

Detektyw Lupka

portret pamięciowy



DETEKTYWISTYCZNA
GRA LOGICZNA
INSTRUKCJA

Muzeum było tego dnia zamknięte, by nie zacierać śladów. Drepcząc w te i we w te po czerwonym dywanie, zrozpaczony kustosz rwał sobie włosy z głowy i jęczał cicho za każdym razem, gdy zerkał na puste miejsce po obrazie. Strażnicy stali pod ścianą i wpatrywali się w czubki własnych butów. Niestety śledczy nie mieli dla nich dobrych wiadomości. Sprawca był prawdziwym profesjonalistą - nie pozostawił niczego, co mogłoby do niego doprowadzić. Jedynie dziwne plotki o mężczyźnie przechadzającym się ulicami miasteczka z prostokątnym pakunkiem pod pachą... Śledczy postanowili znaleźć złodzieja dzieła sztuki. Ten, któremu się uda, zasłuży na awans!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

32 tafelki podejrzanych

Na tych tafelkach przedstawione są portrety pamięciowe podejrzanych o dokonanie kradzieży.



4 tafelki Detektywa Lupki

Tafelki przedstawiające wizerunek Detektywa Lupki.



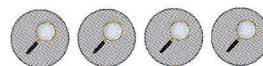
żetony niewinności

Tymi znacznikami gracze będą oznaczać podejrzanych, którzy ich zdaniem są niewinni.



żetony w kolorze szarym

Żetony w kolorze szarym będą potrzebne do gry **ŚLEDZTWO**, opisanej w dalszej części instrukcji.



12 tafelków z cechami podejrzanych

Na tych tafelkach przedstawiono wszystkie możliwe cechy powtarzające się w portretach pamięciowych podejrzanych. Te tafelki, będą potrzebne do gry **ŚLEDZTWO**.



GRA I PORTRET PAMIĘCIOWY

CEL GRY

Waszym zadaniem będzie wytypowanie **GŁÓWNEGO PODEJRZANEGO**. Podczas śledztwa będziecie mieć do dyspozycji portrety pamięciowe wszystkich podejrzanych w sprawie o włamanie. Każdy z nich ma trzy charakterystyczne cechy: oczy, fryzura oraz zarost.

Osoba, która wytypuje na samym końcu rozgrywki, taki portret pamięciowy, którego cechy będą powtarzały się najczęściej w kolumnach i rzędach na polu gry - zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Przygotujcie **tafelki podejrzanych**. W zależności od liczby uczestników rozgrywki trzeba odrzucić kilka tafelków do pudełka z grą (nie oglądajcie ich!). Nie będą one wykorzystane podczas tej rozgrywki.

- Gdy gracie w 2 osoby odłóżcie 5 tafelków podejrzanych.
- Gdy gracie w 3 osoby odłóżcie 4 tafelki podejrzanych.
- Gdy gracie w 4 osoby odłóżcie 3 tafelki podejrzanych.

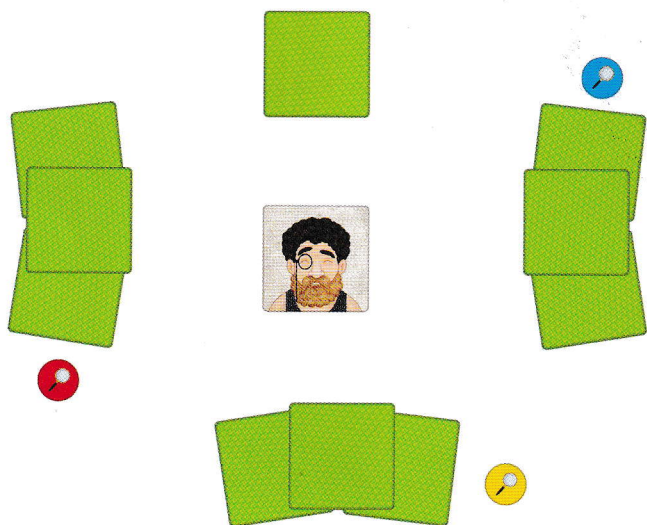
Pozostałe tafelki przemieszajcie lub potasujcie, a następnie ułóżcie w stos awerssem do dołu, czyli tak, by nie było widać portretów pamięciowych podejrzanych.

2. Weźcie górny tafelkę ze stosu podejrzanych i połóżcie odkryty na środku pola gry.

3. Następnie każdy z graczy dociąga 3 tafelki ze stosu podejrzanych i trzyma je w ręce, tak by pozostali uczestnicy rozgrywki nie widzieli portretów pamięciowych.

4. Rozdajcie jeszcze żetony niewinności. Każdy z uczestników wybiera żetony w dostępnym kolorze, a następnie zabiera je i kładzie je blisko siebie.

- Gdy w grze bierze udział 2 graczy, każdy z nich otrzymuje dwa żetony niewinności.
- Gdy w grze bierze udział 3 lub 4 graczy, każdy z nich otrzymuje jeden żeton niewinności.



Gra przygotowana do trzyosobowej rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Podczas gry będziecie kolejno wykonywać swoje akcje, w następujących po sobie turach. Grę niech rozpocznie ten z was, który ostatnio czytał dobry kryminał. Gracze wykonują swoje akcje po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z was wykonuje w swojej turze kolejno następujące akcje:

1. ZDJĘCIE ŻETONÓW NIEWINNOŚCI
2. DOŁOŻENIE PORTRETU PAMIĘCIOWEGO
3. PRZESUNIĘCIE PORTRETU PAMIĘCIOWEGO
4. POŁOŻENIE ŻETONÓW NIEWINNOŚCI
5. DOBRANIE TAFELKA PODEJRZANEGO

Gra toczy się do momentu, gdy pole gry zostanie wypełnione tafelkami - czyli będzie ich łącznie 25. Wówczas każdemu z graczy pozostanie jeden portret pamięciowy, który będzie przedstawiał ich **GLÓWNEGO PODEJRZANEGO**. Gra kończy się i następuje podliczenie punktów. Szczegółowo jest to opisane w dalszej części instrukcji.

SZCZEGÓŁOWY OPIS AKCJI

1. ZDJĘCIE ŻETONÓW NIEWINNOŚCI

Pierwszą waszą akcją w turze jest zdjęcie waszych żetonów niewinności z tafelków, znajdujących się na polu gry. Jest to potrzebne, żeby nie blokować samemu sobie ruchów na polu gry.

Podczas pierwszej tury nie wykonuje się tej akcji, gdyż gracz nie ma jeszcze swoich żetonów położonych na tafelkach.

2. DOŁOŻENIE PORTRETU PAMIĘCIOWEGO

Gracz wybiera jeden z posiadanych w ręce tafelków podejrzanych i kładzie go na polu gry tak, by stykał się przynajmniej jednym bokiem z innymi leżącymi tafelkami.

Zasada kwadratu: po dołożeniu lub przesunięciu, tafelki podejrzanych mogą tworzyć pole gry nie większe niż kwadrat o bokach 5x5.

Gdy gracz dokłada lub przesuwa tafelki z portretem podejznanego, musi zachować powyższą zasadę. Musicie zwracać uwagę, by pole gry zachowywało po każdym dołożeniu i przemieszczeniu tafelka ramy kwadratu o bokach 5x5 tafelków. Oznacza to w praktyce, że nie można dołożyć lub przemieścić portretu pamięciowego w miejsce, które wychodzi poza obręb kwadratu wyznaczonego już wcześniej przez wypełnione rzędy i kolumny.



Ilustracja przedstawia miejsca, w które można położyć lub przesunąć tafelki, nie łamiąc zasady kwadratu.

3. PRZESUNIĘCIE PORTRETU PAMIĘCIOWEGO

Podczas swojej tury możecie skorzystać z akcji przesunięcia jednego tafelka podejznanego, leżącego na polu gry, w inne miejsce. Jest to akcja opcjonalna, gracz nie musi jej wykonywać.

Nie można przesunąć tafelka z portretem pamięciowym, jeżeli:

- znajduje się na nim jakikolwiek żeton niewinności,
- tafelki jest zablokowany, czyli każdym bokiem styka się z innym tafelkiem,
- przesunięcie tafelka spowodowałoby brak spójności pola gry, czyli tafelki na polu gry stworzyłyby dwie lub więcej grup.



Na ilustracji zaznaczono te tafelki, które mogą być przesunięte.

4. POŁOŻENIE ŻETONÓW NIEWINNOŚCI

Macie do dyspozycji specjalny żeton niewinności (a nawet dwa, gdy gracie w dwie osoby). Dzięki niemu możecie blokować wybrane tafelki podejrzanych, przed przesunięciem przez pozostałych graczy. Odpowiednie stosowanie tego znacznika ułatwi wam drogę do zwycięstwa.

Znacznik niewinności można położyć na portrecie, na którym leży już jeden lub więcej znaczników należących do innych graczy.

5. DOBRANIE TAFELKA PODEJRZANEGO

Jako ostatnią akcję w swojej turze dobierz jeden portret ze stosu tafelków podejrzanych. Po dobraniu tafelka, gracz przekazuje turę kolejnej osobie, siedzącej po jego lewej stronie.

PORADNIK ŚLEDZEGO PIERWSZY PODEJRZANY

Trzymając w ręce pierwsze tafelki podejrzanych powinieneś wybrać jeden z nich – to będzie Twój pierwszy podejrzany. Zatrzymaj go na ręce i nie wykładaj przynajmniej przez kilka pierwszych ruchów. W swoich pierwszych turach staraj się, aby tafelki, które wykladasz na pole gry miały przynajmniej jedną cechę wspólną z wybranym podejrzany. To umożliwi gromadzenie punktów. Oczywiście może zdarzyć się tak, że jeden z tafl, który dociągniesz podczas gry będzie lepiej pasował na podejrzanego, bowiem będzie miał więcej wspólnych cech z taflami, które Ty i pozostali gracze umieścili już na polu gry. Wtedy można zatrzymać ten tafelk jako nowego podejrzanego i starać się pod niego zdobywać punkty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy gracz dołoży w swojej turze tafelk, który wypełni w całości pole gry. Czyli będziecie mieli przed sobą kwadrat o bokach 5 x 5, wypełniony 25 tafelkami. Na koniec gry każdy z was powinien posiadać w ręku tylko jeden tafelk, który automatycznie staje się waszym GŁÓWNYM PODEJRZANYM. Teraz pozostaje wam już tylko zliczyć zebrane dowody.

PUNKTACJA

Gracze otrzymują punkty za każdą cechę zgodną z wizerunkiem ich GŁÓWNEGO PODEJRZANEGO, która występuje przynajmniej trzy razy w danym rzędzie lub danej kolumnie.

- Jeśli cecha występuje **3 razy** w danej kolumnie lub rzędzie gracz otrzymuje **1 punkt** dochodzeniowy.
- Jeśli cecha występuje **4 razy** w danej kolumnie lub rzędzie gracz otrzymuje **3 punkty** dochodzeniowe.
- Jeśli cecha występuje **5 razy** w danej kolumnie lub rzędzie gracz otrzymuje **5 punktów** dochodzeniowych.

Zliczamy wszystkie kombinacje pasujących cech, kolejno sprawdzając każdy rząd i każdą kolumnę.

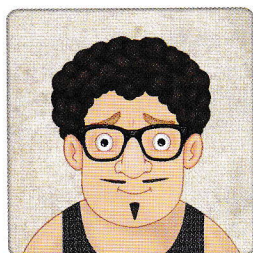
Jeżeli znacznik niewinności należący do gracza leży na tafelku z wizerunkiem, którego żadna z cech nie jest zgodna z cechami GŁÓWNEGO PODEJRZANEGO tego gracza, oznacza to, że śledczy ochronił niewinną osobę i w nagrodę otrzymuje dodatkowo **1 punkt dochodzeniowy**.

Ten z was, który uzyskał najwięcej punktów dochodzeniowych zostaje zwycięzcą i otrzymuje tafelk z wizerunkiem DETEKTYWA LUPKI. Jeśli zdarzy się, że dwóch lub więcej graczy zakończy grę z taką samą liczbą punktów dochodzeniowych, wówczas mamy remis - wspólnymi siłami odkryliście, że sprawca nie działał sam, lecz miał współników. Wszyscy zwycięzcy otrzymują odznakę DETEKTYWA LUPKI.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

Analizując ilustrację, zobaczmy ile punktów zdobył gracz.

Tafelek GŁÓWNEGO PODEJRZANEGO



1



1



1



3



5



1



Sprawdzamy kolejno każdy z rzędów, a następnie każdą z kolumn, szukając cech takich samych, jak występują u GŁÓWNEGO PODEJRZANEGO.

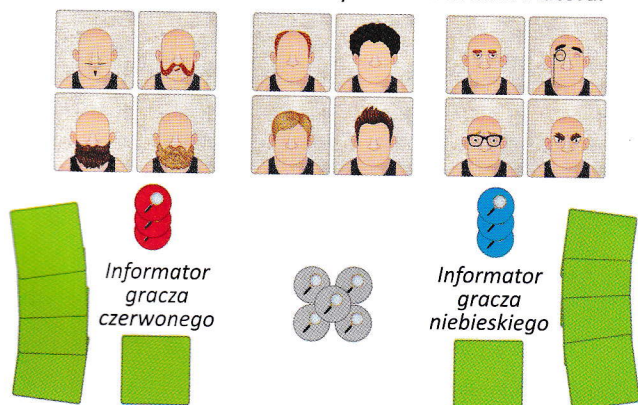
- W pierwszym rzędzie znalazły się trzy kafle z taką samą fryzurą, gracz otrzyma więc za ten rząd **1 punkt**.
- W trzecim rzędzie znalazły się trzy kafle z okularami - czyli taką samą cechą oczu - za ten rząd także otrzyma **1 punkt**.
- W czwartym rzędzie są także trzy kafle z taką samą fryzurą, otrzyma więc za ten rząd kolejny **1 punkt**.
- W pierwszej kolumnie znalazły się cztery kafle z okularami, gracz otrzyma więc za tę kolumnę **3 punkty**.
- W czwartej kolumnie udało się zebrać aż pięć wspólnych zarostów, otrzyma więc za tę kolumnę **5 punktów**.
- W piątej kolumnie trafiły się jeszcze trzy kafle ze zgodną fryzurą, otrzyma więc za tę kolumnę **1 punkt**.
- Łącznie gracz w tej rozgrywce zdobył **12 punktów dochodzenia!**

GRA II ŚLEDZTWO

Gra „ŚLEDZTWO” jest przeznaczona dla dwóch graczy. Możecie do niej zasiąść, nawet bez wcześniejszego zapoznania się z grą PORTRET PAMIĘCIOWY.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przygotujcie stos podejrzanych. Weźcie wszystkie tafle podejrzanych, a następnie ułóżcie w stos awersem do dołu, czyli tak, by nie było widać rysopisów podejrzanych. Stos połóżcie w miejscu, do którego obaj gracze będą mieli swobodny dostęp.
- Rozłóżcie 12 tafelków z cechami podejrzanych, tak aby były widoczne dla obu graczy.
- Następnie połóżcie w miejscu gry szare żetony z lupką. Posłużą one do zaznaczania trafionych cech podczas pytań o tożsamość informatora.
- Obok stosu podejrzanych połóżcie tafelki z wizerunkiem Detektywa Lupki.
- Dobierzcie tafelki podejrzanych. Każdy z graczy dobiera pięć tafelków ze stosu podejrzanych, nie pokazując ich awersów przeciwnikowi, trzymając je w ręce. Następnie każdy z was musi wybrać z pięciu dobranych kafli jeden, który będzie przedstawiał wizerunek waszego informatora. Połóżcie ten tafelkę zakryty przed sobą.
- Każdy z graczy ma do dyspozycji 3 znaczniki w wybranym kolorze, do zaznaczenia wszystkich cech informatora.



CEL GRY

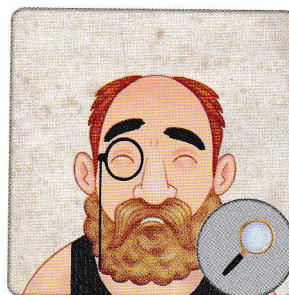
Waszym celem jest odkrycie tożsamości informatora, którego zna tylko jeden z członków zespołu śledczych. W tym celu zasiądziecie z nim do rozmowy i wykorzystajcie swój talent w dziedzinie przesłuchań.

ZASADY ROZGRYWKI

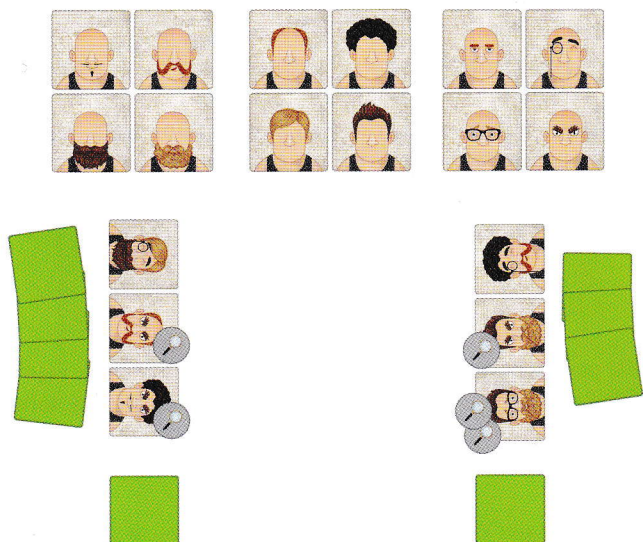
Gra podzielona jest na tury, w których będziecie kolejno zadawać sobie pytania, o cechy informatora, zagrywając tafle podejrzanych. Wybierzcie, najlepiej w sposób losowy, kto z was rozpocznie rozgrywkę i rozegra pierwszą turę.

Rozpoczynając od pierwszego gracza rozgrywacie swoje tury wykonując w nich akcje, w następującej kolejności:

1. Gracz wybiera i zagrywa jeden tafelkę podejrzanego kładąc go odkrytego przed sobą. Jest to jednocześnie pytanie do przeciwnika: Ile cech na tym tafelku zgadza się z wizerunkiem twojego informatora?
2. Przeciwnik sprawdza swój tafelkę z wizerunkiem informatora, a następnie odpowiada kładąc na tym tafelku tyle szarych żetonów, ile jest zgodnych cech. Może więc położyć dwa lub jeden żeton albo też nie położyć ich wcale.



3. Gracz dobiera jeden tafelkę ze stosu tafelków podejrzanych i tura przechodzi na drugiego gracza, który zagrywa swój tafelkę itd.

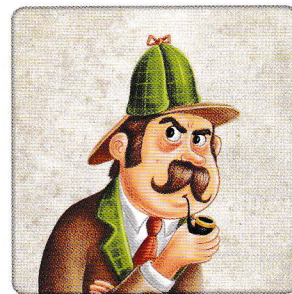
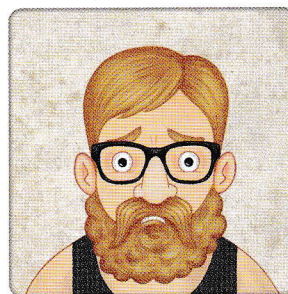


Podczas gry przed graczami utworzy się ciąg tafelków z informacjami o cechach Informatora. Kiedy gracz uzna, że na tej podstawie jest w stanie określić jego wygląd, może zamiast zagrania tafelka (akcja nr 1) podjąć próbę odgadnięcia cech informatora. W tym celu układa 3 kolorowe żetony z lupką na tafelkach przedstawiających pojedyncze cechy. Oznacza żetonami 3 z 12 cech:

- jeden tafelkę z fryzurą
- jeden z oczami
- jeden z zarostem.



Przeciwnik porównuje te cechy z wizerunkiem swojego Informatora - jeżeli wszystkie cechy zostaną odgadnięte prawidłowo, przeciwnik odsłania tafelkę z Informatorem, a gracz otrzymuje tafelkę z wizerunkiem DETEKTYWA LUPKI.



W sytuacji, gdy rozpoczynający gracz, pierwszy odgadnie tożsamość Informatora, należy rozegrać jeszcze jedną turę, w której przeciwnik będzie miał ostatnią szansę odgadnięcia tożsamości i doprowadzenia do remisu.

Jeżeli ktoś z was błędnie odgadnie wizerunek Informatora, wówczas tafelkę z wizerunkiem DETEKTYWA LUPKI przyznawany jest przeciwnikowi.

KONIEC GRY

Jedna gra jest serią rozgrywek, które prowadzicie do momentu, gdy jeden z graczy uzyska dwa tafelki z wizerunkiem DETEKTYWA LUPKI, a tym samym zostanie zwycięzcą w grze.

Detektyw Lupka - portret pamięciowy

Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Anna Cywińska
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik
grafika: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co

5 901738 563919