



ZATOKA KUPCÓW

Detektyw

Detektyw

Największy detektyw w historii Pięciu Królestw jest na tropie!

Jako drobiazgowy Hemlock Trolmes będziesz odpowiedzialny za rozwiązywanie skomplikowanych spraw, aby zapewnić podejrzanym niepodważalne alibi lub wręcz przeciwnie – zasłużony wyrok.

Aby w pełni wykorzystać instynkt detektywa, nie spuszczaj oka ze swojego zegarka kieszonkowego. Jeśli będziesz miał problem z rozwiązaniem śledztwa w pojedynkę, zawsze możesz poprosić o pomoc swoich informatorów. Czy uda się zmniejszyć przestępczość w Zatoce kupców?

ELEMENTY

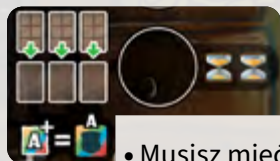
- ta instrukcja
- 1 figurka Detektywa
- 1 plansza Detektywa
- 1 żeton zegara
- 1 plansza personelu Detektywa
- 4 żetony informatorów
- 20 towarów Detektywa
 - ▶ 12 małych – alibi (po 3 w każdym kolorze)
 - ▶ 8 dużych – listy gończe (po 2 w każdym kolorze)
- 20 plastikowych podstawek
- 36 kart wskazówek (w 3 rodzajach)

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść przed sobą planszę Detektywa i planszę personelu Detektywa.
2. Podziel przezroczyste karty wskazówek na 3 stosy według ułożenia symboli wskazówek na nich.
 - Połóż po 1 odkrytym stosie na każdym polu okna.
3. Umieść wierzchnią kartę każdego stosu na polu biurka znajdującym się bezpośrednio poniżej, aby rozpocząć twoje śledztwa.
4. Umieść żeton zegara na zegarku kieszonkowym, zakrywając symbol w prawym dolnym rogu.
5. Umieść 4 żetony informatorów na 4 wyznaczonych polach (kolejność nie ma znaczenia).
6. Połóż alibi (małe towary) i listy gończe (duże towary) w pobliżu.
7. Umieść figurkę Detektywa na polu akcji aktywacji personelu.

AKCJE DETEKTYWA

Pozyskanie informatora (2 godziny)



1. Połóż na każdym **pustym** polu biurka wierzchnią kartę z pola okna znajdującego się bezpośrednio nad nim.
2. Następnie pozyskaj żeton informatora, jeśli to możliwe.

- Musisz mieć określoną liczbę wskazówek tego samego koloru (2/3/4/5), aby pozyskać żeton informatora w tym samym kolorze.

- Wszystkie te wskazówki muszą znajdować się na twoich kartach ALBO na polach okna, ALBO na polach biurka.
- Za pierwszym razem, gdy pozyskujesz informatora, musisz mieć 2 wskazówki w tym samym kolorze. Za każdym kolejnym razem to wymaganie wzrasta o 1 wskazówkę.



3. W fazie handlu zdobędziesz wsparcie gildii, dla których odblokowałeś (pozyskałeś) informatorów.



Jedna hipoteza (1 godzina)

Wykonaj 1 odkrytą akcję zegarka kieszonkowego*.



Dwie hipotezy (1 godzina + zepsucie)

Wykonaj 2 odkryte akcje zegarka kieszonkowego*.



Trzy hipotezy (2 godziny)

Wykonaj wszystkie 3 odkryte akcje zegarka kieszonkowego*.

* Po wykonaniu **dowolnej** akcji hipotezy musisz obrócić żeton zegarka kieszonkowego o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Wskazówki (kolorowe i czarne symbole)



Wskazówki (poła okna)



Śledztwa (poła biurka)

AKCJE ZEGARKA KIESZONKOWEGO



Dedukuj:

Umieść wierzchnią kartę dowolnego stosu wskazówek (z pól okien) na wierzchu dowolnego śledztwa (stosy na polach biurka).



Połącz:

Umieść wszystkie karty z jednego śledztwa na wierzchu innego śledztwa, nie zmieniając kolejności kart.



Rozwiąż:

1. Wybierz śledztwo, które chcesz rozwiązać:

- Aby śledztwo mogło zostać rozwiązane, musi zawierać 6 widocznych wskazówek (nie może mieć żadnych pustych miejsc).

- ▶ Możesz rozwiązać śledztwo, które nie ma 6 widocznych wskazówek, jeśli posiadasz informatora, którego możesz dodać.

- ▶ Jeśli posiadasz 1 lub więcej informatorów, możesz umieścić ich wszystkich, stroną ze wskazówką do góry, na dowolnych polach wskazówek na twoim obecnym śledztwie.

- ▶ Możesz dodać informatorów do śledztwa, TYLKO jeśli pozwoli ci to je bezpośrednio rozwiązać.

- Możesz umieścić informatora na pustym lub zawierającym już wskazówkę polu.

- Informator liczy się jak wskazówka w jego kolorze.

2. Usuń rozwiązane śledztwo z biurka i połóż je w pobliżu, aby stworzyć obszar sprzedaży. Nie usuwaj z niego żetonów informatorów (jeśli jacyś są). W tej rundzie nie możesz ich ponownie użyć.

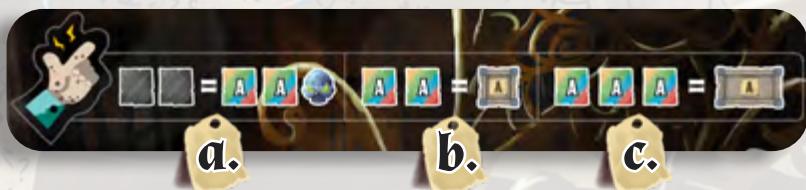
3. W oparciu o liczbę widocznych na danym śledztwie wskazówek tego samego koloru możesz natychmiast stworzyć towary poprzez przesunięcie ich z twojej puli na wierzch właśnie rozwiązanego śledztwa.

a. 2 czarne symbole: 1 karta zepsucia + 2 wybrane przez ciebie pasujące symbole

b. 2 pasujące symbole: 1 pasujący mały towar

c. 3 pasujące symbole: 1 pasujący duży towar

- Nie możesz użyć tego samego symbolu do stworzenia kilku towarów (patrz przykład na następnej stronie).



Przykład:

Przy pomocy akcji **Dedukuj** umieszczasz kartę „2” na wierzchu karty „1”.

Przy pomocy akcji **Rozwiąż:**

- 1 Dodajesz zielonego informatora na prawe środkowe pole.
- 2 Następnie tworzysz 1 duży zielony towar przy pomocy 2 zielonych wskazówek oraz zielonego informatora.
- 3 Używając czarnych symboli, tworzysz 1 mały towar dowolnego koloru i otrzymujesz 1 kartę zepsucia.

Po zakończeniu akcji Rozwiąż umieszczasz całe śledztwo (karty „1” i „2” oraz informatora) obok planszy i kładziesz na nim właśnie stworzone towary.



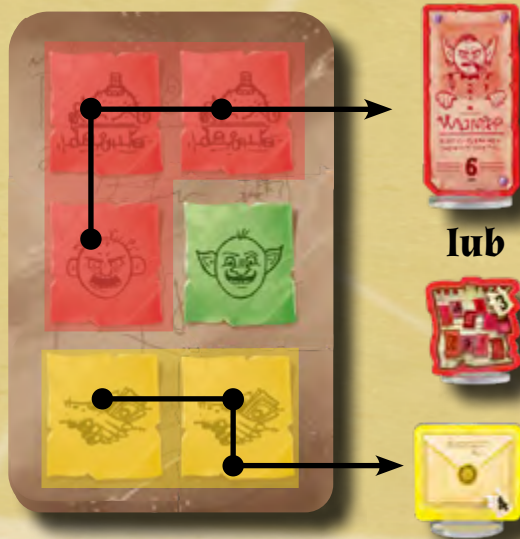
**WSPARCIE
W FAZIE HANDLU
PORZĄDKOWANIE ŚLEDZTW
I INFORMATORÓW**

Otrzymujesz wsparcie gildii w fazie handlu za każdego informatora, którego zdobycieś – niezależnie od tego, czy został użyty w tej rundzie do rozwiązania śledztwa, czy nie.

Po sprzedaniu towarów i otrzymaniu wsparcia gildii należy uporządkować rozwiązane śledztwa:

Usun wszystkich informatorów i towary z rozwiadzanych sledztw (niesprzedane towary pozostaja w twoim obszarze sprzedazy – mozesz sprzedac je w kolejnych rundach). Odblokowani informatorzy pozostaja w twojej puli do konca gry.

Podziel karty z twoich śledztw według ułożenia symboli wskazówek na nich i umieść je na spodzie odpowiednich stosów na polach okna.



Przykład:

Jeśli rozwiązane śledztwo ma 3 czerwone wskazówki, możesz stworzyć 1 mały **ALBO** 1 duży czerwony towar, ale nie oba. Każde rozwiązane śledztwo może wygenerować kilka towarów.

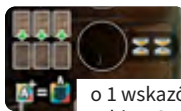
lub

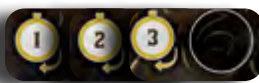
Zatrudnij / zastąp mieszkańca (koszt zmienny)

Zatrudnij mieszkańca z placu miejskiego i użyj jego zdolności. Następnie wsuń kartę pod swoją planszę personelu, aby przypisać ją do jednej ze zdolności personelu. Większość mieszkańców posiada symbole gildii, które dadzą ci złoto podczas końcowej punktacji.

Aktywowanie personelu (2 godziny)

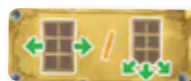
Możesz aktywować każdą **zdolność personelu**, do której został przypisany mieszkaniec (w dowolnej kolejności).

 Połóż na każdym pustym polu biurka kartę wskazówki. Pozyskaj żeton informatora – koszt rośnie o 1 wskazówkę za każdym razem, gdy to robisz. Otrzymasz wsparcie gildii za odblokowanych informatorów.

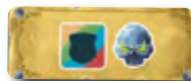
 Wykonaj 1/2/3 odkryte akcje zegarka kieszonkowego. Następnie obróć żeton zegarka kieszonkowego o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



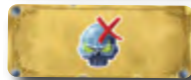
Wtyka: Wykonaj 1 dowolną odkrytą akcję zegarka kieszonkowego. Następnie obróć żeton zegarka kieszonkowego o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Tajniak: Wykonaj akcję zegarka kieszonkowego **Dedukuj** lub **Potącz**, nawet jeśli jest zakryta.



Szpieg: Otrzymaj żeton informatora i kartę zepsucia.



Obstawa: Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli.



Umieść wierzchnią kartę dowolnego stosu wskazówek na wierzchu dowolnego śledztwa.



Umieść wszystkie karty z jednego śledztwa na wierzchu innego śledztwa, nie zmieniając kolejności kart.



Rozwiąż śledztwo, zawierające 6 widocznych wskazówek.



Możesz dodać informatorów do śledztwa, kiedy je rozwiązujesz. Informatorzy umieszczeni na kartach wskazówek liczą się jak wskazówki w ich kolorze. Otrzymujesz odpowiednie wsparcie gildii w fazie handlu od wszystkich informatorów, których zyskałeś.