



2-4



8+



20'

ŚLEDZTWO W MUZEUM™



Phil Walker-Harding



Maxime Sarthou

ELEMENTY GRY:

- * 24 kafelki podejrzanych
- * 1 kafelek wyjścia ewakuacyjnego
- * 32 karty poszlak (po 4 każdego z 8 rodzajów)
- * 48 żetonów śledztwa (po 12 w każdym z 4 kolorów)
- * 4 żetony detektywów (A, B, C, D)
- * 4 notesy śledcze
- * 4 ołówki



DRRRRRYYYYYYYYYŃ!

Słyszycie zawodzący dźwięk alarmu. Wiecie, że wszystkie wyjścia z budynku właśnie się zamykają. Może to oznaczać tylko jedno - któryś z eksponatów został skradziony! W budynku znajduje się 16 osób. Dyrektor muzeum liczy, że to właśnie Wy - słynni detektywi - zdemaskujecie sprawcę. Szukajcie poszlak, które pozwolą Wam rozwikłać tajemnicę. A może złodziej uciekł jeszcze zanim zamknięto wszystkie drzwi?



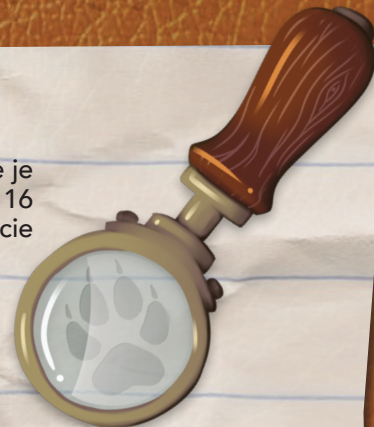
CEL GRY

Pośród 16 podejrzanych znajdź złodzieja lub złodziei eksponatu. Badaj poszlaki. Zapisuj wskazówki w notesie. Masz 6 rund na rozwiązanie sprawy. Obstawiaj, kto jest winny. Wygrywa gracz, który postawi najwięcej na prawdziwego sprawcę lub sprawców.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieśćcie na stole odkryty kafelek wyjścia ewakuacyjnego.
2. Przetasujcie 24 kafelki podejrzanych. Dobierzcie losowo 16 z nich i umieśćcie je odkryte na stole w kwadracie 4x4. Utworzą one mapę muzeum. W każdym z 16 pokoi znajduje się 1 podejrzany lub podejrzana. Pozostałe 8 kafelków odłóżcie do pudełka.
3. Przygotujcie 32 karty poszlak. Podzielcie je według koloru na 8 kategorii:

1. Gatunek.
2. Nakrycie głowy.
3. Gadżet.
4. Ubranie.
5. Ekspozycja.
6. Wiersz.
7. Kolumna.
8. Narożnik.



- Przetasujcie osobno zakryte karty każdej z powyższych kategorii.
- Z każdego utworzonego w ten sposób stosu dobierzcie po jednej karcie i przetasujcie je razem, tworząc stos 8 kart. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka, bez podglądania!
- Umieśćcie karty ze stosu w obszarze gry, po jednej na początku i na końcu każdego wiersza.



Pozostałe karty poszlak umieśćcie w pudełku.

4. Każdy gracz otrzymuje:
 - 1 notes śledczy,
 - 1 ołówek,
 - 1 żeton detektywa:
 - ❖ w rozgrywce 2-osobowej użyjcie żetonów A i B,
 - ❖ w rozgrywce 3-osobowej użyjcie żetonów A, B i C,
 - ❖ w rozgrywce 4-osobowej użyjcie wszystkich żetonów (A, B, C i D).
 - 12 żetonów śledztwa w tym samym kolorze, co wybrany żeton detektywa. Żetony śledztwa gracz umieszcza zakryte przed sobą.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z 6 rund.

Grę rozpoczyna gracz z żetonem A, następnie ruchy wykonują kolejno gracze z żetonami: B, C i D, zależnie od liczby graczy.

Podczas swojej tury gracz **musi** wykonać w odpowiedniej kolejności dwie akcje:

1. Zbadaj poszlakę.
2. Wskaż winnego.

1. Zbadaj poszlakę

Aktywny gracz wybiera jedną z 8 zakrytych kart poszlak. Gracz może zobaczyć poszlakę przedstawioną na awersie karty w tajemnicy przed innymi graczami. Poszlaki pomagają detektywom ustalić, którzy podejrzani są niewinni.



PRZYKŁAD:

Widoczna obok poszlaka informuje, że postaci znajdujące się w 4 pomieszczeniach w prawym górnym narożniku pola gry są niewinne.

Możliwe sytuacje podczas badania poszlaki:

- Na karcie poszlaki nie ma jeszcze żadnych żetonów śledztwa. Gracz może zbadać poszlakę.
- Na karcie znajduje się jeden lub więcej żetonów śledztwa. W takiej sytuacji gracz musi się upewnić, że posiada w swojej puli żeton śledztwa o wartości **większej lub równej najwyższej wartości umieszczonej już na karcie**. Jeśli gracz nie ma takiego żetonu, nie może zbadać danej poszlaki i musi wybrać inną kartę.

Po podejrzeniu karty poszlaki gracz dyskretnie zapisuje zawartą na niej informację w swoim notesie śledczym. W tym celu gracz wykreśla ikonę zbadanej poszlaki ze swojego notesu. Następnie przekreśla wszystkie pola kwadratu 4x4 (reprezentującego obszar gry), na których znajdują się podejrzani, którzy w świetle zbadanej poszlaki okazali się niewinni.

W kolejnym kroku gracz umieszcza na karcie zbadanej poszlaki żeton śledztwa o dowolnej wartości (jeśli jako pierwszy zbadał daną poszlakę) lub żeton o wartości **równej lub większej** od najwyższej wartości umieszczonej już na karcie. Jeżeli gracz nie posiada w swojej puli żetonów, które pozwoliłyby mu zbadać którąkolwiek z poszlak, od razu przechodzi do fazy „wskaż winnego”.



2. Wskaż winnego

Aktywny gracz musi umieścić swój zakryty żeton śledztwa:



Na kafelku wybranego podejrzanego. W ten sposób gracz typuje winnego spośród 16 podejrzanych. Jeśli na koniec gry postać na kafelku wytypowanym przez gracza okaże się złodziejem, gracz zdobędzie punkty.



LUB

Na kafelku wyjścia ewakuacyjnego.

W ten sposób gracz nie typuje żadnego z 16 podejrzanych, twierdząc, że złodziej uciekł z muzeum jeszcze przed zamknięciem wyjść ewakuacyjnych. Jeśli na koniec gry wszyscy podejrzani zostaną uniewinnieni, gracz otrzyma punkty.

UWAGA! W toku śledztwa gracze mogą umieścić na danym kafelku kilka żetonów w swoim kolorze, jednak nie więcej niż jeden na turę. Na jednym kafelku mogą się znajdować żetony wielu graczy.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z zakończeniem 6 rundy.

Gracze odsłaniają kolejno karty poszlak i zakrywają kafelki podejrzanych, którzy w świetle danej poszlaki okażą się niewinni. Żetony śledztwa umieszczone na tych kafelkach należy usunąć z gry.

Kiedy już wszystkie poszlaki zostaną zbadane, gra kończy się na jeden z trzech sposobów:

• **Pozostał jeden odsłonięty kafelek podejrzanego:** udało wam się znaleźć złodzieja! Każdy z graczy sumuje wartości swoich żetonów śledztwa umieszczonych na kafełku winnego. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża!

• **Wszystkie kafelki są zakryte:** złodziej uciekł z muzeum! Gracze sumują wartości swoich żetonów śledztwa umieszczonych na kafełku wyjścia ewakuacyjnego. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża!

• **Pozostało kilka odsłoniętych kafełków podejrzanych:** Udało wam się schwycić złodziejską szajkę! Gracze sumują wartości swoich żetonów śledztwa umieszczonych na kafełkach winnych, a następnie otrzymują po jednym punkcie za każdego poprawnie wskazanego winnego. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża!

Remisy nie są rozstrzygane, detektywi po prostu przybijają piątkę i dzielą się zwycięstwem.

Jeśli żaden z graczy nie wskazał odpowiedniego kafełka, śledztwo kończy się niepowodzeniem. Będziecie musieli poćwiczyć, by stać się światowej klasy detektywami. Kolejne rozgrywki to świetny sposób na doskonalenie umiejętności śledczych.



Olimpia



Cyryl

Przykład punktacji: Śledztwo wykazało, że Olimpia i Cyryl są złodziejami. Żółty gracz zdobywa 11 punktów (6+4 za umieszczone żetony oraz 1 za poprawne wskazanie winnego). Różowy gracz otrzymuje 12 punktów (5+3+2 za umieszczone żetony oraz 2 za poprawne wskazanie obojga winnych). Zwycięża różowy gracz.

Edycja polska:

Kierownik projektu: Arek Maj

Tłumaczenie: Kamila Wiatrzyk

Korekta: Arek Maj

Opracowanie graficzne i DTP: Agata Syc



FOXGAMES

©2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl | www.gwfoksal.pl

©2022 Blue Orange Edition. Museum Suspects i Blue Orange to zastrzeżone znaki towarowe Blue Orange Edition. Gra została wydana i jest dystrybuowana pod obostrzeniami licencji zastrzeżonej przez Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu

