



„Q System” to kooperacyjny system rozgrywki, który otwiera przed graczami świat dedukcji i tajemnic.

„Sherlock” to seria niezależnych od siebie gier, w których wcielacie się w detektywów. Aby rozwiązać zagadki, musicie analizować wskazówki i wymieniać się swoimi hipotezami. Wykorzystując zdolności dedukcyjne, wspólnie staracie się zdobyć jak najwięcej punktów.

Czy dacie radę dorównać sławnemu detektywowi? A może uzyskacie wynik na poziomie inspektora Lestrade'a?

Każdą zagadkę można rozwiązać tylko raz. Po rozwiązaniu jej możecie przekazać grę znajomym i obserwować ich poczynania. Czy osiągną lepszy wynik od waszego?

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Kartę nr 1** połóżcie odkrytą na środku stołu.
- Pozostałe karty potasujecie bez podglądania, a następnie rozdajecie graczom odpowiednią liczbę kart (nie ujawniajcie swoich kart pozostałym graczom):

- 2–5 osób: rozdajcie po 3 karty

- 6–8 osób: rozdajcie po 2 karty

(wariant 1-osobowy opisany jest poniżej).

- Z pozostałych kart stwórzcie stos (karty leżą obrazkami do dołu) i połóżcie na stole.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio rozwiązała jakąś zagadkę (lub najstarszy gracz). W swojej turze wykonuje ona **jedną** z poniższych akcji:

ujawnia wskazówkę albo **odrzuca wskazówkę**. Następnie dobiera kartę ze stosu.

a) Ujawnienie wskazówki

Gracz wybiera jedną z kart trzymanyh w ręce. Następnie **kładzie ją na środku stołu** (obok karty tam leżącej), tak aby wszyscy widzieli, co się na niej znajduje. Możecie na głos przeczytać tekst znajdujący się na karcie.

Uwaga! Podczas gry możecie swobodnie rozmawiać na temat ujawnionych kart (leżących na stole) oraz dzielić się swoimi teoriami i domysłami dotyczącymi zagadki.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Jeżeli chcesz rozwiązać zagadkę w pojedynkę, uwzględnij poniższe zmiany w zasadach gry:

- Grę zaczynasz z 6 kartami w ręku.

- Kiedy **odrzucaś wskazówkę**, podejmujesz decyzję, czy kartę odkładasz do pudełka, czy obok pudełka.

b) Odrzucenie wskazówki

Gracz wybiera jedną z kart trzymanyh w ręce, a następnie:

- może przeczytać na głos tekst podkreślony lub znajdujący się w takiej ramce:

- odkłada kartę (nie pokazując jej nikomu) do pudełka.

Uwaga! Gracz w tej chwili nie może zdradzić nic więcej na temat tej karty! Będzie mógł to zrobić dopiero pod koniec gry, ale bez podglądania karty.

- Rozważnie podejmujecie decyzje, które z kart chcecie **ujawnić**, a które **odrzuć**. **Niektóre karty zawierają ważne wskazówki**, niezbędne do rozwiązania zagadki.

Za każdą ujawnioną kartę nieposiadającą ważnej wskazówki dostaniecie 1 punkt ujemny!

- Podczas gry musicie odrzucić przynajmniej **6 kart**. Jeśli odrzucicie mniejszą liczbę kart, przegracie.

Gdy wszystkie karty (ze stosu i trzymane przez graczy) zostaną **ujawnione** lub **odrzucone**, przystępujecie do próby **rozwiązania zagadki**.

- Jeszcze raz dokładnie zapoznajcie się ze wszystkimi wskazówkami znajdującymi się na **ujawnionych** kartach.

- Możecie już rozmawiać o tym, co znajdowało się na kartach **odrzuconych** (nie możecie jednak wyciągać tych kart z pudełka).

- Wspólnie ustalacie prawdopodobny przebieg wydarzeń.

Usuniecie naklejkę i udzielcie odpowiedzi na 10 pytań zawartych w instrukcji. Następnie sprawdźcie **rozwiązanie zagadki**.

- Za każdą prawidłową odpowiedź **zdobywacie 2 punkty**.

- Za każdą **ujawnioną** kartę nieposiadającą ważnej wskazówki **odejmujecie 1 punkt**.

Uzyskana wartość to wasz wynik. Sprawdźcie w tabeli wyników, jaki poziom osiągnęliście.

WPROWADZENIE

Wieczorny serwis informacyjny zaczynamy od smutnej wiadomości.

25 sierpnia 1923 roku ciało prof. Edwarda Cartera, sławnego archeologa i odkrywcy, zostało znalezione w jego gabinecie.

Scotland Yard rozpoczął śledztwo w tej sprawie. Aktualnie przesłuchiwaną są znajomi i współpracownicy ofiary. Śledczy badają motywy zbrodni, ale według bliskich profesora, żona Cartera znalazła go z nożem do listów wbitym w plecy. Zajęcia na Uniwersytecie Oksfordzkim zostaną jutro przerwane, aby minutą ciszy uczcić pamięć jednego z najwybitniejszych członków społeczności akademickiej.



Scenariusz: Josep Izquierdo Sánchez, Martí Lucas Feliu

Oryginalny pomysł: Gdm games

Josep Izquierdo Sánchez, Martí Lucas Feliu

Redakcja: Patrycja Jaworska, Aleksandra Skłodowska, Michał Szewczyk

Tłumaczenie i korekta: Arek Maj, Krzysztof Michalak, Tomasz Warzocha

Grafika: Alba Aragón

DTP: Paweł Nowicki



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2019 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2019 Enigma Studio
gry.nk.com.pl

UWAGA!

PYTANIA I ROZWIĄZANIE, przeczytajcie dopiero wtedy, gdy wspólnie ustalicie rozwiązanie zagadki!