

PARANORMALNI DETEKTYWI *Instrukcja*



Wprowadzenie

Otwierasz oczy i doznajesz największego szoku w swoim życiu – ono właśnie dobiegło końca, a Ty jesteś zawieszonym w powietrzu duchem! Przeżaszony patrzysz w dół na własne ciało i dostrzegasz, że dziwna grupa nieznajomych zgromadziła się wokół Twoich doczesnych szczątków, przyglądając się im z fascynacją. To... detektywi! To dobrze, teraz musisz jedynie znaleźć sposób na nawiązanie z nimi kontaktu! Musisz naprowadzić ich na trop mordercy, by sprawiedliwości mogło stać się zadość!

Cel gry

„Paranormalni Detektywi” to gra imprezowa z elementami dedukcji.

Jeden z graczy odgrywa rolę Ducha niedawno zmarłej osoby, podczas gdy pozostali gracze wcielają się w Paranormalnych Detektywów, którzy starają się odkryć, w jaki sposób ofiara zmarła. Używając swych zdolności medium, Detektywi będą komunikować się z Duchem, zadając pytania dotyczące szczegółów zbrodni.

Pierwszy z Detektywów, który prawidłowo odgadnie wszystkie 5 Kluczowych Elementów historii, zostanie zwycięzcą wraz z Duchem.

Komponenty gry

1 Plansza Główna



28 Karty Historii

2

Dotyk Ducha



35 Karty Interakcji

Duchomierz



Karty Interakcji Ducha

3

Duch układa do trzech wskaźników na Duchomierzu.



5 Zastonki Detektywów



Arkusze Detektywów 5



1 Arkusz Ducha



Pergamin 1



5 Wskaźniki Tabliczki Rozmów



6 Markery



3 Wskaźniki Duchomierza

Wskaźniki Obrażeń 10



17 Karty Tarota



2 Sznury Wisielca

Kontrola rodzicielska

„Paranormalni Detektywi” to gra z motywem śmierci. Niektóre z historii zawierają nawiązania do przemocy, narkotyków i seksu. Jeśli w grze biorą udział młodszy gracze, sugerujemy, by w rolę Ducha wcielił się dorosły, który wybierze historię odpowiednią dla młodszych odbiorców. Wszystkie historie nawiązujące do narkotyków i seksu oznaczono ikoną **KONTROLA RODZICIELSKA** umieszczoną w prawym górnym rogu karty.

Przygotowanie gry



- 1 Umieście Planszę Główną i Pergamin na środku stołu **A**.
- 2 Umieście wskaźniki: Duchomierza, Tabliczki Rozmów, Obrażień i Sznury Wisielca obok planszy **B**.
- 3 Zdecydujcie, który z was przyjmie rolę Ducha. Wybrany gracz bierze Arkusz Ducha, jedną losową Kartę Historii, trzy Karty Interakcji Ducha, talię Kart Tarota oraz Marker **C**.
- 4 Pozostali gracze wybierają (bądź losują) Detektywa, w którego się wcielią, i biorą:
 - Odpowiadającą postaci Zastłonkę Detektywa,
 - Arkusz Detektywa do umieszczenia za swoją Zastłonką,
 - Wszystkie Karty Interakcji oznaczone w lewym górnym rogu ikoną ich Detektywa.
 - Marker **D**.

UWAGA: Nie czytajcie Kart Historii przed grą! Tylko jedna Karta Historii powinna zostać przeczytana przez gracza grającego Duchem podczas przygotowania gry.



- 5 Każdy Detektyw odrzuca do pudełka wszystkie Karty Interakcji nieposiadające ikony wskazującej obecność liczbę graczy (wliczając w nią Ducha).

UWAGA: W grach dla 2 graczy (jeden Detektyw i jeden Duch) Detektyw powinien dobrać dwa zestawy siedmiu Kart Interakcji dowolnych dwóch Detektywów.

NA PRZYKŁAD: W grze dla 5 graczy odrzućcie karty zawierające ikony  i .

Poniższa tabelka pokazuje liczbę Kart Interakcji, jaką powinien posiadać każdy Detektyw na początku rozgrywki w zależności od liczby graczy:

| | |
|----------|---------|
| 2 graczy | 14 kart |
| 3 graczy | 7 kart |
| 4 graczy | 6 kart |
| 5 graczy | 5 kart |
| 6 graczy | 4 karty |

UWAGA: Dwie Karty Interakcji (Dotyk Ducha i Pióro) wymagają kontaktu fizycznego pomiędzy graczami. Jeśli jacykolwiek gracze w waszej grupie nie czują się z tym komfortowo, mogą odrzucić wspomniane karty zamiast kart oznaczonych ikonami.

W grach na 2, 3 bądź 4 osoby, w których Detektywi powinni odrzucić mniej niż 2 karty, gracze mogą wymienić te dwie karty (Dotyk Ducha i Pióro) na dwie inne Karty Interakcji Detektywów niebiorących udziału w grze. W takim przypadku gracz może mieć więcej niż jedną kartę danego rodzaju.

- 6 Gracz grający Duchem czyta w sekrecie wybraną Kartę Historii. Następnie kładzie on Wskaźniki Obrażeń na obrysie ciała narysowanego kredą na Planszy Głównej **E** tak, jak pokazano na Karcie Historii (w niektórych historiach nie ma żadnych ran do oznaczenia), oraz kładzie jeden Wskaźnik Obrażeń na polu płci ofiary **F**. Wskaźniki te pokazują, w których miejscach na ciele ofiary są **widoczne** rany oraz jakiej była ona płci. Na koniec Duch czyta na głos opis wyglądu swego ciała, napisany kursywą na dole Karty Historii.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 3 GRACZY:



Przebieg gry

Osoba spośród Detektywów, która jako ostatnia widziała coś straszego, wykonuje pierwszą turę. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Proces ten powtarza się w kółko aż do zakończenia rozgrywki. Osoba grająca Duchem nigdy nie ma swojej własnej tury – jej rolą jest odpowiadanie na pytania Detektywów.

W swojej turze wykonaj kolejno dwie następujące fazy:

1 Zadaj Duchowi pytanie (obowiązkowe).

2 Spróbuj odgadnąć tajemnicę (opcjonalne).

Zadawanie Pytania

Aby zadać pytanie, wykonaj kolejno następujące kroki:

1 Wybierz ze swojej ręki jedną z Kart Interakcji i zagraj ją, kładąc ją na stole odkrytą.

2 Zadaj na głos dowolne pytanie, na które odpowiedzią nie będą „tak” lub „nie”.


3 Duch odpowiada na pytanie w sposób podyktowany przez zagrana przez siebie kartę.

4 Gdy Duch odpowie, wszyscy Detektywi mogą zanotować obserwacje na swoich arkuszach.


5 Odłóż zagrana kartę interakcji do pudełka – nie będzie już używana podczas tej rozgrywki.

Odgadywanie Tajemnicy

Po tym, jak Duch udzieli odpowiedzi, możesz spróbować odgadnąć historię śmierci (w swojej turze tylko ty możesz odgadywać). Musisz opowiedzieć **na głos** swoją wersję historii, wymieniając jej pięć Kluczowych Elementów.

 **KTO** jest osobą bądź istotą odpowiedzialną za śmierć ofiary? Nie musi być to koniecznie świadomy morderca, a jedynie osoba, której działalność niechcący doprowadziła do śmierci Ducha. Może to być także sama ofiara. Zazwyczaj Słowo Kluczowe odnosi się do profesji odpowiedzialnego bądź jego relacji względem ofiary.

PRZYKŁADY: gangster, kierowca taksówki, wujek, partner.

 **GDZIE** doszło do śmierci ofiary? Zazwyczaj jest to nazwa miejsca, budynku lub pomieszczenia w domu.


PRZYKŁADY: salon, piekarnia, plaża, kopalnia.

UWAGA: W grze kluczowa jest kreatywność! Detektywi mogą zadać dowolne pytania. Pytanie może bezpośrednio dotyczyć jednego z pięciu Kluczowych Elementów historii (KTO?, DLACZEGO? GDZIE?, JAK? i CZYM?), ale nie musi.


Przykładowe pytania:

- Czym się zajmowałeś?
- Jak szybko umarłeś?
- Jak się czułeś na 5 minut przed swoją śmiercią?
- Jaka była Twoja relacja z mordercą?


WAŻNE: Możesz dwa razy próbować zgadnąć historię śmierci. Po tym, jak twoje dwie próby nie dadzą ci zwycięstwa, zostajesz odsunięty od śledztwa i nie możesz już wykonywać swoich tur. Pozostali Detektywi grają dalej bez zmian.

 DLACZEGO dana osoba doprowadziła do śmierci ofiary? Jaki był jej motyw?

PRZYKŁADY: zazdrość, pieniądze, znęcanie się, pośpiech.

 JAK zginęła ofiara? Zazwyczaj jest to jakieś działanie lub stan medyczny, który był bezpośrednią przyczyną śmierci ofiary.

PRZYKŁADY: rana kłuta, utopienie, reakcja alergiczna, postrzał.

 CZYM zabito ofiarę? Co było bronią, narzędziem lub obiektem, za pomocą którego doprowadzono do śmierci ofiary?

PRZYKŁADY: maczeta, strzelba, kamień, ogień.

Po lewej stronie Karty Historii jest lista wszystkich słów, jakie Duch powinien zaakceptować jako Elementy Kluczowe historii. Duch powinien także zaakceptować odpowiedź, jeśli Detektyw użyje synonimu słowa z listy Kluczowych Elementów.

PRZYKŁADY:

Kluczowym Elementem w kategorii CZYM? jest siekiera. Duch powinien w tym wypadku zaakceptować słowa takie jak topór albo tomahawk, a odrzucić maczetę, sztylet czy nóż.

Kluczowym Elementem w kategorii DLACZEGO? jest panika. Duch powinien zaakceptować odpowiedzi takie jak strach czy przerażenie, a odrzucić emocje, stres czy nerwicę.

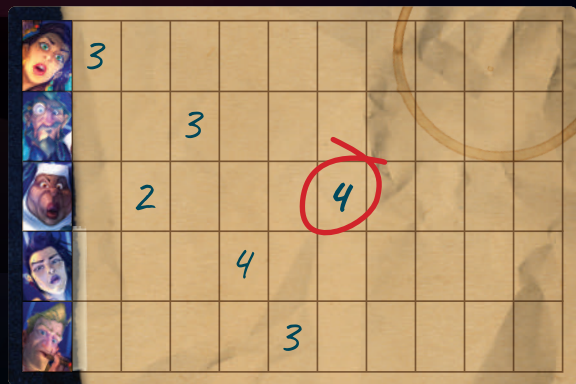
Rozwiązanie Zagadki i Częściowy Postęp






Po tym, jak przedstawiś swoją wersję historii, są dwie możliwości:

- **Zagadka zostaje rozwiązana:** Jeśli prawidłowo odgadłeś wszystkie pięć Kluczowych Elementów historii, ty i Duch wygrywacie grę.
- **Częściowy Postęp:** Jeśli odgadłeś jedynie część z pięciu Kluczowych Elementów, Duch zapisuje w dowolnym miejscu twojego Arkusza Detektywa liczbę od 0 do 4. Liczba ta wskazuje, ile Elementów Kluczowych odgadłeś, ale nie wiadomo, które są właściwe. Duch powinien zrobić to dyskretnie, bez podawania tej informacji na głos, tak by inni Detektywi nie dowiedzieli się o twoim Postępie Śledztwa.

Następnie Duch w sekrecie odnotowuje na swoim Arkuszu Ducha liczbę odgadniętych Elementów Kluczowych. Dokonuje tego w najbliższej wolnej kolumnie od lewej, w rzędzie odpowiadającym Detektywowi, który właśnie przedstawiał swoją wersję wydarzeń.

PRZYKŁAD: Zakonnica Klara próbuje drugi raz odgadnąć zagadkę i prawidłowo identyfikuje cztery z pięciu Kluczowych Elementów historii. Duch zapisuje „4” na swoim Arkuszu Ducha w pierwszej wolnej kolumnie od lewej, w rzędzie reprezentującym postępy Klary.



| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|--|
|  | 3 | | | | |
|  | | 3 | | | |
|  | 2 | | 4 | | |
|  | | | 4 | | |
|  | | | | 3 | |

UWAGA: Arkusze Ducha powinny być zawsze zakryte, tak by Detektywi nie widzieli jego zapisków.

Dodatkowa Wskazówka Ducha

Jeśli odgadłeś historię tylko częściowo, Duch daje wszystkim Detektywom dodatkową wskazówkę. Zagrywa jedną z trzech Kart Interakcji Ducha i udziela podpowiedzi przy pomocy metody opisanej na karcie. Żaden z Detektywów nie może zadać pytania, zanim podpowiedź zostanie udzielona, lecz wszyscy Detektywi mogą obserwować podpowiedź i odnotować swoje obserwacje. Każda z Kart Interakcji Ducha może zostać użyta tylko raz w ciągu gry i zostaje odrzucona do pudełka po użyciu.

Koniec Tury Detektywa

Gdy twoja tura dobiegnie końca, kolejny Detektyw siedzący po twojej lewej rozpoczyna swoją turę.

Koniec gry

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

- 1 Detektyw prawidłowo odgadł wszystkie Kluczowe Elementy historii (spójrz: Odgadywanie Tajemnicy). W tym wypadku Detektyw i Duch wygrywają wspólnie.
- 2 Wszystkim Detektywom skończyły się Karty Interakcji bądź wszyscy podjęli już dwie nieudane próby odgadnięcia zagadki. Detektyw, który odgadł najwięcej Kluczowych Elementów historii, jest jedynym zwycięzcą rozgrywki! W wypadku remisu wygrywa gracz, który jako pierwszy odgadł najwięcej Kluczowych Elementów.

PRZYKŁAD: W grze z dwoma Detektywami Arkusz Ducha wskazuje, że pierwszą próbę odgadnięcia tajemnicy podjęła Zakonnica Klara. Odgadła ona 3 z 5 Kluczowych Elementów. Po niej po raz pierwszy zgadywał Naukowiec Krzysztof, który odgadł 4 z Kluczowych Elementów. W kolejnej turze Krzysztof spróbował jeszcze raz, odgadyując 4 Kluczowe Elementy. Na koniec Klara podjęła swoją drugą próbę i także odgadła 4 Kluczowe Elementy. Gra dobiegła końca, bo wszyscy Detektywi podjęli po dwie próby odgadnięcia zagadki. Tym sposobem Krzysztof wygrywa, bo jako pierwszy odgadł największą liczbę Kluczowych Elementów.

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

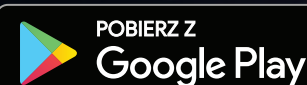
Historie i sortowanie kart

„Paranormalni Detektywi” opierają się na historiach, z których każda może zostać użyta tylko raz. Sugerujemy, by pakować wykorzystane karty Historii do oddzielnego woreczka i nie używać ich w kolejnych rozgrywkach. Zachęcamy do ściągnięcia naszej darmowej aplikacji

Paranormal Detectives, by uzyskać dostęp do kolejnych tajemniczych historii!

8

Darmowa aplikacja





Wariant kooperacyjny

W tym wariantcie wszyscy Detektywi pracują razem nad rozwiązaniem tajemnicy. Mogą komunikować się bez ograniczeń i dzielić się wszelkimi informacjami na temat otrzymanych wskazówek.

Jedyną różnicą w samej rozgrywce jest to, że Detektywi jako drużyna mają jedynie dwie próby odgadnięcia historii. Muszą oni wspólnie ustalić wersję wydarzeń i wybrać moment do odgadnięcia historii.

Wszyscy gracze (wliczając Ducha) wygrywają jedynie wtedy, gdy prawidłowo odgadnięte zostaną wszystkie z pięciu Kluczowych Elementów zagadki. Liczba użytych Kart Interakcji wskaże wasz wynik:

Liczba użytych Kart Interakcji

14+

12–13

10–11

9 albo mniej

Wynik

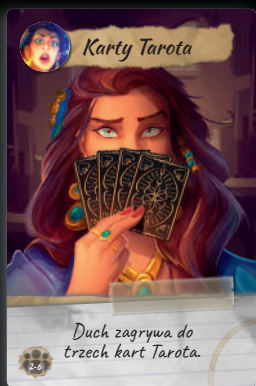
Początkujący Poszukiwacze Duchów

Subtelni Spirytystyczni Łowcy

Zdeterminowani Łowcy Zjaw

Sławni Pogromcy Duchów

Karty Interakcji



Karty Tarota

Duch wybiera do trzech Kart Tarota i układa je na stole w sposób dający odpowiedź.

Duch może wykorzystać rewers lub rewery wybranych Kart Tarota, aby przykryć nimi fragmenty pozostałych kart. Dzięki temu może pokazać tylko kluczowe dla odpowiedzi fragmenty obrazka.



PRZYKŁAD: Duch został zapytany: „W jaki sposób umarłeś?”. Może on ułożyć dwie z wybranych kart awersem do góry i użyć trzeciej karty, aby zakryć nieistotne fragmenty pozostałych dwóch. W ten sposób widać na kartach człowieka spadającego z wieży.



Tabliczka Rozmów

Duch używa Tabliczki Rozmów, aby udzielić odpowiedzi. Tabliczka zawiera litery podzielone na dziewięć grup po trzy litery. Duch używa pięciu ponumerowanych wskaźników, aby przeliterować pięć pierwszych liter odpowiedzi.

Duch układa wskaźniki jeden po drugim tak, aby każdy pokazywał jedną z grup liter (nie pojedynczą literę).

Więcej niż jeden wskaźnik może pokazywać jedną grupę. Na potrzeby słów z polskimi znakami, literka Z liczy się także jako Ż i Ź, literka S jako Ś, itd.

PRZYKŁAD: Aby zasugerować słowo „trucizna”, Duch układa wskaźniki w następujący sposób:



Duchomierz

Duch stara się odpowiedzieć na pytanie, układając do trzech wskaźników na różnych skalach Duchomierza.

- Małe – Duże
- Lekkie – Ciężkie
- Wolne – Szybkie
- Dobre – Złe
- Ciche – Głośne
- Zimne – Gorące
- Młode – Stare

Zamiast układać wskaźniki na skali, Duch może ułożyć jeden bądź więcej ze wskaźników na polu z gamą kolorów.

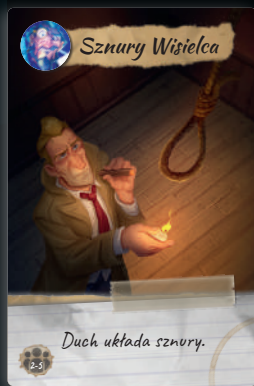
PRZYKŁAD: Duch został zapytany o narzędzie zbrodni, którym jest ogień. Postanawia ułożyć wskaźniki tak, by pierwszy wskazywał „Lekkie”, drugi „Gorące”, a trzeci kolor czerwony.





Pióro

Duch próbuje narysować odpowiedź na Pergaminie, trzymając za nadgarstek i prowadząc rękę Detektywa, który trzyma Marker. Rysunek musi zostać wykonany pojedynczym pociągnięciem Markera. Jeśli linia zostaje przzerwana, Detektyw traci nadprzyrodzony kontakt z Duchem, co przerywa dalsze rysowanie. Duch ma prawo narysować jedynie kształty i symbole – rysowanie słów, liter i cyfr jest niedozwolone.



Sznury Wisielca

Duch układa na stole dwa sznury, próbując przekazać odpowiedź. Duch może układać ze sznurów kształty i symbole, ale nie słowa, litery czy cyfry.



Krzyk z zaświatów

Duch odpowiada na pytanie poprzez wydanie dźwięku (nie może być to żadne słowo) bądź przez wskazanie palcem obiektu znajdującego się w pokoju.



Szept z cienia

Nie wydając z siebie żadnego dźwięku, Duch odpowiada na pytanie, poruszając ustami tak, by przekazać pojedyncze słowo.



Dotyk Ducha

Duch odpowiada, rysując palcem po plecach Detektywa tak, aby inni gracze nie widzieli odpowiedzi. Duch może rysować jedynie kształty i symbole, ale nie słowa, litery czy cyfry.



Nawiedzone lustro

Nie wydając żadnych dźwięków, Duch odpowiada na pytania przy pomocy gestów, ruchów i mimiki twarzy, mając na to maksymalnie 3 sekundy.





Autorzy

- Projekt gry:** Marcin Łączyński, Szymon Maliński, Adrian Orzechowski
Współprojektant konceptu gry: Horacy Mazowiecki
Ilustracje: JocArt – Jochem van Gool
Projekt graficzny: Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka
Producent: Vincent Vergonjeanne
Manager produkcji: Przemysław Dołęgowski
Rozwój gry: Filip Miłuński, Michał Gołębiowski
Edycja instrukcji: Seth Johnson, Paul Grogan, Gaming Rules!

Edycja polska

- Tłumaczenie:** Rafał Wojda-Wołkowycki
Korekta: Marta Kania
Skład/DTP: Creatika – Łukasz Kempieński
Wydawca: Michał Herman
Redakcja: Patryk Blok

**GAMING
RULES!**

Historia powstania niniejszej gry jest dość niezwykła. Wstępny projekt został powołany do życia podczas imprezy związanej z grami, zwanej „Laboratorium Gier”. Zespół Lucky Duck Games i projektanci chcą wyrazić swoją wdzięczność ekipie organizującej „Laboratorium Gier” przeprowadzonej przez Krzysztofa Szafrąńskiego i Macieja Jesionowskiego oraz wobec wszystkich uczestników wydarzenia.

Chcemy także podziękować wszystkim Ambasadorom Lucky Duck Games za ich cenne uwagi, przesłane nam podczas wczesnych testów tego tytułu!



© 2020 Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków, Polska

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com