

SHERLOCK

KRYMINALNA UKŁADANKA

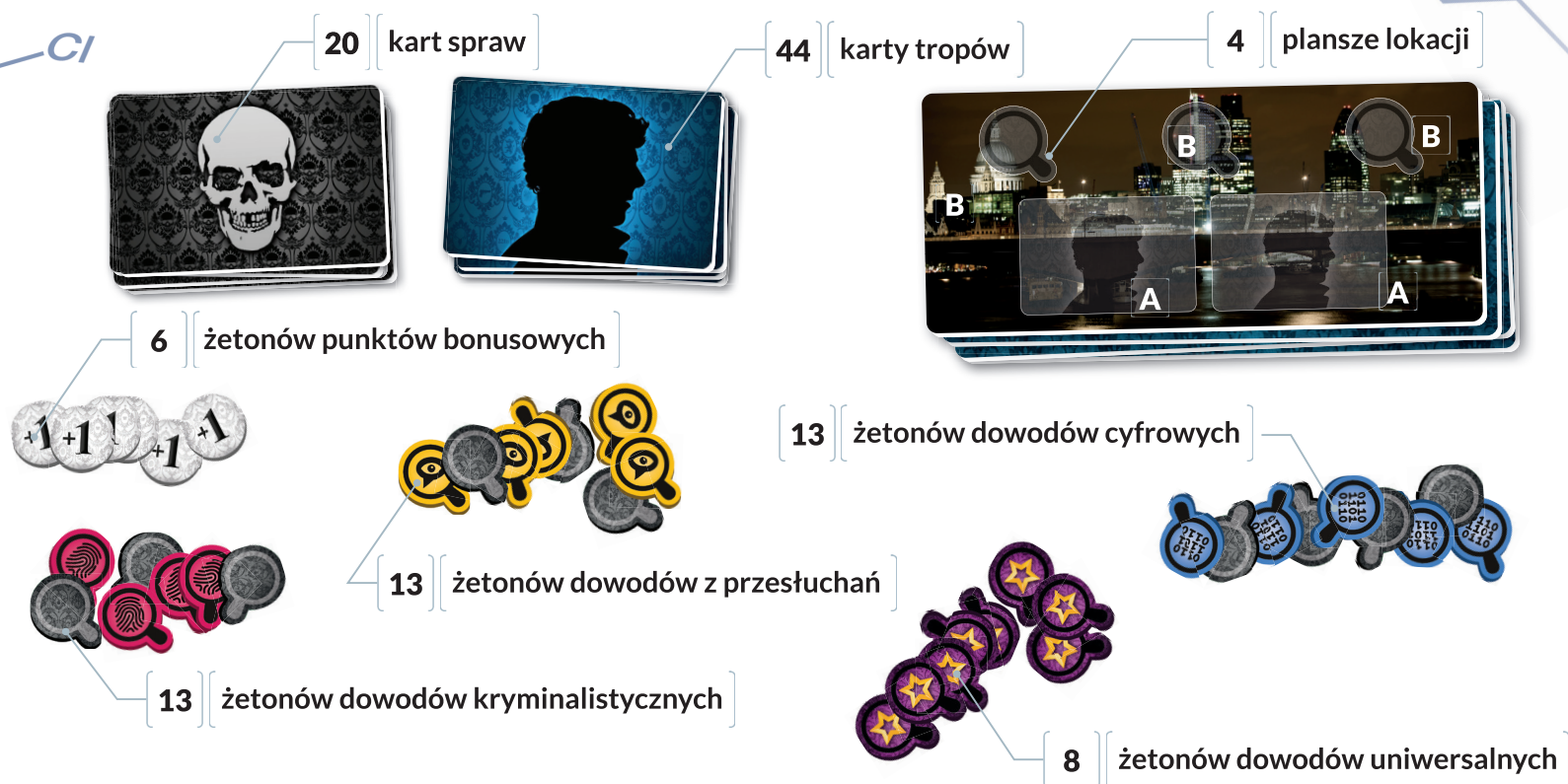


WPROWADZENIE

W grze „Sherlock: Kryminalna układanka” wcielacie się w detektywów rozwiązujących sprawy kryminalne. Aby schwytać sprawcę, musicie połączyć go z odpowiednimi dowodami i tropami odkrytymi przez Sherlocka Holmesa. Czy pójdziecie śladami mistrza, rozpracowując nikczemne plany złoczyńców, i staniecie się najlepszymi detektywami na świecie? Jeśli wystarczy wam determinacji, to kto wie...

Być może prześcigniecie samego Sherlocka.

KOMPONENTY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieście **4 plansze lokacji** na środku obszaru gry.
- 2 Pomieszczajcie wszystkie **żetony dowodów kryminalistycznych** (red magnifying glass icon), z przesłuchań (yellow magnifying glass icon) i cyfrowych (blue magnifying glass icon) i utwórzcie z nich jedną zakrytą pulę dowodów.
- 3 Umieście losowo po 1 odkrytym żetonie dowodu na każdym polu **B** na planszach lokacji (10 żetonów).
- 4 Umieście **żetony dowodów uniwersalnych** (purple magnifying glass icon) i **żetony punktów bonusowych** (+1 token) obok obszaru gry.
- 5 Potasujcie **karty tropów** i umieśćcie je w zakrytej talii obok obszaru gry. Umieśćcie losowo po 1 odkrytej karcie tropu na każdym polu **A** na planszach lokacji (10 kart).
- 6 Potasujcie **karty spraw** i umieśćcie je w zakrytej talii obok kart tropów.
- 7 Każdy gracz dobiera **2 karty spraw**. Jedną zachowuje, a drugą odkłada na spód talii spraw. Umieść wybraną kartę sprawy odkrytą przed sobą. Zachowaj miejsce dookoła karty – podczas gry będziesz umieszczać tam karty tropów oraz żetony dowodów.
- 8 Rozpoczyna gracz, który ostatnio oglądał „Sherlocka” (lub losowo wybrany gracz).

PRZEBIEG GRY

W trakcie gry będziesz zdobywać punkty za zamknięte sprawy kryminalne. Aby zamknąć sprawę, musisz połączyć ją za pomocą odpowiednich żetonów dowodów z kartami tropów. Niektóre karty tropów dadzą ci dodatkowe punkty albo inne bonusy, o ile uda ci się je bezpośrednio połączyć ze sprawą.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej 9 punktów, wywołuje koniec gry. Każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze jedną turę i następuje podliczenie punktów.

TURA GRACZA

Wybierz lokację i dobierz z niej dowolną **kombinację 2 dowodów / tropów**.

Oznacza to, że możesz dobrać 2 karty tropów, 2 żetony dowodów, albo 1 kartę tropu i 1 żeton dowodu.

W dowolnym momencie swojej tury możesz zamknąć sprawę (patrz str. 4).

Raz w swojej turze możesz wymienić 3 żetony dowodów tego samego rodzaju na 1 żeton uniwersalny .

Następnie swoją turę rozpoczyna kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

UZUPEŁNIANIE LOKACJI

Jeśli po twojej turze w 2 lokacjach znajduje się tylko 1 karta lub żeton, natychmiast uzupełnijcie puste pola we wszystkich lokacjach, losując nowe karty tropów i żetony dowodów.

POŁĄCZENIA

Po dobraniu kart tropów / żetonów dowodów możesz je połączyć ze swoją kartą sprawy albo odłożyć na bok do późniejszego wykorzystania. Możesz przearanżować swoje karty i żetony w dowolnym momencie gry.

ABY STWORZYĆ POŁĄCZENIE:

- 1 Umieść 2 karty obok siebie, tak by sąsiadowały ze sobą dłuższą lub krótszą krawędzią (nie wolno na ukos). Sąsiadujące krawędzie muszą zawierać ten sam symbol dowodu.
- 2 Umieść pasujący żeton dowodu pomiędzy kartami, aby stworzyć połączenie.

Są dwa sposoby tworzenia połączeń pomiędzy kartami tropów a kartą sprawy – bezpośrednie i pośrednie.

Połączenie bezpośrednie jest tworzone, gdy karta tropu sąsiaduje z kartą sprawy. **[A]**, **[B]**.

*Zauważ, że w połączeniu **[B]** symbol  nie został dopasowany. Do stworzenia połączenia wystarczy tylko jedna pasująca para symboli. Symbol  zostanie wykorzystany do stworzenia pośredniego połączenia.*

Połączenie pośrednie jest tworzone, gdy karta tropu jest połączona z kartą sprawy za pomocą innych kart tropów. **[C]**

Jeśli karta sprawy ma 2 symbole na tej samej krawędzi, jeden z nich będzie wykorzystany do połączenia bezpośredniego, a drugi – pośredniego. To zależy od ciebie, który symbol wykorzystasz do jakiego typu połączenia.

MOŻNA:

- ✓ Zmieniać umiejscowienie swoich kart tropów i żetonów dowodów w dowolnym momencie, nawet w turze innego gracza.
- ✓ Przechowywać wszystkie niewykorzystane karty tropów i żetonów dowodów w pobliżu, aby je później wykorzystać.

NIE WOLNO:

- ✗ Obracać kart – wszystkie połączone karty muszą być ułożone poziomo, ilustracjami skierowanymi w twoją stronę.
- ✗ Tworzyć zamkniętych pętli połączeń. Możesz posiadać dokładnie jeden łańcuch połączeń od dowolnej karty tropu do karty sprawy.

Jeśli w lokacji pozostał tylko 1 żeton lub karta, nie możesz wybrać tej lokacji w swojej turze.



ZAMYKANIE SPRAW

Możesz zamknąć sprawę w swojej turze, gdy każdy symbol widoczny na karcie sprawy będzie połączony bezpośrednio lub pośrednio z pasującym symbolem na karcie tropu. Sprawa może mieć więcej połączeń niż wymagane do jej zamknięcia.

PRZYKŁAD: Karta sprawy pokazana na obrazku obok wymaga połączenia z symbolem na górnej krawędzi oraz połączeń z  i  po prawej.

Symbole  i  są połączone bezpośrednio, a  – pośrednio.

Gdy zamkniesz sprawę, natychmiast wykonaj następujące czynności w poniższej kolejności:

- 1 Weź bonus za każdą kartę z bonusem połączoną bezpośrednio z kartą sprawy. Przy połączeniach pośrednich bonus przepada.
- 2 Umieść zamkniętą kartę sprawy zakrytą przed sobą. Każda zamknięta sprawa daje punkty zgodnie z wartością pokazaną w jej prawym górnym rogu.
Jeśli masz teraz 9 lub więcej punktów (wliczając punkty bonusowe i uprzednio zamknięte karty spraw), natychmiast przejdźcie do sekcji Koniec gry (ostatnie tury i punktacja).
- 3 Wybierz kombinację 2 kart tropów / żetonów dowodów (w tym uniwersalnych), które chcesz zatrzymać (zarówno z wykorzystanych, jak i tych odłożonych na bok). Umieść je przed sobą na stole.
- 4 Pozostałe karty tropów umieść na spodzie talii kart tropów, a żetony dowodów zakryte w puli dowodów.
- 5 Dobierz 2 karty spraw. Jedną połóż odkrytą przed sobą, a drugą odłóż na spód talii spraw.



PRZYKŁAD POWYŻEJ: Otrzymujesz , bo jest bezpośrednio połączony z kartą sprawy, ale nie otrzymujesz , bo jest połączony pośrednio.

Niewybrane żetony dowodów uniwersalnych  wracają do swojej puli.

Za każdy otrzymany bonus  z właśnie zamkniętej sprawy dobierz 1 kartę sprawy więcej (możesz zatrzymać tylko 1 kartę niezależnie od liczby dobranych kart).

BONUSY:



Weź żeton bonusowego punktu z zasobów.



Weź żeton dowodu uniwersalnego  z zasobów. Możesz go użyć zamiast dowolnego żetonu dowodu podczas tworzenia połączenia.



Gdy dobierasz karty spraw (patrz krok 5), dobierz jedną kartę więcej.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej 9 punktów (za ukończone karty spraw i żetony bonusów), każdy inny gracz rozgrywa jeszcze jedną turę, po czym gra się kończy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

ROZSTRZYGNIECIE REMISU

Wygrywa gracz, który zamknął sprawę o wyższej wartości punktowej. Jeśli dalej jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą zamkniętych spraw.

TWÓRCY

Projekt gry: Radosław Ignatów
Rozwój gry: Michał Gołębiowski
Oprawa graficzna: Michał Szymański,
Katarzyna Kosobucka

Instrukcja: Jonathan Bobal,
Bree Goldman
Kierownik projektu: Marta Borowska
Wydawca: Vincent Vergonjeanne

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Marcin Lenkiewicz
Skład: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman