

INSTRUKCJA GRY

Liczba graczy:

- gra przeprowadzana jest w grupach 3 lub 5 osobowych;
- liczba grup bez ograniczeń;

Wiek graczy:

- od 10 lat

Elementy gry (dla każdej grupy):

- zestaw 10 kart postaci,
- zestaw 9 wskazówek dla jednej postaci,
- karta pracy,
- długopis.

Przed pierwszą rozgrywką:

- pobierz i wydrukuj zestaw kart postaci, zestawy wskazówek (po 9 dla każdej postaci), kartę pracy oraz instrukcję dla moderatora;
- każdy zestaw wskazówek jest oznaczony osobnym motywem graficznym (w lewym górnym rogu), aby ułatwić sortowanie.

Przebieg gry:

Gracze zostają podzieleni na grupy 3 lub 5 osobowe. Każda grupa otrzymuje zestaw 10 kart postaci i rozkłada je na stole. Gracze wcielają się w zespół detektywów przestuchujących podejrzanych o popełnienie przestępstwa. Gracze otrzymują kartę pracy, na której będą zapisywać przebieg śledztwa.

Gra składa się z 9 rund podczas których gracze eliminują kolejne postaci z grona podejrzanych. Na początku każdej rundy detektywi otrzymują od osoby prowadzącej rozgrywkę jedną wskazówkę (numer wskazówki musi być zgodny z numerem aktualnej rundy) i na jej podstawie muszą wyeliminować postać, która, według nich, NIE PASUJE do wskazówki. Na wyeliminowanie postaci musi się zgodzić większość graczy. Gdy gracze zdecydują, podczas dyskusji w grupie, którą postać w rundzie eliminują, odwracają jej kartę rewersem do góry i wypełniają kartę pracy (wpisują numer postaci wyeliminowanej, powód eliminacji oraz kto był za, a kto przeciw eliminacji). Raz w ciągu całej rozgrywki gracze mogą przywrócić jedną, wcześniej wyeliminowaną postać (warunkiem jest natychmiastowe wyeliminowanie w jej miejsce innej postaci).

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy gracze wyeliminują 9 postaci. Postać, która pozostanie w grze jest, według drużyny, sprawcą przestępstwa.

Drużyna na odwrocie karty pracy tworzy opis wybranej postaci (kim jest, jakie ma cechy, czym się zajmuje, dlaczego ją wybrali). Po przygotowaniu opisu drużyna prezentuje postać, którą wybrała i czyta stworzony przez siebie opis oraz wszystkie wskazówki, które mieli do dyspozycji. Gdy wszystkie drużyny przedstawią swoje wybory, osoba prowadząca grę podaje, która grupa dokonała prawidłowego wyboru, a której się to nie udało i wskazuje postać, która jest rzeczywistym sprawcą przestępstwa. Każda grupa poznaje swojego sprawcę/sprawczynię, a osoba prowadząca czyta „prawdziwy” życiorys właściwej postaci. Każda grupa, której nie udało się prawidłowo wytypować postaci mówi, na którym etapie gry i z jakiego powodu (na podstawie jakiej poszlaki) wyeliminowała właściwą osobę. Życiorysy postaci znajdują się w instrukcji dla moderatora/moderatorki.

Dodatkowe informacje:

- NIE MOŻNA łączyć wskazówek od różnych postaci;
- do każdej postaci dopasowana jest inna zagadka kryminalna, poszlaki i życiorys (opisane w instrukcji dla moderatora);
- instrukcja dla moderatora powinna w czasie rozgrywki być niewidoczna dla graczy.