

ŚWIETNI DETEKTYWI

Autorzy: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach Ilustracje: Giulia Ghigini

ELEMENTY GRY

ELEMENTY GRY PODSTAWOWEJ



5 PLANSZ
KAŻDA Z INNYM SYMBIEM



KLEPSYDRA



5 TARCZ



5 DWUSTRONNYCH
„LATAREK”



60 KART
POSZUKIWAŃ



5 PIONKÓW
GRACZY



KOSTKA
KSIĘŻYCA



7 ZNACZNIKÓW
PRZYSPIESZENIA



KSIĘŻYC

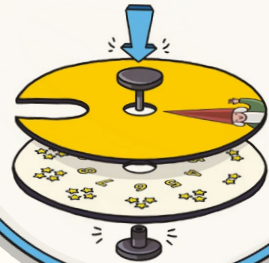


PLAKAT

Nie jest wykorzystywany podczas gry. Przedstawia on świat z gry – każda z 5 plansz przedstawia inną jego część.

UWAGA!

Przed pierwszą rozgrywką złóżcie 5 tarcz w taki sposób jak na obrazku.



ELEMENTY DO WARIANTÓW



4 ZNACZNIKI
STREFY



5 KART
STREFY



ZETON
WYZWANIA

CEL GRY

Grupa dzieci z nosami przyklejonymi do okien obserwowała wieczorny Festiwal Przebierańców. Uczestnicy festiwalu byli tak pomysłowo przebrani, że dzieci postanowiły wmieszać się w ten barwny korowód i udawać **detektywów**. Wymyśliły zabawę polegającą na **poszukiwaniu ludzi przebranych za hot-dogi, jednorożce czy mumie**. Przyglądający się temu **księżyc** postanowił przerwać tę zabawę i zagonić dzieci do łóżek, wszak to pora na sen.

Wcielacie się w role małych detektywów. Poszukiwania prowadzicie za pomocą **magicznych latarek**. Musicie się spieszyć, bo czas poszukiwań odmierza **klepsydra!**



Staracie się odnaleźć jak najwięcej poszukiwanych postaci lub przedmiotów. Im więcej ich odnajdziecie, tym łatwiej będzie wam uciec przed goniącym was księżycem. Jeśli księżyc dogoni was **na torze ucieczki**, wspólnie przegracie – czyli wróćcie do łóżek.

ŚWIETLNI DETEKTYWI to gra kooperacyjna. **Nie rywalizujecie ze sobą!** Razem odniesiecie zwycięstwo albo wspólnie przegracie!



Na kolejnych stronach znajdują się zasady **gry podstawowej**. Na końcu instrukcji opisane są **2 warianty: trudniejszy i rywalizacyjny**.

PRZYGOTOWANIE GRY

Uwaga! Aby zwiększyć **magiczny efekt latarek**, usiądźcie w taki sposób, aby silne źródło światła (np. lampa na stole) nie świeciło bezpośrednio na wasze plansze. Sugerujemy przygasić nieco światło – efekt będzie jeszcze lepszy!

- 1** Wewnątrz pudełka jest **tor ucieczki** (księżyc goni na nim wasze pionki). Połóżcie pudełko na środku stołu, aby wszyscy widzieli tor ucieczki.
- 2** Wylosujcie **po 1 planszę**.
- 3** Weźcie zestawy elementów w wybranym przez siebie kolorze:
 - **magiczną latarkę** (połóżcie ją przed sobą na stole „naładowaną” stroną do góry ),
 - **tarczę** (połóżcie ją przed sobą na stole),
 - **pionek gracza** (połóżcie go na torze ucieczki, na polu z symbolem gwiazdy ).
- 4** Weźcie **znaczniki przyspieszenia** – o 2 więcej niż liczba graczy biorących udział w grze (np. grając w 2 osoby, weźcie 4 znaczniki przyspieszenia). Połóżcie je z boku stołu.



- 5** **Klepsydrę i kostkę** księżycy połóżcie obok pudełka.
- 6** **Karty poszukiwań** potasujcie i połóżcie (obrazkiem do góry) w **stosie** obok pudełka. Jeśli gracze z młodszymi dziećmi, sugerujemy używać tylko kart oznaczonych symbolem .
- 7** **Księżyc** połóżcie na torze ucieczki, na polu z symbolem .

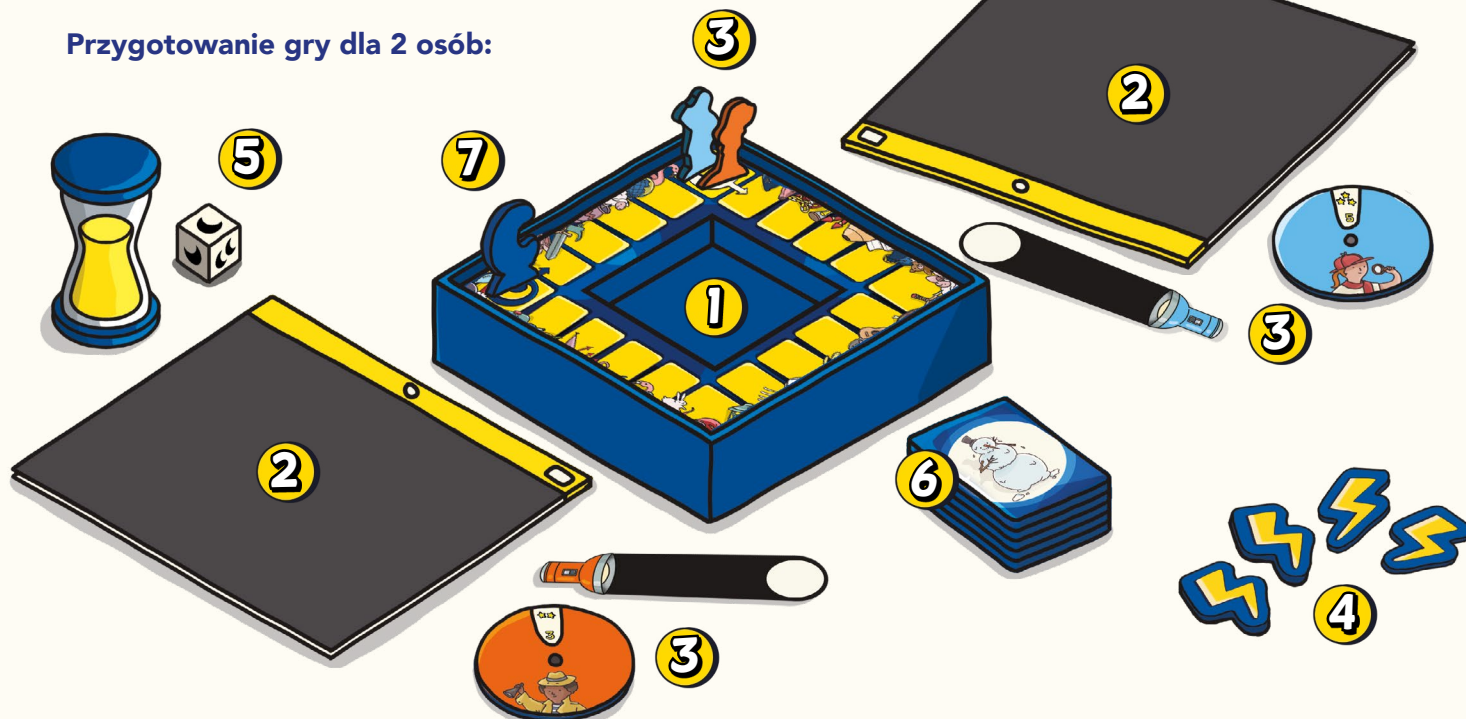
Pozostałe elementy gry nie biorą udziału w grze podstawowej.

UWAGA!

Zamiast **klepsydry** możecie używać **stopera z aplikacji** – wystarczy zeskanować kod QR i wybrać język polski.



Przygotowanie gry dla 2 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 5 rund (albo mniej, jeśli księżyc spowoduje, że wcześniej przegracie) – w każdej z nich przeprowadzicie poszukiwanie jakiejś postaci lub przedmiotu. **Każda runda ma 4 fazy:**

- 1 SZUKAMY!
- 2 ILE JEST...?
- 3 ROZWIĄZANIE ZAGADKI
- 4 POŚCIG KSIĘŻYCA

Każdą fazę wszyscy rozgrywacie równocześnie. Nie ma podziału na tury graczy.

Zasady gry wyjaśnimy na przykładzie **małpy**, którą widać na górze stosu kart. Zasady te są takie same dla wszystkich kart.



1 SZUKAMY!

- **Przyjrzyjcie się karcie poszukiwań** leżącej na górze stosu. Obrazek przedstawia postać lub przedmiot, który musicie odnaleźć na swoich planszach. W tym przypadku będziecie szukać **małp**, ponieważ na górze stosu leży karta z **małpą**.
- **Odwróćcie klepsydrę** – będzie odliczać czas, jaki macie na poszukiwanie **małp**. Jeśli korzystacie ze stopera z aplikacji, uruchomcie go.
- **Wsuńcie magiczne latarki w swoje plansze** – między jej dwie warstwy.
 - Rozpocznacie poszukiwanie **małp**!
 - Wszyscy szukacie jednocześnie – każde z was na swojej planszy.
 - Na każdej planszy można znaleźć więcej niż 1 małpę! Spróbujcie znaleźć je wszystkie!
 - **Małpy** często przybierają różne pozy, nie zawsze wyglądają tak jak na karcie.



Przekręćcie klepsydrę, wsuwacie latarki w swoje plansze i szukacie małp! Mogą one przybierać różne pozy!

Uwaga! W trakcie tej fazy gry **nie możecie rozmawiać z innymi graczami o swoich poszukiwaniach!** Nie możecie np. zdradzać, ile **małp** udało wam się już znaleźć ani czy jest ich dużo, czy mało!

- **Gdy piasek w klepsydrze się przesypie**, poszukiwania się kończą. **Wyjmijcie magiczne latarki z plansz** i połóżcie obok. Jeśli korzystacie ze stopera z aplikacji, o końcu poszukiwań poinformuje was sygnał dźwiękowy.



2 ILE JEST...?

Po zakończeniu poszukiwań wykonajcie poniższe działania:

- Gracz najstarszy mówi: **ILE JEST MAŁP?**
- Każde z was odpowiada na powyższe pytanie, **ustawiając odpowiednią wartość na swojej tarczy**.

Uwaga! Robicie to w ciszy, **nie możecie rozmawiać z innymi graczami!**

Zanim ustawicie odpowiedź na swoich tarczach, każdy gracz – jak przystało na detektywa – musi w myślach przeanalizować poniższe rzeczy:

- Ile **małp** udało mu się odnaleźć?
- Czy poszukiwanie poszło na tyle dobrze, że mógł odnaleźć wszystkie **małpy**?
- Ilu **małp** mógł nie zauważyć?

Po odpowiedzeniu sobie (w myślach!) na powyższe pytania każdy gracz podejmuje decyzję, ile małp jest na planszy, i ustawia odpowiednią wartość na swojej tarczy. Robicie to w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli, jaką wartość wskazuje tarcza. Kładziecie ją przed sobą wartością do dołu.

Przykład: Gracz odnalazł 4 małpy na planszy. Ma poczucie, że niezbyt dokładnie sprawdził planszę. Obstawia, że mógł przeoczyć 2 małpy. Na tarczy ustawia więc wartość 6.

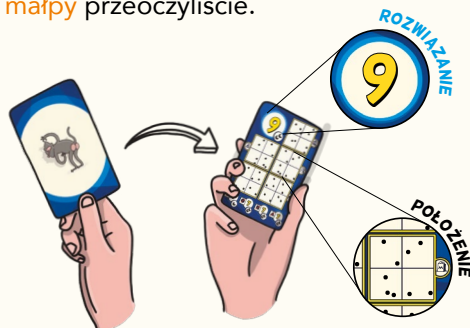
- Gdy wszyscy gracze ustawią odpowiedzi na swoich tarczach, **ujawniacie je**.



3 ROZWIĄZANIE ZAGADKI

- Odwróćcie kartę **małpy** na drugą stronę. W lewym górnym roku znajdziecie **rozwiązanie**, czyli **odповідź na pytanie ile jest małp na każdej planszy**.

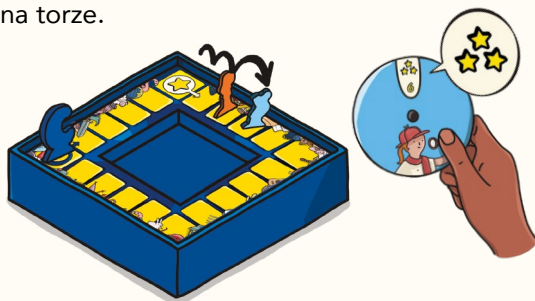
Kwadratowe pola to informacja pomocnicza – kropki na tych polach wskazują **położenie małp** na poszczególnych planszach (każda plansza oznaczona jest innym symbolem). Możecie z tego skorzystać, jeśli jesteście ciekawi, które **małpy** przeczyliście.



- **Sprawdzacie, ile punktów zdobyliście:**

- Jeśli tarcza wskazuje wartość **niższą niż rozwiązanie**, gracz zdobywa tyle punktów, ile jest **gwiazdek** na tarczy,
- Jeśli tarcza wskazuje **prawidłową odpowiedź**, gracz zdobywa tyle punktów, ile jest **gwiazdek** na tarczy **+1 dodatkowy punkt** w nagrodę za podanie prawidłowej wartości!
- Jeśli tarcza wskazuje wartość **wyższą niż rozwiązanie**, gracz nie zdobywa punktów.

- **Przesuwacie swoje pionki** o tyle pól, ile zdobyliście punktów. Pionki przesuwacie zgodnie z kierunkiem strzałek na torze.



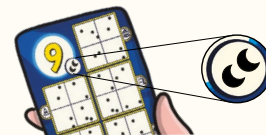
TRZYMAJCIE SIĘ RAZEM I POMAGAJCIE SOBIE!

Pamiętajcie, że **goni was księżyc**. Nie chcecie wracać do łóżek, pomagajcie więc tym, którzy są z tyłu na torze ucieczki.

Gdy przesuniecie już swoje pionki, gracz będący na prowadzeniu (a jeśli kilku jest na prowadzeniu, to 1 z nich) może **raz na rundę** pomóc jednemu graczowi z ostatniego miejsca: **gracz będący na prowadzeniu cofa swój pionek o 1 pole, a ostatni gracz przesuwając swój pionek o 1 pole do przodu**.

4 POŚCIG KSIĘŻYCA

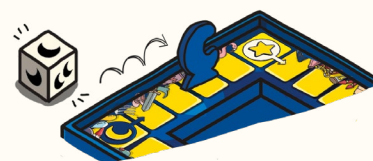
Teraz w pościg za graczami rusza księżyc.



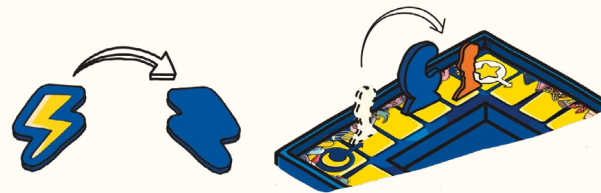
- **Przesuńcie księżyc** o tyle pól (zgodnie z kierunkiem strzałek na torze), ile **symboli księżycy** ☾ jest przy **rozwiązaniu** (0, 1, lub 2 symbole księżycy).
- Następnie **rzucacie kostką księżycy**. W zależności od wyniku na kostce wykonujecie odpowiednie działanie:

- ☾ → Przesuwacie księżyc **o 1 dodatkowe pole**.
- ☾ → Przesuwacie księżyc **o 2 dodatkowe pola**.
- ☾ → Wszyscy odwracacie swoje magiczne latarki „**rozładowaną**” ⚡ stroną do góry. W następnej rundzie magiczne latarki rzucać będą **mniej** snop światła na planszę (co utrudni wam poszukiwania). Potem magiczne latarki się naładują i na kolejną rundę ponownie będą rzucać duży snop światła (odwróćcie je ponownie na „naładowaną” stronę).

Przykład: Na rozwiązaniu są **2** symbole księżycy, a wynik rzutu kostką wskazuje **1** symbol księżycy. Księżyc należy więc przesunąć **o 3 pola**.



- **Jeśli księżyc dogoni lub wyprzedzi** któregoś gracza (lub więcej graczy), pora skorzystać ze **znaczników przyspieszenia!**
- Odwróćcie obrazkiem do dołu **tyle znaczników przyspieszenia**, ile **pionków graczy zostało złapanych przez księżyc**.
- Następnie **przesuńcie złapane pionki przed księżyc**.



- Przygotujcie się do następnej rundy – odłóżcie kartę poszukiwań z góry stosu na jego spód. Na górze stosu pojawi się nowa postać lub przedmiot.
- Jeśli księżyc dogonił lub przegonił gracza, a wszystkie znaczniki przyspieszenia zostały już wykorzystane (leżą obrazkiem do dołu) – niestety **przegraliście**. Gra kończy się (patrz: Koniec gry).

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

❶ Jeśli księżyc dogoni lub przegoni któregoś gracza, **a wy już nie macie znaczników przyspieszenia** (wszystkie już wykorzystaliście). W takiej sytuacji **wspólnie przegrywacie**, czyli wracacie do łóżek!

Jak się wyśpicie, spróbujcie ponownie. Tym razem na pewno wam się uda!

ALBO

❷ Jeśli księżycowi nie uda się doprowadzić do waszej porażki (punkt ❶), gra zakończy się **po 5. rundzie** (czyli po przeprowadzeniu poszukiwań postaci lub przedmiotów z 5 kart). W takiej sytuacji **wspólnie wygrywacie!** Policzcie zdobyte przez was punkty i porównajcie je z poniższą tabelą.

→ **Zdobywacie 1 punkt** za każdy niewykorzystany znacznik przyspieszenia,

→ **Zdobywacie 1 punkt** za każde pole między księżycem a ostatnim graczem.

**0-2
PUNKTY**

**3-5
PUNKTÓW**

**6-9
PUNKTÓW**

**10 I WIĘCEJ
PUNKTÓW**

UDAŁO SIĘ RZUTEM NA TAŚMĘ!

CAŁKIEM NIEŻLE!

EKIPA DETEKTYWÓW NA MEDAL!

NIE-WIA-RY-GO-DNE! NIC SIĘ
PRZED WAMI NIE UKRYJE!

UWAGA!

Podczas każdej gry wykorzystuje się maksymalnie 5 kart poszukiwań, w wielu rozgrywkach będziecie więc szukać innych postaci lub przedmiotów. Jeśli po rozegraniu wielu rozgrywek traficie na kartę, której rozwiązanie pamiętacie, odłóżcie ją na spód stosu i weźcie inną kartę. Jeśli po jakimś czasie będziecie pamiętać rozwiązania wielu kart, grajcie w wariant trudniejszy (opisany na str. 6).

POZIOMY TRUDNOŚCI

Poziom trudności gry możecie dostosować do wieku graczy lub waszego detektywistycznego doświadczenia:

POZIOM ŁATWY: Macie więcej czasu na poszukiwania. Poziom ten polecamy młodszym graczom. Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, odwróćcie ją na drugą stronę i szukajcie ukrytego obiektu, aż piasek ponownie się przesypie.

POZIOM PODSTAWOWY: Zgodny z zasadami opisanymi na poprzednich stronach.

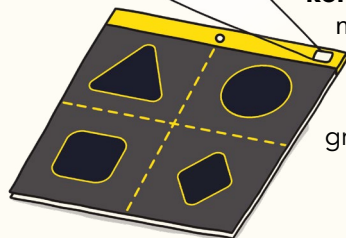
POZIOM TRUDNY: Księżyc porusza się szybciej! W fazie **POŚCIG KSIĘŻYCA** przesuwacie księżyc **o 1 dodatkowe pole**. Aby o tym pamiętać, obok toru ucieczki połóżcie **żeton wyzwania** z symbolem księżycy ☾.

POZIOM BARDZO TRUDNY: Księżyc porusza się jeszcze szybciej! W fazie **POŚCIG KSIĘŻYCA** przesuwacie księżyc **o 2 dodatkowe pola**. Aby o tym pamiętać, obok toru ucieczki połóżcie **żeton wyzwania** z 2 symbolami księżycy ☾.

Jeśli korzystacie ze **stopera w aplikacji** lub **w telefonie komórkowym**, możecie ustawić dowolny limit czasu. Sugerujemy 2 limity: **45 sekund** lub **30 sekund**. Będziecie musieli wykazać się wyjątkową spostrzegawczością. Jesteście gotowi na takie wyzwanie?

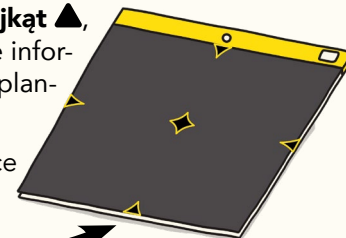


WARIANT TRUDNIEJSZY



Plansze podzielone są na **4 strefy**. Każda strefa oznaczona jest innym symbolem (**trójkąt ▲**, **koło ●**, **kwadrat ■**, **romb ◆**). Z prawej strony żółtego paska planszy znajduje się informacja, które symbole przypisane są do poszczególnych stref planszy. Na każdej planszy układ ten jest inny!

Na krawędziach planszy oraz na jej środku znajdują się **czarne strzałki** wskazujące granice między strefami planszy.



Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE GRY: Podczas przygotowywania gry wykonujecie działania opisane na stronie 2 oraz poniższe:

- Wylosujcie **1 znacznik strefy**. Strefa oznaczona przekreślonym symbolem **nie będzie brała udziału w grze!**
- Weźcie **po 1 karcie strefy** i połóżcie je na swoich planszach – na strefie niebiorącej udziału w grze.



PRZEBIEG ROZGRYWKI: Nie możecie prowadzić poszukiwań w strefie niebiorącej udziału w grze.

Podczas fazy **ROZWIĄZANIE ZAGADKI** zignorujcie **rozwiązanie** w lewym górnym rogu karty. Rozwiązania dla wariantu trudniejszego podane są **na dole karty** (jeśli w grze nie bierze udziału np. strefa oznaczona trójkątem, **rozwiązaniem** jest wartość podana obok przekreślonego trójkąta).

Podczas fazy **POŚCIG KSIĘŻYCA** również patrzycie na **rozwiązanie** na dole karty (są tam symbole księżycy potrzebne do przesunięcia księżycy na torze ucieczki).



WARIANT RYWALIZACYJNY

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE GRY: Odłóżcie do pudełka księżyc, kostkę księżycy i żetony przyspieszenia – nie biorą udziału w grze.

PRZEBIEG ROZGRYWKI: Zignorujcie ramkę **TRZYMAJCIE SIĘ RAZEM I POMAGAJCIE SOBIE!** w fazie **ROZWIĄZANIE ZAGADKI**.

Nie ma fazy **POŚCIG KSIĘŻYCA**. Zamiast tego gracz (lub gracze) będący na prowadzeniu na koniec rundy obraca swoją latarkę na stronę „rozładowaną”. W następnej rundzie będzie mu trudniej prowadzić poszukiwanie, ponieważ jego latarka rzucać będzie mniejszy snop światła! Pozostali gracze zachowują swoje magiczne latarki na „naładowanej” stronie.

KONIEC GRY: Gra kończy się **po 5 rundzie**. Wygrywa gracz, który jest najdalej na torze ucieczki! W przypadku remisu wygrywa gracz z „rozładowaną” magiczną latarką. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant rywalizacyjny możecie połączyć z zasadami **wariantu trudniejszego**.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak,
Aleksandra Semla

Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing: Patrycja Jaworska,
Magdalena Małachowska

Korekta: Marta Kania

DTP: Cezary Szulc



HORRIBLE
GUILD

Horrible Games S.r.l.
Via California, 3 20144 Milano - Italy
VAT ID: IT09469990965

© 2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD,
SPOTLIGHT, and their logos are trademarks
of Horrible Games S.r.l.
www.horribleguild.com

