętacz sprawdza talię **kart przeszukań**, aby ustalić, czy prowadzący sprawę coś znalazł. Kiedy detektyw wykonuje akcję **przeszukiwania**, Krętacz wręcza mu odpowiednią kartę, którą śledczy odczytuje (nie na głos!). Karty te są ponumerowane tak samo jak lokalizacje, które mogą zostać przeszukane.



Karta przeszukiwania lokalizacji (96)

Do każdej sprawy przypisanych jest tylko kilka kart przeszukań odnoszących się do konkretnych, kluczowych lokalizacji. W Księdze Krętacza, na tej samej stronie co epilog i rozwiązanie każdej sprawy, znajdują się tabele z wyszczególnionymi informacjami, w których lokalizacjach można coś znaleźć.

REZULTATY PRZESZUKAŃ			
PODEJRZANY	REZULTAT	LOKALIZACJA	REZULTAT
...	...	...	...

Wszystkie lokalizacje na planszy mogą zostać przeszukane, łącznie z tymi, w których znajdują się już podejrzani. Detektywi powinni uważnie wysłuchać **odprawy** i na jej podstawie się domyślić, które lokalizacje mogą być ważne dla śledztwa.

W każdej sprawie występuje również karta przeszukiwania podpisana **POZOSTAŁE LOKALIZACJE**. To ją otrzymuje detektyw, jeśli wykona akcję przeszukiwania w lokalizacji, do której nie ma przypisanej osobnej karty przeszukiwania.

## PRZESZUKANIE PODEJRZANEGO

Detektyw może przeszukać podejrzanego/podejrzaną, jeśli przebywa w lokalizacji, w której obaj (lub oboje) się znajdują. W takim wypadku Krętacz podaje detektywowi **kartę przeszukiwania** przeszukiwanej postaci do przeczytania (nie na głos!). Karty przeszukań podejrzanych są oznaczone ich imieniem i nazwiskiem oraz ich podobiznami.



Karta przeszukiwania podejrzanego Charliego Muggsa

## ARCHIWIZOWANIE KART PRZESZUKAŃ



Jeśli w dolnej części karty przeszukiwania znajduje się adnotacja „Archiwum”, to po obejrzeniu tej karty przez detektywa powinna ona zostać **ZAKRYTA** i umieszczona na planszy w sekcji **ARCHIWUM** (z lewej strony mapy). Na zakrytej karcie widoczna będzie lokalizacja lub imię i nazwisko przeszukanego podejrzanego. Jeśli karta trafi do Archiwum, żaden detektyw nie jest już w stanie przeszukać danej lokalizacji lub podejrzanego.

**PRZYKŁAD PRZESZUKANIA LOKALIZACJI:** Czerwony detektyw przeszukuje Stadion Olimpijski (42). Krętacz sprawdza talię kart przeszukań, znajduje kartę przypisaną do tej lokalizacji, a następnie podaje ją detektywowi. Karta zawiera informację, że należy odkryć kartę sprawy D i umieścić pionek podejrzanego na (42), oraz adnotację „Archiwum”. Tak więc Krętacz odkrywa kartę sprawy D, stawia odpowiedni pionek na (42) i umieszcza zakrytą kartę przeszukiwania na planszy w sekcji Archiwum. Od tej chwili żaden detektyw nie może już przeszukać Stadionu Olimpijskiego (42), jako że nie ma tam już nic do znalezienia.



## PRZESŁUCHANIE

Detektyw może wykonać akcję przesłuchania podejrzanego, kiedy obaj (lub oboje) znajdują się w tej samej lokalizacji. Przesłuchanie to kluczowy element niniejszej gry, dlatego zostało ono dokładniej opisane osobno na str. 11.

## ANALIZA

Detektyw spędza tę akcję, zastanawiając się głęboko nad sprawą. Za każdym razem, gdy dokonuje analizy, dostaje 1 dolca.

## HARACZ ZA OCHRONĘ

Detektyw może też przyjąć od lokalnych zbirów haracz za ochronę. Jego kwota jest równa liczbie wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce (detektywi plus Krętacz). W przeciwieństwie do innych akcji, ta może być podjęta tylko **RAZ NA DZIEŃ** oraz **JEDYNIEM** w melinach należących do mafii (lokalizacje zaznaczone na pomarańczowo).

**RADA!** Czasami zdarza się, że detektywowi zostaje niewykorzystana akcja albo znajduje się w naglącej potrzebie zdobycia dodatkowego dolca. W takich sytuacjach przydatna może się okazać akcja **ANALIZY**. Jeśli jednak komuś zależy na zdobyciu dolców, najbardziej opłaca się użycie akcji **HARACZ ZA OCHRONĘ**.

**! PAMIĘTAJCIE!** Podczas rozgrywki w trybie **ŚLEDZCZEGO** albo **JEDEN NA JEDNEGO** można zignorować zasady oznaczone tym symbolem!



Na planszy znajduje się mapa Los Angeles podzielonego na pięć rewirów: Hollywood, Centrum LA, Dolina San Gabriel, Westside oraz South Bay. Każdy rewir sąsiaduje z co najmniej trzema innymi. Jeśli dana lokalizacja leży na granicy dwóch rewirów, uznaje się, że należy do jednego i drugiego.

**PRZYKŁAD:** Lokalizacje bar Stag & Bull (22) oraz Liceum im. Loyoli (19) znajdują się zarówno w Centrum LA, jak i w Westside. Natomiast kościół McCarty Memorial (20) jest częścią wyłącznie rewiru Westside, a lokalizacja (39) jest częścią wyłącznie rewiru Centrum LA.



W grze mamy trzy rodzaje lokalizacji: lokalizacje standardowe (białe), posterunki policji (niebieskie) oraz podejrzane meliny mafijne (pomarańczowe). Spisy wszystkich lokalizacji znajdziecie na str. 14–15 książki spraw detektywa.



## ŁAPÓWKI!

W prawym górnym rogu planszетки detektywa znajduje się spis dostępnych typów łapówek. Dawanie łapówki nie jest akcją, tak więc aby komuś ją wręczyć, nie wydaje się kostki akcji, ale trzeba mieć wystarczająco dolców. Detektyw nie jest w stanie nikomu wręczyć łapówki, jeśli brakuje mu dolców.

### ŁAPÓWKA DLA ZBIORA – koszt: 2 dolce



Jeśli Krętacz wydał znacznik przewagi, aby zablokować pytanie (*więcej informacji o przewodzie na str. 13*), aktywny detektyw może dać lokalnemu zbirowi łapówkę, aby ten zastraszył podejrzanego. Wówczas podejrzany MUSI odpowiedzieć na normalnych zasadach.

### ŁAPÓWKA DLA DETEKTYWA – koszt: 2 dolce



Wręczenie łapówki innemu detektywowi, aby zobaczyć kartę sprawy, na której temat on ma wiedzę. Aby wręczyć łapówkę innemu śledczemu, gracz musi znajdować się w tej samej lokalizacji co on. Płaci mu 2 dolce. Przekupowany nie może odmówić łapówki. Kiedy aktywny detektyw obejrzy kartę sprawy, przez umieszczenie znacznika wiedzy poniżej tej karty na planszy miasta zaznacza, że ma na jej temat wiedzę.

### ŁAPÓWKA DLA SIERŻANTA – koszt: 3 dolce



Działa podobnie jak w przypadku detektywa, ale zamiast wręczenia łapówki bezpośrednio innemu detektywowi, gracz wręcza ją sierżantowi na wybranym posterunku. W zamian za to może podejrzeć dowolną zakrytą kartę sprawy (także kartę dowodu zabraną przez innego śledczego), o której wiedzę posiada co najmniej jeden inny detektyw. Następnie gracz umieszcza swój znacznik wiedzy na odpowiednim polu na planszy i płaci 3 dolce do puli. Gracz może wykonać tę czynność TYLKO wtedy, gdy przebywa na posterunku.



**PRZYKŁAD:** Czerwony detektyw przesuwając swoją figurkę na miejsce z figurką niebieskiego detektywa. Płaci mu 2 dolce, aby obejrzyć kartę sprawy G, którą niebieski detektyw zabrał na wcześniejszym etapie gry. Niebieski detektyw pokazuje mu tę kartę i gdy czerwony detektyw zapozna się z jej treścią, oddaje ją niebieskiemu detektywowi, umieszcza czerwony znacznik wiedzy poniżej karty zabranego dowodu na polu G na planszy na znak, że posiada wiedzę na temat jej treści.

### ŁAPÓWKA DLA KAPUSIA – koszt: 3 dolce



Łapówka dla kapusia to inaczej podsłuchanie przesłuchania prowadzonego przez innego detektywa (*przebieg przesłuchania jest wyjaśniony bardziej szczegółowo na str. 11*). To jedyny rodzaj łapówki, którą można wręczyć podczas tury innego gracza.

## ODKRYWANIE NOWYCH KART SPRAWY

Każda sprawa to osobna historia, z innymi podejrzanymi, informacjami i dowodami. Wszystko to przedstawiają karty sprawy umieszczone na górze planszy. Część z nich jest ujawniana podczas **odprawy**, natomiast pozostałe muszą zostać odwrócone przez detektywów.



OFIARA  
karta sprawy



PODEJRZANY  
karta sprawy



DOWÓD  
karta sprawy



INFORMACJA  
karta sprawy

Detektywi odkrywają karty przez przeszukanie lokalizacji lub podejrzanym, podczas przesłuchań albo wręczając łapówki innym policjantom (kolegom lub sierżantowi na posterunku). Po odkryciu karty NIE WOLNO pokazywać jej treści innym graczom, tylko należy sporządzić odpowiednią notatkę na arkuszu śledztwa.

C	D	E	F	G
PODEJRZANY: REGGIE TRUMP	DOWÓD: SMYCZ PSA		DOWÓD: GRANITOWY PRZYKŁASK DO PAPIERU	
NAPRAWDĘ GO NIENAWDZI. DLACZEGO?	NIGDY JEJ NIE WIDZIAŁ. WIERZE MU.			



**PRZYKŁAD:** Zielony detektyw właśnie jako pierwszy odkrył treść karty sprawy F. To dowód: granitowy przycisk do papieru. W tabeli na arkuszu śledztwa wypełnia rubrykę w kolumnie F, notując, co odkrył. Wciąż nie wie, co znajduje się na kartach E i G.

Po przeczytaniu treści odkrytej **karty sprawy** gracz odkłada ją ZAKRYTĄ na miejsce u góry planszy, a następnie kładzie pod nią swój znacznik wiedzy. Ponieważ posiada wiedzę o danej karcie, w dowolnym momencie gry może podglądać jej treść.

Jeśli wszyscy detektywi znają treść tej karty, należy ją **ODKRYĆ**, a wszystkie znajdujące się pod nią znaczniki wiedzy zwrócić właścicielom.

## ZABIERANIE DOWODÓW!

Niektóre dowody po odkryciu zostają zabrane przez pierwszego detektywa, który do nich dotrze. Dzieje się tak po wykonaniu akcji przeszukania (lokalizacji lub podejrzanego). **Tylko wtedy**, kiedy na karcie przeszukania jest napisane, że należy ZABRAĆ kartę sprawy, oraz kiedy na karcie sprawy widnieje symbol dłoni, detektyw bierze dowód, czyli zabiera kartę sprawy, podgląda ją i zakrytą umieszcza na swojej planszeczce.

Następnie Krętacz kładzie kartę zabranych dowodów na miejsce zwolnione przez zabraną kartę sprawy i kładzie na niej jeden ze **znaczników wiedzy detektywa**, który ją posiada.



Przypomina to wszystkim, który detektyw posiada dany dowód. Krętacz bierze odpowiedni znacznik zabranego dowodu (z literą odpowiadającą karcie sprawy) i kładzie go 3 pola poniżej bieżącego dnia śledztwa na torze dni. Jeśli do końca gry pozostały mniej niż trzy dni, znacznik zabranego dowodu nie zostaje postawiony na tym torze.

Kiedy znacznik dnia dotrze do znacznika zabranego dowodu, detektyw posiadający odpowiadającą mu kartę dowodu musi natychmiast ją zwrócić, czyli odłożyć ODKRYTĄ na jej miejsce na planszy miasta. Następnie Krętacz ściąga z planszy kartę zabranego dowodu i zwraca wszystkie ustawione pod nią lub na niej znaczniki wiedzy ich właścicielom. Od tej chwili wszyscy detektywi mają wiedzę na temat treści tej karty sprawy.

Jeśli któryś ze śledczych nie chce czekać trzy dni na ujawnienie dowodu albo jeśli do końca gry pozostało mniej niż trzy dni, jedynym sposobem na uzyskanie informacji z tej karty jest wręczenie łapówki (sierżantowi na posterunku albo detektywowi, który zabrał tę kartę).

*PRZYKŁAD ZABIERANIA DOWODU: Niebieski detektyw wykonał akcję przeszukania, w wyniku której dostał polecenie zabrania dowodu znalezionej na karcie sprawy G. W prawym dolnym rogu tej karty widnieje symbol dłoni, tak więc niebieski detektyw bierze dowód i umieszcza jego kartę zakrytą na swojej planszeczce. Następnie Krętacz umieszcza kartę zabranego dowodu na miejscu zabranej karty i kładzie niebieski znacznik wiedzy na zaznaczonym miejscu.*



*Jako że dzieje się to w szóstym dniu przed końcem śledztwa, znacznik zabranego dowodu G zostaje umieszczony na polu dnia 3. Jak tylko dotrze do niego znacznik dnia, niebieski gracz musi oddać kartę G i umieścić ją odkrytą na planszy.*



## KARTY TAJEMNIC

Karty tajemnic są unikatowe dla każdej sprawy i często pociągają za sobą wprowadzenie wyjątkowych zasad lub mechanizmów, które zmieniają przebieg gry w intrygujący i zaskakujący sposób. Jednak nie w każdej sprawie znajdziecie karty tajemnic.



Podobnie jak w przypadku kart sprawy, karty tajemnic są zazwyczaj odkrywane podczas wykonywania akcji przeszukania, ale mogą też, w zależności od konkretnej sprawy, zostać ujawnione w wyniku pojedynczego zdarzenia albo innych zasad specjalnych. Czasem są one ujawniane równocześnie wszystkim śledczym, innym razem konkretną kartę zabiera jeden detektyw, a kiedy indziej karty tajemnic zastąpią inne karty, już leżące na planszy.

Pamiętajcie, że dopóki karta tajemnicy nie zastępuje karty nad mapą, nie ma przypisanego miejsca na planszy, więc detektywi NIE SĄ W STANIE zadawać podejrzanym pytań o jej treść.

## PRZESŁUCHIWANIE PODEJRZANYCH

Poniżej wypisano kolejne kroki, które należy podjąć podczas akcji przesłuchania. Skrót tych zasad został umieszczony na ostatniej stronie Księgi Krętacza.

### KROK 1. ZADANIE PYTANIA

Aktywny detektyw może wydać kostkę akcji, aby zadać jedno pytanie podejrzanemu w lokalizacji, w której się znajduje. To, o co może zapytać, jest uzależnione od tego, o jakich kartach sprawy ma wiedzę. Są to: karty sprawy odwrócone dla wszystkich, karty sprawy, pod którymi widnieje jego znacznik wiedzy, oraz karty sprawy, które detektyw przetrzymuje na swojej planszeczce. Detektyw może zapytać podejrzanego o KAŻDĄ kartę, o której ma wiedzę, w tym o samego podejrzanego!

Zadając pytanie, detektyw powinien odnieść się do litery przypisanej do karty, a nie bezpośrednio do jej treści, jako że niektórzy gracze mogą jeszcze jej nie znać. Przykładowo powinien zadać pytanie: „Chcę zapytać Łba Dicaprio o G”, a nie „Chcę zapytać Łba Dicaprio o prochy, o których się właśnie dowiedziałem”.

**UWAGA!** Detektywi nie mogą zadawać bardziej skomplikowanych pytań, jak „Skąd Łeb znalazł ofiarę?” albo „Gdzie był Łeb, gdy zginęła ofiara?”. Można pytać wyłącznie w formie: „Chcę zapytać [imię podejrzanego] o kartę sprawy [litera]”.

Po zadaniu pytania aktywny detektyw musi zdecydować, czy chce wykorzystać ewentualną przewagę nad przesłuchiwanym. Jeśli tego nie zrobi, wówczas Krętacz podejmuje decyzję, czy użyje swojej przewagi do zablokowania pytania (*więcej informacji o przewadze na str. 14*).

## UJAWNIE NIE NOWYCH PODEJRZANYCH

Wynikiem przeszukania lokalizacji może być też ujawnienie podejrzanego, o których istnieniu detektywi dotychczas nie mieli pojęcia. Kiedy tak się stanie, Krętacz powinien natychmiast odkryć kartę sprawy przedstawiającą nowego podejrzanego, a następnie wyciągnąć pionek postaci ze skrytki i położyć go na przeszukiwanej lokalizacji.

Jedną z nagród za bycie pierwszym detektywem, który zlokalizuje tajnego podejrzanego, jest to, że można wtedy od razu zadać mu 1 pytanie. Jest ono darmowe i nie wymaga wydania kostki akcji.

### KROK 2. WRĘCZENIE ŁAPÓWKI KAPUSIOWI

Po zadeklarowaniu, o co zapyta aktywny detektyw, pozostali śledczy muszą zdecydować, czy chcą wręczyć łapówkę kapusiowi, aby podsłuchać pytanie i otrzymaną odpowiedź. Każdy detektyw MUSI wybrać jeden ze swoich żetonów łapówki (PAS albo W ŁAPE!) i umieścić go (ZAKRYTEGO) w lewym górnym rogu swojej planszeczki.





Jeśli detektyw nie ma tylu dolców, aby wręczyć łapówkę kapusiowi (i TYLKO w tym wypadku), MUSI od razu położyć odkryty swój żeton łapówki PAS, aby wszyscy wiedzieli, że nie stać go na łapówkę. W przeciwnym razie wszystkie żetony łapówki pozostają zakryte do końca przesłuchania.

Następnie Krętacz decyduje, czy chce wykorzystać znacznik przewagi, aby zablokować czyjąś łapówkę.

**WAŻNE!** Jeśli w KROKU 1 aktywny gracz zdecydował się użyć przewagi nad przesłuchiwanym, pozostali detektywi **NIE MOGĄ** przekupić kapusia, aby podsłuchać dane pytanie! (więcej informacji o przewadze na str. 14).

### KROK 3. ODPOWIEDŹ

Kiedy detektyw zadaje pytanie podejrzanemu, Krętacz zagląda do tabeli śledztwa w Księdze Krętacza i wybiera odpowiedź, której udzieli podejrzanemu. Przy każdej odpowiedzi w tabeli znajdują się cyfra oraz litera (np. 6b), którym odpowiada konkretna karta odpowiedzi. Jeśli w danym miejscu jest kilka możliwych odpowiedzi, Krętacz musi wybrać, którą z nich pokaże detektywowi.

Kiedy Krętacz podejmie decyzję, znajduje odpowiednią kartę odpowiedzi, delikatnie wsuwa ją do koperty AKO tak, aby widoczna była tylko wybrana odpowiedź, a następnie daje ją do przeczytania (nie na głos!) detektywowi.

Jeśli na karcie odpowiedzi zaznaczone jest, że detektyw ma podejrzewać jakąś kartę sprawy, robi to natychmiast po przeczytaniu odpowiedzi.

### OPCJE KRĘTACZA

Kluczowe w rozgrywce jest to, aby wszyscy gracze dokładnie zrozumieli, że przesłuchiwany może udzielić dwóch typów odpowiedzi i co oznacza każdy z tych typów. Są to:

#### \* NAJPRZYDATNIEJSZA ODPOWIEDŹ

Jest to najbardziej pomocna w toku śledztwa odpowiedź, jakiej może udzielić ten podejrzanemu. Dla każdego pytania znajdującego się w tabeli Krętacza istnieje TYLKO JEDNA **najprzydatniejsza odpowiedź**, wyróżniona czarną czcionką. Odpowiedź ta **ZAWSZE** jest prawdziwa, ale niekoniecznie będzie tak pomocna, jak chciałby tego śledczy. Niektórzy przesłuchiwanym zrobią wszystko, aby odwrócić od siebie podejrzenia, i za nic nie przyznają się do winy.

Na przykład, jeśli zapytasz szefa miejscowej mafii o morderstwo, w którym tak naprawdę to on pociągnął za spust, zapytany o ofiarę może odpowiedzieć: „Wal się pan, won mi stąd!”. To **najprzydatniejsza odpowiedź**, której może udzielić zapytany o nieboszczyka, choć nie będzie ona zbyt pomocna.

#### \* KŁAMSTWO ALBO ZMYŁKA

Drugim typem możliwych odpowiedzi są **kłamstwa/zmyłki**. W tabeli Krętacza zostały wyróżnione czerwoną czcionką.

Odpowiedzi te mogą być po prostu bezczelnymi kłamstwami, mogą skierować podejrzenia na inną osobę albo mogą być ponieważ prawdziwe, ale zwodzić śledztwo na manowce. Taki jest ich cel: **kłamstwa/zmyłki** mają odwrócić uwagę detektywów od **najprzydatniejszej odpowiedzi**.

Do każdego pytania może być przypisanych kilka **kłamstw/zmyłek**, spośród których Krętacz może wybierać. Czasami jednak

podejrzanemu nie będzie miał żadnych **kłamstw/zmyłek** do powiedzenia na jakiś temat (co sugeruje, że nie ma powodu, aby kłamać w tej kwestii). Wówczas Krętacz nie ma wyboru i MUSI podać detektywowi **najprzydatniejszą odpowiedź**.

**PRZYKŁAD:** Detektyw zapytał Charliego Muggsa o kartę sprawy A (ofiara). Krętacz sprawdził tabelę i zobaczył, że ma do wyboru dwie odpowiedzi: 1a, która jest najprzydatniejszą odpowiedzią, oraz 1b, która jest kłamstwem/zmyłką. Wybrał tę drugą, znalazł więc odpowiednią kartę, wsunął ją do koperty AKO tak, że widać tylko odpowiedź 1b, po czym podał detektywowi.



### KROK 4. PODWAŻENIE

Jeśli po przeczytaniu otrzymanej odpowiedzi detektyw podejrzewa, że jest to **kłamstwo/zmyłka**, może podważyć jej prawdziwość. Wówczas ogłasza, że zamierza ją podważyć i wręcza Krętaczowi jeden ze swoich znaczników przewagi.



#### \* NIEUDANE PODWAŻENIE

Jeśli okaże się, że detektyw otrzymał jednak **najprzydatniejszą odpowiedź**, podważenie się nie udaje. Wówczas Krętacz umieszcza znacznik przewagi danego śledczego na swojej planszecie i od tej chwili posiada nad nim przewagę (więcej informacji o przewadze na str. 14).

#### \* UDANE PODWAŻENIE

Jeśli okaże się, że Krętacz rzeczywiście podsunął **kłamstwo/zmyłkę**, podważenie kończy się sukcesem detektywa. Krętacz umieszcza znacznik przewagi bystrego śledczego poniżej karty sprawy kłamliwego podejrzanego na znak, że teraz detektyw ma przewagę nad tym podejrzanym.

Następnie Krętacz bierze kopertę AKO i MUSI pokazać detektywowi **najprzydatniejszą odpowiedź** na zadane pytanie. Jeśli pod nową odpowiedzią zaznaczono, że detektyw ma podejrzewać konkretną kartę sprawy, robi to na tym etapie.

**UWAGA!** Kiedy detektyw przez podważenie dowiedział się, że widział najprzydatniejszą odpowiedź, nie tylko nie ma już powodu, by ponownie zadawać temu przesłuchiwanemu to samo pytanie (nie powie przecież nic bardziej przydatnego), ale ma pewność, że podejrzanemu powiedział prawdę.

**RADA!** Krętaczu, gdy odbierasz znaczniki przewagi, staraj się budować napięcie! Detektyw siedzi jak na szpilkach i zastanawia się, czy przypadkiem zbyt pochopnie nie podważył odpowiedzi... Postaraj się trochę go podręczyć... Potrzymaj go w niepewności, aby do końca nie wiedział, czy umieścisz jego znacznik na swojej planszecie czy pod właściwą kartą... Igraj z jego emocjami!



## KROK 5. ROZSTRZYGANIE ŁAPÓWEK

Po zakończeniu etapu odpowiedzi i ewentualnym podważeniu każdy z pozostałych detektywów odkrywa wybrany żeton łapówki. Śledczy, którzy spasowali, nie robią nic. Ci, którzy zdecydowali się wręczyć kapusiowi łapówkę, płacą 3 dolce do puli głównej i mogą przeczytać ostateczną odpowiedź, którą zobaczył detektyw. Na tym etapie wykonują też polecenia widniejące na karcie (np. podejrzenie karty sprawy).



Żetonów łapówki się nie wydaje. Zawsze wracają one do detektywów, mogą być użyte za każdym razem, kiedy prowadzący śledztwo chce dać łapówkę i stać go na to.

**UWAGA!** Jeśli detektywowi udało się podważyć prawdziwość przesłuchiwanego, śledczy, którzy wręczyli kapusiowi łapówkę, **NIE MOGĄ zobaczyć pierwszej udzielonej odpowiedzi (kłamstwa/zmyłki). Czytają wyłącznie drugą, czyli najprzydatniejszą odpowiedź.**

## PRZYKŁAD PRZEBIEGU PRZESŁUCHANIA

SEAN (detektyw): No dobra, więc jestem u Charliego Muggsa i chcę go przesłuchać. Chcę go zapytać, co wie o ofierze, czyli o Sally. Pytam Muggsa o kartę sprawy A.

CHRISTINA (Krętacz): Masz nad Muggsem przewagę. Chcesz jej użyć?

SEAN (detektyw): Nie tym razem. Zachowam ją na później.

CHRISTINA (Krętacz): Dobra, uwaga, wszyscy! SEAN pyta Charliego o kartę sprawy A, czyli o ofiarę. Przygotujcie żetony łapówki.

ANGIE (detektyw): Ożeż ty! Mam tylko 2 dolce, więc mnie nie stać.

*Angie kładzie żeton łapówki na swojej planszeczce odwrócony stroną PAS na znak, że nie jest w stanie wręczyć łapówki kapusiowi, aby podsłuchać odpowiedź na to pytanie.*

FRANK (detektyw): Ja mam pełno forsy, więc na pewno będę przekupywać... A może jednak nie?



JULIA (detektyw): Ja mam 3 dolce, czyli dokładnie tyle, ile potrzeba!

*Julia i Frank wybierają żetony łapówki i kładą je, na razie zakryte, na swoich planszeczках.*

CHRISTINA (Krętacz): Wszyscy się zdecydowali? Dobra... No to teraz zobaczymy, Sean, jaką dostaniesz odpowiedź...

*Christina otwiera Księgę Krętacza i sprawdza tabelę. Ma do wyboru dwie odpowiedzi. Wybiera kłamstwo/zmyłkę, więc znajduje kartę z 1b i wsuwa ją do koperty AKO tak, że widać tylko tę odpowiedź. Następnie wręcza kopertę Seanowi, który ją czyta (nie na głos!).*



SEAN (detektyw): Serio? Tylko tyle ma do powiedzenia? Charlie łączy jak pies. Podważam bez dwóch zdań!

CHRISTINA (Krętacz): Jesteś PEWIEN, że chcesz podważyć? Przecież tak mu dobrze z oczu patrzy! Naprawdę myślisz, że te oczy mogą kłamać?

SEAN (detektyw): Nie ze mną te numery! Owszem, podważam. Oto mój znaczek przewagi.

*Christina bierze od Seana znaczek przewagi. Jako że wcześniej pokazała mu kłamstwo/zmyłkę, kładzie go pod kartą Charliego Muggsa. Sean ma teraz aż dwa znaczki przewagi nad gangsterem.*



CHRISTINA (Krętacz): Wychodzi na to, że Muggs rzeczywiście trochę mijał się z prawdą...



*Christina znowu zerka do tabeli i znajduje najprzydatniejszą odpowiedź (1a). Ponieważ znajduje się ona na tej samej karcie odpowiedzi, wysuwa kartę z koperty, obraca ją, po czym wsuwa z powrotem tak, aby widoczna była tylko prawidłowa odpowiedź. Następnie znowu podaje ją Seanowi.*

SEAN (detektyw): Miałem rację! Wiedziałem, że Charlie ma więcej do powiedzenia o Sally.

CHRISTINA (Krętacz): Ok. Julia, Frank: to co, daliście w łapę kapusiowi czy nie?

*Julia i Frank odwracają swoje żetony łapówki.*



JULIA (detektyw): Jednak spasołałam. Nie chciałam od razu wyskakiwać z całej kasy.

FRANK (detektyw): A ja mu dałem co nieco. Proszę, to 3 dolce. Sean, jak skończysz, to podaj kopertę.

SEAN (detektyw): Tu jest napisane, żeby podejrzeć kartę sprawy F. Mogę podejrzeć? Oto mój znaczek wiedzy.

*Christina bierze kartę sprawy F i podaje ją Seanowi. Następnie kładzie znaczek wiedzy w jego kolorze na planszy, pod miejscem przeznaczonym na tę kartę.*



FRANK (detektyw): Skoro dałem w łapę, to ja też mogę podejrzeć F, prawda?

CHRISTINA (Krętacz): Jasne. Podaj znaczek wiedzy.

JULIA (detektyw): Kurczę, trzeba było dać łapówkę...



## WYKORZYSTYWANIE PRZEWAGI

Zarówno detektywi, jak i Krętacz mogą podczas gry zdobywać i wykorzystywać znaczniki przewagi. Różnica polega głównie na tym, że prowadzący śledztwo wykorzystują przewagę wobec konkretnych podejrzanych, natomiast Krętacz używa jej bezpośrednio wobec konkretnych detektywów.

### JAK DETEKTYWI WYKORZYSTUJĄ PRZEWAGĘ

Przewaga może być wykorzystana przez detektywa tylko podczas jego tury. Detektyw ma przewagę nad danym podejrzanym wtedy, kiedy jeden lub więcej jego znaczników przewagi leży pod kartą tego podejrzanego. Wówczas, podczas zadawania pytania tej postaci, śledczy może zużyć jeden z nich, aby skorzystać z przewagi. Jeśli się na to zdecyduje, podejrzany będzie musiał udzielić **najprzydatniejszej odpowiedzi**. Detektyw zabiera swój znacznik przewagi spod karty sprawy, a Krętacz jest zmuszony pokazać mu tylko **najprzydatniejszą odpowiedź** na zadane pytanie, nawet jeśli w tabeli są jakieś **klamstwa/zmyłki**.

**UWAGA!** Detektyw **MUSI** się zdecydować, czy wydaje znacznik przewagi w **KROKU 1**, czyli podczas zadawania pytania. Jeśli zobaczył już odpowiedź, jest za późno, aby ją wykorzystać.

Dodatkowo jeśli gracz zdecyduje się na wykorzystanie przewagi, to pozostali detektywi **NIE SĄ W STANIE** wręczyć kapusiowi łapówki i podsłuchać odpowiedzi.

### JAK KRĘTACZ KORZYSTA Z PRZEWAGI

Jeśli Krętacz na swojej planszecie ma jeden lub więcej znaczników przewagi detektywa, oznacza to, że ma nad nim przewagę, którą może wykorzystać, oddając znacznik przewagi blokowemu graczowi. Może to zrobić w następujący sposób:



#### ZABLOKOWANIE KAPUSIA

W KROKU 2 przesłuchania, po tym jak wszyscy detektywi zagraли swoje zakryte żetony łapówki, Krętacz może zablokować jednego ze śledczych, aby nie mógł przekupić kapusia. Wówczas zabiera mu wszystkie żetony łapówki i kładzie ten ze stroną PAS odkryty na planszecie detektywa. Ten detektyw nie będzie mógł podsłuchać udzielonej odpowiedzi w tej turze. Podczas jednego przesłuchania Krętacz może blokować dowolną liczbę łapówek, jeśli oczywiście ma przewagę nad danymi detektywami.

#### ZABLOKOWANIE PYTANIA

Po zadaniu przez aktywnego detektywa pytania Krętacz może wykorzystać przewagę nad nim i sprawić, że podejrzany odmówi udzielenia odpowiedzi na pytanie. Wówczas detektyw traci tę akcję i w tej turze nie może już zadać tego samego pytania danemu przesłuchiwanemu (ale może zadać inne, jeśli ma wolne akcje).

Zablokowany detektyw może jednak zapłacić 2 dolce, aby miejscowi zbior „przekonał” opornego podejrzanego do udzielenia odpowiedzi (*opis wręczania łapówki zbirowi na str. 10*). Wówczas Krętacz już wydał znacznik przewagi, a podejrzany jest zmuszony udzielić odpowiedzi na normalnych zasadach (oczywiście Krętacz **NIE JEST** w takim wypadku zobligowany do udzielenia **najprzydatniejszej odpowiedzi**, chyba że zostanie ona podważona).

## CO SIĘ DZIEJE, KIEDY I KRĘTACZ, I DETEKTYW MAJĄ PRZEWAGĘ

Jeśli i detektyw, i Krętacz mają znaczniki przewagi, pierwszeństwo ma zawsze detektyw. Jeśli jednak nie zdecyduje się on na jej wykorzystanie, wówczas Krętacz może użyć swojej przewagi, aby to pytanie zablokować.

**UWAGA!** Radzimy, aby Krętacz zawsze przypominał detektywom o posiadanych przez nich znacznikach przewagi i w odpowiednim momencie pytał, czy chcą z nich skorzystać (zwłaszcza podczas gry z nowymi albo niedoświadczonymi graczami).

## ROZWIĄZYWANIE SPRAWY

Każdy detektyw ma jeden żeton ROZWIĄZANIA. Może zdecydować się na skorzystanie z niego na początku swojej tury, przed wykonaniem jakiegokolwiek akcji. Używa go, żeby podjąć próbę rozwiązania sprawy (oczywiście, jeśli uważa, że odgadł potrzebne szczegóły).



Próba rozwiązania wygląda następująco. Najpierw aktywny detektyw wręcza Krętaczowi żeton rozwiązania, a ten kładzie go na swojej planszecie. Następnie detektyw zapisuje własną teorię po lewej stronie swojego arkusza śledztwa tak, aby pozostali gracze nie widzieli, co pisze. Jeśli nie obowiązują inne zasady specjalne, musi wyszczególnić:

1) sprawcę, 2) narzędzie zbrodni oraz 3) motyw.

Gracze mają do wyboru 16 możliwych motywów (*patrz poniżej*). Ich lista znajduje się też z tyłu każdej książki sprawy detektywa.

chęć ochrony kogoś	religia
niestabilność psychiczna	samobójstwo
obsesja	samoobrona
pieniądze/chciwość	seks/zazdrość
polityka	utrzymanie tajemnicy
porachunki mafijne	wypadek
potrzeba bycia zauważonym	zemsta
przestępstwo narkotykowe	złość/szał

Podczas próby rozwiązania sprawy należy przestrzegać poniższych zasad:

- \* Wskazując sprawcę i narzędzie zbrodni, należy zapisać w odpowiednich kratkach literę karty sprawy, której dotyczy.
- \* Aby móc wskazać konkretną kartę, detektyw **musi** posiadać wiedzę na temat jej treści. Na przykład, jeśli podejrzewa, że narzędziem zbrodni był nóż, ale nie ma jeszcze wiedzy o karcie sprawy przedstawiającej nóż, nie może tak po prostu napisać „nóż”. W końcu detektywi muszą opierać oskarżenia na mocnych dowodach!
- \* Podejrzani, których jeszcze nie ma na planszy (to znaczy ci, których istnienie dotychczas nie zostało ujawnione, albo ci, którzy nie zostali odnalezieni), nie mogą być brani pod uwagę.
- \* W odpowiedzi można wymienić **tylko jeden** motyw. Owszem, sprawa może mieć przypisanych kilka możliwych motywów (i każdy z nich, wymieniony osobno, może być uznany), ale detektyw może wskazać tylko jeden z nich.

Po zapisaniu hipotezy aktywny detektyw wręcza arkusz śledztwa Krętaczowi, który porówna odpowiedź z rozwiązaniem w Księdze Krętacza (oczywiście tak, aby nikt nie zobaczył ani prawidłowej odpowiedzi, ani hipotezy gracza!).



**ODPOWIEDŹ JEST POPRAWNA:** Gra dobiega końca! Krętacz odczytuje na głos epilog sprawy, po czym ogłasza zwycięzcę!

**ODPOWIEDŹ JEST BŁĘDNA (lub nie do końca poprawna):** Krętacz zapisuje w odpowiedniej rubryce arkusza śledztwa, ile elementów zostało odgadniętych poprawnie i oddaje go aktywnemu detektywowi. Pod żadnym pozorem **nie wolno** mu zaznaczyć, które elementy były poprawne, a które nie – zapisuje wyłącznie liczbę poprawnych. Detektyw, który zużył żeton rozwiązania, nie może już zaproponować innego rozwiązania aż do chwili, kiedy znacznik dnia nie dotrze do pola ostatnia próba. Po zaproponowaniu błędnej hipotezy aktywny detektyw kontynuuje turę na normalnych zasadach (czyli może wykonywać akcje).

Tylko podstronach, których pionki znajdują się na planszy. Nie można wskazywać kart sprawy.

<b>ROZWIĄZANIE</b>		KRĘTACZ: poprawny: <b>2</b>	<b>OSTAT</b>
SPRAWCA karta i imię	<b>D</b>	<b>JASPER DANIELS</b>	karta
NARZĘDZIE ZBRONI karta i nazwa	<b>G</b>	<b>ZŁOTE TROFEUM</b>	NARZĘDZIE karta
MOTYW.....		<b>POLITYKA</b>	MOTYW

**RADA!** Jeśli na początku ostatniej tury któryś detektyw posiada niewykorzystany żeton rozwiązania, powinien go użyć! Nie ma żadnej kary za błędną odpowiedź (poza stratą tego żetonu).

**PRZYKŁAD ZGADYWANIA ROZWIĄZANIA:** Rozwiązanie zagadki brzmi: Jasper Daniels (karta sprawy D) zamordował ofiarę granitowym przyciskiem do papieru (karta sprawy F), a jego motywami były PIENIĄDZE/CHCIWOŚĆ oraz POLITYKA. Czerwony detektyw wydaje żeton rozwiązania i zapisuje na arkuszu śledztwa następującą hipotezę: (D) Jasper Daniels, (G) złote trofeum oraz polityka.

Czerwony detektyw nie posiada jeszcze wiedzy na temat treści karty sprawy F (przycisku do papieru), więc nie mógł tego zawrzeć w odpowiedzi. Krętacz sprawdza hipotezę i w miejscu na notatki Krętacza zapisuje „2”, ponieważ detektyw poprawnie podał dwa elementy rozwiązania: sprawcę i motyw.

Następnie Krętacz oddaje arkusz śledztwa graczowi, który teraz wie, że dwa elementy odgadł poprawnie. Jeśli przed końcem rozgrywki inny detektyw nie rozwikłał zagadki jako pierwszy, czerwony detektyw będzie miał jeszcze jedną szansę na rozwiązanie sprawy, kiedy znacznik dnia dotrze do pola ostatnia próba.

## OSTATNIA PRÓBA ROZWIĄZANIA I SPRAWA PRZEDAWNIONA

Po zakończeniu ostatniego dnia śledztwa znacznik dnia przesuwa się na pole „ostatnia próba”. Wówczas każdy detektyw ma ostatnią szansę na rozwiązanie sprawy. Wszyscy muszą zapisać swoje typy w prawym dolnym rogu własnego arkusza, według zasad przedstawionych powyżej.

Następnie Krętacz przegląda wszystkie hipotezy i czyta na głos epilog.

**RADA!** Sugerujemy, aby Krętacz **NIE ZDRADZAŁ** ani ostatecznego rozwiązania sprawy, ani kto odgadł je poprawnie do czasu, kiedy **SKOŃCZY** czytać epilog. **To wzmaga napięcie i niepewność podczas słuchania opisu tego, co zdarzyło się naprawdę!**

**PO PRZECZYTANIU EPILOGU KRĘTACZ INFORMUJE, CZYJE ODPOWIEDZI BYŁY POPRAWNE, A KTO NIE ODGADŁ ROZWIĄZANIA. JEŚLI WIĘCEJ NIŻ JEDEN DETEKTYW UDZIELIŁ POPRAWNEJ ODPOWIEDZI, REMIS ROZSTRZYGA ODWROTNA KOLEJNOŚĆ ZACZYNANIA (CZYLI WYGRYWA TEN, KTO BYŁ OSTATNIM GRACZEM).**

**JEŚLI ŻADEN DETEKTYW NIE ODGADŁ POPRAWNEGO ROZWIĄZANIA, TRZEBA PRZESUNĄĆ ZNACZNIK DNIA NA POLE „SPRAWA PRZEDAWNIONA”.**

**WÓWCZAS GRĘ WYGRYWA KRĘTACZ!**

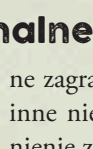
## KARTY SZACHRAJSTW I PRZYSŁUG (opcjonalne) !

To karty dodane do rozgrywki z myślą o graczach, którzy chcą, aby detektywi posiadli specjalne umiejętności. Mogą być one dodane **WYŁĄCZNIE** do rozgrywki w trybie klasycznym, nigdy w pozostałych (śledczego czy jeden na jednego).

Jeśli gracze zamierzają urozmaicić grę, używając tych kart, radzimy, aby użyli obu rodzajów na raz, choć nie jest to konieczne.



**KARTY SZACHRAJSTW:** Podczas przygotowania gry należy wylosować jedną kartę szachrajstwa i wręczyć ją Krętaczowi. Karty szachrajstw to brud-



ne zagrania, sposoby na tuszowanie śladów lub grę na zwłokę albo inne nieczyste sztuczki, które mają na celu jeszcze większe utrudnienie zadania detektywom. Krętacz może używać swojej zdolności przez całą grę, zgodnie z zasadami opisanymi na danej karcie.

**KARTY PRZYSŁUG:** Podczas przygotowania gry należy rozdać każdemu detektywowi po jednej karcie przysługi. Symbolizuje ona przysługę, którą ktoś jest dłużny śledczemu. W trakcie rozgrywki detektyw może skorzystać z tej opcji, zgodnie z zasadami wyszczególnionymi na karcie. Karty przysług są jednorazowe, zostają wyłączone z zasobów gracza tuż po ich użyciu.



# TRYBY ALTERNATYWNE

## TRYB ŚLEDZCZEGO

Tryb śledczego zaprojektowano z myślą o grze w pojedynkę lub w więcej osób w trybie kooperacyjnym bez Krętacza. Jest to możliwe dzięki książce paragrafowej, czyli Księdze Śledczego, która zawiera setki odpowiedzi stworzonych specjalnie z myślą o tym trybie gry. Detektywi wciąż będą musieli rozstrzygać, czy podejrzani mówią prawdę czy kłamią, ale zamiast Krętacza, który wybiera konkretną odpowiedź, gracze będą podążać za instrukcjami kierującymi do konkretnych paragrafów w Księdze Śledczego.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **Mapę miasta** rozłóż na stole. **Znacznik dnia** ustaw na dniu 12.
- 2 **Znacznik ostatniej próby** umieść na oznaczonym miejscu w prawym dolnym rogu planszy.
- 3 **Planszетkę detektywa** połóż przed sobą, odwróconą stroną do gry w trybie alternatywne. Następnie umieść 4 **kostki akcji** po lewej stronie planszетки, na miejscu na dostępne akcje. Wybierz **figurkę** swojego **detektywa**, a obok planszетки umieść **znaczniki przewagi**.
- 4 Po prawej stronie planszетки umieść 3 **znaczniki stresu**, szarą stroną do góry.

W tym trybie nie będą ci potrzebne dolce, żetony łapówki, żetony rozwiązania, znaczniki wiedzy ani karty i znaczniki zabranych dowodów. Odłóż niepotrzebne elementy do pudełka.

- 5 Wyjmij Księgę Śledczego, księgę spraw oraz 1 arkusz śledztwa i miej je na podorędziu. Księgę Krętacza możesz na razie odłożyć na bok – będzie ci potrzebna dopiero po zakończeniu rozgrywki.

Wybierz, którą sprawę chcesz rozegrać (jeśli grasz po raz pierwszy, koniecznie zacznij od śledztwa *Krew na molo*), po czym **BARDZO UWAŻNIE** wykonuj kolejne kroki. Jeśli zbyt wcześnie zobaczysz jakieś karty, możesz sobie zepsuć zabawę!

*Tak powinna wyglądać plansza tuż przed rozgrywką w Krew na molo w trybie śledczego.*

Weź skrytkę wybranej sprawy i wyciągnij z niej wszystkie karty.

- 6 Odłóż do pudełka wszystkie **karty odpowiedzi** i **karty przeszu-kań**. Pamiętaj, aby ich **NIE OGLĄDAĆ**. **W tym trybie nie używasz ani kart odpowiedzi, ani kart przeszu-kań**. Odłóż na bok pozostałe karty (czyli **karty sprawy** i **karty tajemnic**), **NIE PODGLĄDAJĄC**, **CO NA NICH JEST!**

- 7 **ZAKRYTE karty sprawy** rozłóż na odpowiednich miejscach u góry planszy. Pamiętaj, żeby ich **NIE PODGLĄDAĆ**. Jeśli w wybranej sprawie występują jakieś karty tajemnic czy inne karty specjalne, połóż je zakryte obok planszy, oczywiście bez podglądania.

- 8 Znajdź dwustronną **kartę śledczego** i umieść ją obok planszетки detektywa.

- 9 Ramkę z niewypchniętymi **pionkami podejrzanych** połóż obok planszy miasta.

Następnie znajdź w **księdze spraw** sekcję **odprawa** i ją przeczytaj. Podczas czytania wykonuj w zaznaczonych momentach wskazówki co do ustawienia gry, czyli **10** odwracaj **karty sprawy**, **11** umieść we wskazanym miejscu **znacznik miejsca zbrodni** oraz **12** **pionki postaci**. Pionki podejrzanych należy wypchnąć z ramki dopiero wtedy, kiedy zostają wspomniani w czytanej odprawie (jeśli to zrobisz, nie chowaj ramki, bo w trakcie śledztwa może się okazać, że trzeba wyciągnąć z niej nowe postaci). Następnie wypełnij **arkusz śledztwa** odpowiednimi informacjami (*jak to zrobić, przeczytasz na str. 7*). Dodatkowo zwróć uwagę na ewentualne zasady specjalne do rozwiązywanej sprawy i, jeśli tego wymagają, wypełnij dodatkowe instrukcje. Możesz jednak spokojnie zignorować wszelkie informacje dotyczące żetonów rozwiązania, łapówki i Krętacza, ponieważ dotyczą one tylko trybu klasycznego. Na przykład w sprawie *Krew na molo* zasady specjalne nakazują, aby ustawić znacznik dnia w innym miejscu niż według normalnych zasad **13**.

- 14 Umieść figurkę detektywa na dowolnym posterunku.

## TERAZ MOŻESZ ZACZAĆ ROZGRYWKĘ!





## PRZEBIEG GRY

W trybie śledczego można wybierać spośród 4 akcji: **ruch**, **przesłuchanie**, **przeszukanie lokalizacji** oraz **przeszukanie podejrzanego**. Nie używa się akcji analizy ani haraczu za ochronę. W tym trybie nie wręcza się łapówek.

Przebieg gry wygląda tak jak w trybie klasycznym z następującymi wątkami:

### PRZESŁUCHANIE

Podczas wykonywania akcji przesłuchania korzystaj z **tabeli przesłuchań** na karcie śledczego, która kieruje do odpowiedniego paragrafu w księdze do tego trybu. Następnie musisz go przeczytać.

Podczas przesłuchania zawsze możesz podważyć wiarygodność przesłuchiwanego. Jeśli uważasz, że podejrzany nie podał **najprzydatniejszej odpowiedzi**, możesz ją podważyć i przeczytać fragment, o którym mowa w podważonym paragrafie (*patrz przykład poniżej*).

Jeśli podważenie było niesłuszne, wówczas we wskazanym miejscu znajdziesz instrukcję, że zdobywasz 1 punkt stresu. Wtedy odwracasz jeden ze znaczników stresu kolorową stroną do góry.

Jeśli natomiast okaże się, że podważenie było słuszne, we wskazanym miejscu znajdziesz informację, że zdobywasz przewagę nad postacią. Działa ona jak w klasycznych zasadach. W takim wypadku połóż swój znacznik przewagi pod kartą sprawy podejrzanego.

Jeżeli zdecydujesz się podważyć odpowiedź, musisz zaznaczyć to na swoim arkuszu śledstwa.

**WAŻNE!** Po tym jak podważysz odpowiedź na konkretne pytanie, nie wolno ci już go więcej zadawać! Nie możesz wielokrotnie zadawać tego samego pytania, podważać go i za każdym razem zdobywać znacznik przewagi!

880  
- Dlaczego miałbym mieć z tym coś wspólnego?  
AET PODWAŻYĆ, PRZEJŚĆ DO 630.

**KREW NA MOLO** ZŁOTODZIÓB

	A	B	C	D	E	F	G
CHARLIE MUGGS	880	929	735	640	672	19	693
CEP DICAPRIO	737	301	130	1088	530	124	

**PRZYKŁAD PRZESŁUCHANIA:** Detektyw chce zapytać Charliego Muggsa o ofiarę, czyli o kartę sprawy A. Sprawdza tabelę, która kieruje go do paragrafu 880 w Księdze Śledczego. Po przeczytaniu odpowiedzi decyduje się podważyć jej prawdziwość. Znajduje paragraf 630, z którego dowie się, czy to była dobra decyzja.

## STRES

Jeśli podważenie odpowiedzi przesłuchiwanego okaże się niesłuszne, otrzymujesz 1 punkt stresu, czyli odwracasz jeden z 3 znaczników stresu na kolorową stronę. Jak tylko odwrócisz trzeci z nich, przesuwasz znacznik ostatniej próby o jedno pole do góry na torze dni. Masz teraz o jeden dzień mniej na rozwiązanie sprawy! Po przesunięciu znacznika ostatniej próby wszystkie znaczniki stresu musisz odwrócić z powrotem na szarą stronę.



## PRZEWAGA

Przewaga nad podejrzanymi może być wykorzystywana według normalnych zasad. Kiedy wykonujesz akcję przesłuchania podejrzanego, nad którym masz przewagę, wykorzystujesz ją, ZANIM znajdziesz pierwszy wskazany paragraf. Następnie bierzesz spod karty sprawy przesłuchiwanego znacznik przewagi, a potem czytasz pierwszy wskazany paragraf.

Następnie, natychmiast po przeczytaniu, przechodzisz do tekstu wskazanego przez pierwszy paragraf, czytasz go, ale ignorujesz instrukcję (czyli ani nie zdobywasz punktu stresu, ani nie zyskujesz znacznika przewagi).

**WAŻNE!** Należy pamiętać, że jeśli chcesz wykorzystać znacznik przewagi, musisz to zrobić, zanim przeczytasz pierwszy paragraf!

## PRZESZUKANIE PODEJRZANYCH I LOKALIZACJI

Przeszukanie również odbywa się na zmienionych zasadach. Wykonując akcję przeszukania lokalizacji bądź podejrzanego, musisz posłużyć się tabelą na karcie śledczego, która pokieruje cię do odpowiedniego paragrafu. Należy go przeczytać i wykonać ewentualne polecenia. W tabeli znajduje się odnośnik do przeszukania każdej lokalizacji i każdej postaci w danej sprawie.

W przeciwieństwie do akcji przesłuchania, po wykonaniu akcji przeszukania nie jesteś w stanie podważyć otrzymanej informacji. Paragrafy odkryte w trakcie przeszukania zawsze są prawdziwe.

**KREW NA MOLO**

CHARLIE MUGGS	329	1082
CEP DICAPRIO	111	

**TABELA PRZESZUKAŃ**

1 982	21 772	41 365	61 491	81 1085
2 618	22 653	42 055	62 51	82 258
3 1004	23 1025	43 932	63 940	83 235
4 999	24 45	44 24	64 107	84 40
5 33	25 105	45 858	65 589	85 1090
6 203	26 194	46 779	66 247	86 713
7 706	27 1044	47 925	67 868	87 305
8 650	28 138	48 595	68 512	88 952
9 479	29 184	49 574	69 452	89 120
10 544	30 656	50 1065	70 553	90 745
11 1050	31 495	51 511	71 145	91 1006
12 583	32 689	52 521	72 300	92 298
13 1019	33 98	53 299	73 671	93 333
14 53	34 315	54 675	74 460	94 708
15 1117	35 916	55 441	75 356	95 1091
16 504	36 122	56 892	76 370	96 699
17 849	37 413	57 842	77 005	97 708
18 1077	38 729	58 312	78 58	98 645
19 629	39 876	59 876	79 158	99 158
20 897	40 963	60 1002	80 790	100 139

**PRZYKŁAD PRZESZUKANIA:** Detektyw postanawia przeszukać Cępa Dicaprio. A nuż ma przy sobie kluczowy dowód? Wykonuje więc akcję przeszukania podejrzanego. Z tabeli dowiaduje się, że aby go przeszukać, musi przeczytać paragraf 1082 w Księdze Śledczego. Jeśli natomiast chciałby przeszukać lokalizację 43, musi wykonać akcję przeszukania lokalizacji i przeczytać paragraf 932.



## ZNACZNIK OSTATNIEJ PRÓBY

Jeśli znacznik dnia zostaje przesunięty na miejsce obok znacznika ostatniej próby, musisz natychmiast spróbować wytypować rozwiązanie. Zazwyczaj wydarzy się to pod koniec twojej tury, kiedy przesuniesz znacznik dnia o jedno pole w dół toru dni, ale może się to też stać w trakcie twojej tury, na przykład jeśli błędnie podważysz wiarygodność wypowiedzi jakiegoś podejrzanego i otrzymasz trzeci znacznik stresu (wówczas automatycznie tracisz wszystkie niewykorzystane akcje w tym dniu śledztwa).



Jeśli na torze dni zostanie osiągnięte pole ze znacznikiem ostatniej próby, musisz wytypować rozwiązanie. Zapisujesz wszystkie potrzebne dane na arkuszu śledztwa na normalnych zasadach. Następnie oglądasz tył karty śledczego. Znajdujesz w tabeli liczbę przypisaną do każdego elementu rozwiązania (sprawca, narzędzie zbrodni, motyw).

Dodajesz do siebie te trzy liczby. Ich suma wskaże odpowiedni paragraf w Księdze Śledczego. Należy go odnaleźć. Jeśli zaczyna się od słów „Kapitan zaprasza cię do gabinetu. – Moje gratulacje!...” i jest w nim informacja o zakończeniu właściwego śledztwa, oznacza to, że udało ci się rozwiązać sprawę! W paragrafie tym możesz zobaczyć też numer strony w Księdze Krętacza, na której znajduje się epilog. Należy go odszukać i przeczytać, aby dowiedzieć się, jakie były okoliczności zbrodni!

**WAŻNE! Zalecamy zachowanie czujności i powściągliwości podczas przeglądania Księgi Krętacza. Należy oglądać tylko te strony, do których bezpośrednio kieruje gra! W przeciwnym wypadku istnieje ryzyko, że gracze zepsują sobie zabawę, przypadkowo czytając rozwiązanie niewłaściwej sprawy.**

Jeśli natomiast zamiast zdania „Kapitan zaprasza...” trafisz na paragraf na zupełnie inny temat, oznacza to, że nie udało ci się rozwiązać sprawy (albo pomyliłeś się w liczeniu!).

*PRZYKŁAD PRÓBY ROZWIĄZANIA: Detektyw ma wrażenie, że udało mu się rozwiązać sprawę! Uważa, że morderstwa dokonał Jasper Daniels granitowym przyciskiem do papieru, a motywem były pieniądze/chciwość. Tak więc zagląda na ostatnią stronę Księgi Śledczego i sprawdza tabelę. Liczba przypisana Jasperowi Danielsowi to 153; granitowy przycisk do papieru znajduje się na karcie sprawy F, której przypisano 110, natomiast numer przy motywie (pieniądze/chciwość) to 150.*

*Tak więc wykonuje działanie:  $153 + 110 + 150 = 413$*

*Znajduje w Księdze Śledczego paragraf 413 i go odczytuje. Brawo! Udało mu się poprawnie rozwiązać sprawę!*

(D)	70	przemysłowe	75
(E)	90	marketyczne	75
(F)	110	porachunki	100
(G)	130	mafijne	100
(H)	150	niestabilność	125
(I)	170	psychiczna	125
(J)	190	pieniądze/chciwość	150
(K)	210	potrzeba bycia	175

**413**

Kapitan zaprasza cię do gabinetu. – Moje gratulacje! Udało ci się rozwiązać sprawę i sprowadzić zabójcę przed oblicze sprawiedliwości!

**UDAŁO CI SIĘ ROZWIĄZAĆ SPRAWĘ STRAPIONY KSIĘGOWY.**

OTWÓRZ KSIĘGĘ KRĘTACZA NA STR. 14, ABY PRZECZYTAĆ EPILOG.

## NADGODZINY

Jeśli nie udało ci się za pierwszym razem znaleźć właściwego rozwiązania, masz jeszcze szansę na rozwikłanie tej zagadki. W takim wypadku musisz umieścić znacznik dnia na dniu 3 na torze dni, a znacznik ostatniej próby przesunąć na pole ostatniej próby na torze dni. Pracujesz teraz po godzinach! Dzięki temu masz trzy dodatkowe dni na rozwiązanie sprawy.

Musisz pamiętać, żeby NIE „odświeżać” znaczników stresu, czyli nie odwracać ich z powrotem na szarą stronę! Na przykład, jeśli podczas pierwszej próby rozwiązania miałeś 2 znaczniki stresu, zaczynając nadgodziny, wciąż je posiadasz. Tak jak na wcześniejszym etapie gry za każdym razem, gdy odwracasz trzeci żeton stresu na kolorową stronę, przesuwasz znacznik ostatniej próby o jedno pole do góry na torze dni. Dopiero wtedy możesz „odświeżyć” znaczniki stresu.

Na końcu pierwszego etapu nadgodzin, kiedy znacznik dnia dotrze do znacznika ostatniej próby, tak jak poprzednio możesz spróbować odgadnąć rozwiązanie. Jeśli znów ci się nie uda, wchodzisz w drugi etap nadgodzin, na zasadach opisanych powyżej. Jeżeli po kolejnych nadgodzinach wciąż nie udało ci się rozwiązać sprawy, ulega ona przedawnieniu. Okrywasz się niestawą i oddajesz odznakę.

W zależności od tego, jak wiele czasu zajmie rozwikłanie zagadki, otrzymujesz ocenę zgodnie z klasyfikacją poniżej:

Jeśli sprawa została rozwiązana w ciągu pierwszych 12 dni śledztwa: **mistrz dedukcji**  
w pierwszych nadgodzinach: **mądrała**  
w drugich nadgodzinach: **fuksiarz**  
jeżeli sprawa ulega przedawnieniu: **niemota, niezdara, straszny safandula.**

## GRA W TRYBIE ŚLEDZEGO DLA WIĘCEJ NIŻ JEDNEGO GRACZA

Jeśli w rozgrywce w trybie śledczego biorą udział co najmniej dwie osoby, należy wybrać, kto będzie aktywnym graczem jako pierwszy. Osoba po jego prawej stronie powinna dostać kartę śledczego, a gracz po lewej – Księgę Śledczego.

Kiedy aktywny gracz zadaje pytania i dokonuje przeszukań, gracz po jego prawej sprawdza tabelę i mówi, który paragraf należy przeczytać, a ten siedzący po lewej czyta go na głos.

Po zakończeniu każdego dnia aktywny gracz zmienia się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tak samo zmieniają się gracze odpowiedzialni za tabelę i czytanie, tak aby każdy miał okazję zrobić wszystko.

Choć w tym trybie wszystkie decyzje podlegają dyskusji i powinny być podejmowane wspólnie, ostateczna decyzja, co zrobić, należy do aktywnego gracza. To on ma ostatnie słowo, które akcje zostaną podjęte, o co będą pytani podejrzani oraz czy otrzymana odpowiedź zostanie podważona.

Natomiast każda próba rozwiązania sprawy powinna być wynikiem wspólnej decyzji.



## TRYB JEDEN NA JEDNEGO

Jest to tryb przeznaczony do gry we dwójkę (jeden detektyw i jeden Krętacz) albo dla większej liczby graczy w trybie kooperacyjnym (kilkoro detektywów współpracuje, rywalizując z Krętaczem). Przebieg gry jest bardzo podobny do trybu klasycznego z kilkoma wyjątkami.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Znacznik dnia należy położyć na miejscu 12 na torze dni. Następnie wybiera się planszетkę detektywa i kładzie odwróconą stroną do gry w tryby alternatywne. W miejscu na dostępne akcje należy ułożyć 4 kostki akcji, znaczniki przewagi położyć koło planszетки oraz wybrać figurkę detektywa.

W tym trybie nie używa się dolców, żetonów łapówki, żetonów rozwiązania, znaczników wiedzy ani kart czy znaczników zabranych dowodów. Powinny zostać odłożone do pudełka.

Należy ignorować wszystkie zasady specjalne, które dotyczą żetonów rozwiązania oraz łapówek.

Poza tym przygotowanie gry jest identyczne jak w trybie klasycznym.

### AKCJE

W tym trybie detektywi mają cztery typy akcji do wyboru: **ruch**, **przesłuchanie**, **przeszukanie lokalizacji** oraz **przeszukanie podejrzanego**. Nie używa się akcji analizy oraz haraczu za ochronę. W tym trybie nie można też dawać żadnych łapówek. Jeśli podczas gry natrafi się na instrukcję, aby detektyw dobrał dolce, należy ją zignorować.

### PODGLĄDANIE I ZABIERANIE KART

Za każdym razem, kiedy detektyw znajduje nową kartę sprawy lub kartę tajemnicy, od razu powinien ją odkryć. Jeśli wskazano, żeby detektyw ZABRAŁ daną kartę, w tym trybie powinien zostawić ją odwróconą we właściwym miejscu na planszy miasta. W trybie jeden na jednego nigdy nie bierze się kart sprawy lub tajemnic.

### PRZEWAGA

W trybie jeden na jednego przewagi używa się dokładnie tak jak w trybie klasycznym. Ponieważ detektyw nie jest w stanie dawać łapówek (nie może przekupić kapusia, jeśli Krętacz zablokuje pytanie), przewaga Krętacza nad detektywem jest trochę większa niż w grze na zasadach klasycznych.

Jeżeli Krętacz zablokuje pytanie za pomocą znacznika przewagi, detektyw traci akcję i nie może zadać przesłuchiwanemu tego pytania w tym dniu śledztwa.

### ROZWIĄZANIE SPRAWY

W tym trybie detektyw ma tylko jedną próbę rozwiązania sprawy. Najczęściej ma ona miejsce po tym, jak znacznik dnia dotrze do pola ostatniej próby, ponieważ wtedy detektyw ma najlepszą szansę na zebranie potrzebnych informacji. Jeśli jednak chce, może spróbować odgadnąć rozwiązanie wcześniej. Jeżeli zgadnie poprawnie: wygrywa. Natomiast jeśli jego hipoteza okaże się błędna, gra kończy się natychmiast i zwycięzcą zostaje Krętacz. Niezależnie od tego, kto wygrał, na tym etapie gry Krętacz powinien odczytać na głos epilog.

## TRYB JEDEN NA JEDNEGO Z WIĘKSZĄ LICZBĄ DETEKTYWÓW

Podczas gry w trybie jeden na jednego z więcej niż jednym detektywem gracze wymieniają się kontrolowaniem figurki detektywa.

Pierwszym aktywnym graczem zostaje ten, który siedzi po lewej stronie Krętacza. Pod koniec dnia kontrola nad figurką przechodzi do kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Choć w tym trybie wszystkie decyzje podlegają dyskusji i powinny być podejmowane wspólnie, ostateczna decyzja, co zrobić, należy do aktywnego gracza. To on ma ostatnie słowo, które akcje zostaną podjęte, o co będą pytani podejrzeni oraz czy otrzymana odpowiedź zostanie podważona.

Natomiast każda próba rozwiązania sprawy powinna być wynikiem wspólnej decyzji wszystkich graczy (poza Krętaczem oczywiście).

### WARIANT: KILKORO DETEKTYWÓW NA PLANSZY

W tym wariantcie trybu jeden na jednego każdy gracz kontroluje własną figurkę detektywa.

Ponieważ ten wariant nie został dokładnie przetestowany, zalecamy, aby wszyscy gracze kontrolowali jednego detektywa, tak jak opisaliśmy powyżej. Jeśli gracze wolą tryb kooperacyjny z większą niezależnością poszczególnych graczy, wówczas mogą spróbować wariantu z kilkoma figurkami.

Przebieg gry jest prawie identyczny jak w wariantcie jeden na jednego z jednym detektywem, poniżej wypisane zostały nieliczne zmiany.

Po pierwsze, na początku gry umieszcza się znacznik dnia na planszy w zależności od liczby detektywów:

Liczba detektywów	Dzień początkowy
4 detektywów	3
3 detektywów	4
2 detektywów	6

Po drugie, w tym wariantcie przewaga jest dzielona między detektywów, nie ma więc znaczenia, jakiego koloru znaczników przewagi używają gracze. Jeśli ktoś zdobył przewagę nad podejrzanym, wszyscy mogą z niej skorzystać. Tak samo Krętacz posiada przewagę nad WSZYSTKIMI detektywami, niezależnie od koloru posiadanych znaczników.

### OD WYDAWCY POLSKIEGO

W trakcie prac nad lokalizacją gry zdecydowaliśmy, że wszystkie postacie zwracające się do detektywów/detektywek w trakcie rozmów, przesłuchań czy przeszukań będą kierowały swoje wypowiedzi do osób płci męskiej. Zarówno tłumaczka, jak i redaktorka długo zastanawiały się, jak „ugryźć” to zagadnienie, aby wypowiedzi mogły być kierowane do osób różnej płci. Żadne z testowanych rozwiązań nie było do końca zadowalające – wypowiedzi traciły swój rytm, wprowadzały w błąd i nie budowały odpowiedniej atmosfery, tak ważnej dla klimatu *noir*. W świetle tego w wydawnictwie świadomie podjęliśmy decyzję o zachowaniu zwrotów do osób płci męskiej (za oryginałem). Jak najbardziej jednak zachęcamy graczy do dostosowania formy wypowiedzi podczas rozgrywki.



## MAPA

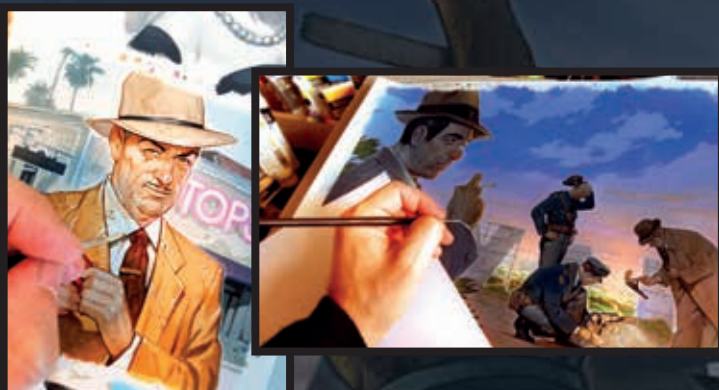
Jedną z inspiracji gry *Detektyw. Miasto Aniołów* była mistrzowska ilustracja przedstawiająca mapę Wielkiego Los Angeles stworzona w 1932 roku przez mało znanego artystę **Karla Moritza Leuschnera** (1878–1940).

Leuschner ukończył Królewską Akademię Sztuk Pięknych w Berlinie, po czym wyemigrował do USA. Do jego najsłynniejszych dokonań należy opracowanie teorii harmonii kolorów. Rysunek pod tytułem *Greater Los Angeles: The Wonder City of America* (Wielkie Los Angeles. Niesamowite Miasto Ameryki) nigdy nie miał być szczegółowym planem miasta, a raczej mapą atrakcji, której celem było przyciągnięcie turystów i przedsiębiorców do tego regionu.

Tworząc mapę, Leuschner wykorzystał surrealistyczne podejście do perspektywy oraz umieścił na niej fantastyczne ilustracje skąpane w żółcieniach. Powstało dzieło wręcz prowokacyjne, zarówno jeśli chodzi o formę, jak i o zawartość, jako że można znaleźć na nim tak ekscentryczne adresy, jak Teatr Chiński Graumana, Farma Lwów Gayów oraz nocny klub Slapsy Maxie.

Znajdująca się obecnie w domenie publicznej mapa Leuschnera posłużyła za inspirację Vincentowi Dutrait. Za sprawą własnej wyobraźni przemienił ją w przepiękną planszę, którą trzymacie w rękach!

*Bruce Monson*



**PROJEKT GRY:** Evan Derrick

**ILUSTRACJE:** Vincent Dutrait

**GŁÓWNY DEWELOPER:** A.J. Porfirio

**GŁÓWNY TESTER:** Shaun Varsos

**WSPARCIE TESTOWE:** Ryan Dunlap,

Jim Goff, Dexter Thompson

**WSPARCIE W SPRAWDZANIU ŹRÓDEŁ:** Sam Coker

**WERSJA POLSKA:** Albi Polska i Game Bakery

**TEUMACZENIE:** Karolina Rybicka-Tomala

**REDAKCJA:** Izabela Bilińska-Socha

**KOREKTA:** Urszula Tyrąła

[www.albipolska.pl](http://www.albipolska.pl)

**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

## TESTERZY GRY

Daryl Andrews  
Rodolfo Cavalcanti  
Joshua Cappel  
Dave Chalker  
Marlus Clayton  
Jacob Davenport  
Amy Derrick  
Collin Derrick  
Kristena Derrick

Ruth Derrick  
Dakota Elliot  
Brad Fuller  
Derek Funkhouser  
Zee Garcia  
Mark Garton  
Stephen Glenn  
Rachael Groynom  
Matthew Haase

Kate Hatfield  
Justin Hebels  
Charlotte Hill  
Nicole Hoye  
Jimmy Hudson  
Sean Jacquemain  
Ken Jenkins  
Chris Kirkman  
David Ko

Daniel Loke  
Darrell Louder  
Adam Marostica  
Kristin Matherly  
James Moline  
Daniel Moore  
Jason Mowry  
Brett Myers  
Scott Nicholson

Kylie Prymus  
Blaine Sistrunk  
Oliveira Rocha Silva  
Michael Sims  
James Nathan Spencer  
Will Stephenson  
Devin Stinchcomb  
Michał Szczerbak  
Emily Tran

Bart Quicho  
Bobby West  
Ken Wickle  
Chase Williams  
Kevin Wilson  
Marie Varsos  
...i wielu innych!

## OD AUTORA

Po pierwsze, chciałbym przekazać wam, że jestem bardzo szczęśliwy, że to czytacie, być może jeszcze przed pierwszą rozgrywką w *Detektywa. Miasto Aniołów*. Wiem, że nazwanie gry owocem miłości może zabrzmieć dziwacznie lub egzaltowanie, ale w tym wypadku jest to wielce uzasadnione! To prawdziwy owoc mojej pasji i zamiłowania do klimatu *noir*, poprzedzony pięcioma latami ciężkiej pracy nad dopracowaniem niniejszej gry. Choć jej forma zmieniała się i ewoluowała, jej pierwotny zamysł pozostał niezmienny od pierwszego, niezwykle niezgrabnego, prototypu, który powstał w październiku 2013 roku. Chciałem stworzyć grę, która odtworzy (na tyle, na ile pudełko pełne kartonu i papieru jest w stanie to zrobić) klimat *noir* i da graczom poczucie rozwiązywania czarnych kryminalów rozgrywających się w latach czterdziestych XX wieku. Mam nadzieję, że po rozgrywce stwierdzicie, że choć trochę mi się to udało!

Niniejsza gra miała wiele inspiracji: od klasycznych filmów nurtu *noir*, takich jak *Wielki sen*, przez powieści Jamesa Ellroya, którego seria *Kwartet LA* to lektura obowiązkowa dla miłośników czarnego kryminału, po wydaną przez Rockstar Games grę video *LA Noir*, której innowacyjny system przesłuchań posłużył za wzór dla systemu AKO. *Detektyw* ma dług wdzięczności wobec tych tekstów kultury, mam nadzieję, że oddajemy im należyty hołd!

Przy tworzeniu gry miałem niebywale szczęście: dostałem możliwość samodzielnego decydowania i pełną kontrolę. To, co trzymacie w rękach, to na dobre i na złe efekt mojej bezkompromisowości, zrealizowany tak, jak to sobie wymarzyłem, od scenariusza, poprzez mechanikę, aż po grafikę. Nie byłoby to możliwe bez pracy mojego nieocenionego towarzysza broni, A.J. Porfirio, który nie tylko gorąco wierzył w ten projekt od pierwszej rozgrywki na prototypie, ale też rozwiązał najbardziej zagmatwane problemy, jak również bez niezwykle utalentowanego Vincenta Dutrait, który stworzył przepiękne ilustracje, nadał grze odpowiedni klimat i tchnął życie w wymyślone przeze mnie postaci. Ta gra nie powstałaby też bez ponad trzech i pół tysiąca wspierających na Kickstarterze i osób, które zamówiły ją w przedsprzedaży. Przede wszystkim pragnę podziękować mojej niesamowitej żonie Kristenie, która wspierała mnie całkowicie i z nieustającym entuzjazmem, i która tolerowała moje tłuczenie się po nocach i liczne wyjazdy związane z tworzeniem tej gry. *Detektyw. Miasto Aniołów* nie powstałby bez tych wszystkich wspaniałych osób, którym jestem dozgonnie wdzięczny.

*Evan Derrick*

