

SŁEBODA

1-4 graczy | 30-40' | 16-99

Hej powiadali, hej powiadali,
hej, ze Janicka porubali...

Niemający czas przeminon się het, kie scyćcy zaś nazod przyšli se na Podhale... Anka Serafin znów szuka w Tatrach odpoczynku. Podkomisarz Jędrzek Chowaniec, wciąż na posterunku, daremnie walczy o porządek na Podhalu. Detektywka Sylwia Nowak na urlopie próbuje wytropić i sfotografować niedźwiedzia, bo nie może żyć bez adrenaliny. A Bastian Strzygoń? Jego na Podhale ściga kolejna tajemnica. Losy antropolożki, detektywki, dziennikarza i gliniarza znów się skrzyżują – muszą oni połączyć siły i jak najlepiej wykorzystać swoje umiejętności, żeby odkryć prawdę o dramatycznej zbrodni i złapać przestępcę. Czy tym razem chodzi o tajemnicę z przeszłości, rodową zemstę czy zwykłe zbójnikowanie? Tymczasem halny wieje, niedźwiedź buszuje, górale uparcie milczą, a czas ucieka...

KOMPONENTY

plansza



4 dwustronne
karty Postaci



4 dwustronne
karty Zasięgu



4 dwustronne
karty Pomocy



4 żetony
Postaci



36 kart
Fabuły



7 kart
Śledztwa



4 żetony
Niedźwiedzia



1 kość
Niedźwiedzia



1 żeton
Telefonu



12 kostek
Dowodów

4 żetony
Mobilizacji



20 żetonów
Informacji
(5 świadków,
5 przedmiotów,
5 śladów, 5 plotek)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI: POZIOM STANDARDOWY

UWAGA! Poziom standardowy to zalecany tryb rozgrywki, oferujący pełną głębię śledztwa. Jeżeli macie ochotę na mniej wymagającą rozgrywkę, to przygotowaliśmy poziom wprowadzający z uproszczonymi zasadami, który pozwoli się oswoić z podstawową mechaniką gry (opisany na stronie 16).

- 1 Umieście planszę na środku stołu.
- 2 Każde z was wybiera lub losuje jedną kartę Postaci i kładzie ją przed sobą stroną B ku górze. Dla każdej postaci wylosujcie 1 kartę Zasięgu i umieście ją obok karty Postaci. Umieście żetony Postaci na polach startowych na planszy.
- 3 Potasujcie talię kart Fabuły i rozdajcie ją w całości: każda postać powinna otrzymać taką samą liczbę kart. Karty te trzymane są w zakrytych stosach przy każdej z Postaci i nie wolno ich podglądać.
- 4 Ułóżcie wszystkie żetony Informacji obok planszy rewersem ku górze  i pomieszczajcie je. Obok umieście żetony Niedźwiedzia, kość Niedźwiedzia oraz kostki Dowodów. Połóżcie żeton Telefonu na planszy stroną naładowanej baterii ku górze.
- 5 Wylosujcie 3 zakryte karty Śledztwa, a resztę odłóżcie do pudełka. Dwie z wylosowanych kart połóżcie odkryte na zielonym i niebieskim polu na planszy. Trzecią kartę Śledztwa połóżcie zakrytą pod nimi.

- 6 Wybierzcie pierwszego gracza: zostaje nim osoba, która ostatnia czytała książkę. Tury rozgrywane będą, zaczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- 7 Pierwszy gracz odkrywa 1 kartę Fabuły ze swojego stosu i wprowadza jej pełne efekty (szczegóły rozpatrywania kart Fabuły na stronie 8). Odkrytą kartę Fabuły połóżcie obok planszy głównej, następnie wylosujcie żeton Informacji i połóżcie go awersem ku górze na polu na planszy, które odpowiada numerowi i kolorowi karty. Kolejni gracze wykonują ten krok po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UWAGA! Jeżeli podczas tego etapu odkryjecie kartę o takim samym numerze i kolorze, co karta już odkryta na stole – włożcie duplikat na spód stosu i dociągnijcie nową kartę Fabuły. Powtarzajcie ten krok do momentu, kiedy dociągnięta karta nie będzie duplikatem. Następnie należy przetasować całą swoją talię Fabuły.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

Przykład rozłożenia gry dla dwójki graczy.



- 1** Filip jest pierwszym graczem. Odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu Fabuły. Jest to zielona 5. Odkrywa losowy żeton Informacji i umieszcza go na planszy przy polu oznaczonym zieloną 5.
- 2** Odkryta karta ma również akcję specjalną „Kryzys”, co skutkuje natychmiastowym odkryciem dodatkowej karty ze stosu Fabuły. Filip odkrywa czerwoną 4 i kładzie przy tym polu żeton Informacji.
- 3** Następnie ten sam krok powtarza Michał i odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu Fabuły. To zielona 5 – jest to duplikat karty, która już się pojawiła w grze. Michał musi odłożyć tę kartę na spód swojego stosu, a następnie odkryć nową kartę.
- 4** To niebieska 6 – Michał dokłada wylosowany żeton Informacji przy odpowiednim polu na planszy, a następnie musi przetasować swoją talię Fabuły.



CEL GRY

Celem gry jest wspólne zrealizowanie **3 kart Śledztwa**, zanim wyczerpiecie stosy kart Fabuły wszystkich graczy lub stracie 5 żetonów Informacji.

ROZGRYWKA

Śleboda jest grą kooperacyjną, a to oznacza, że wszyscy gracze wspólnie wygrywają albo ponoszą porażkę. Zachęcamy do prowadzenia dyskusji nad stołem; zwiększa to wasze szanse na jak najszybsze wspólne rozwiązanie **3 kart Śledztwa**.

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei. Tura gracza składa się z **Fazy Akcji** oraz **Fazy Fabuły**.



FAZA AKCJI

Czas jest bardzo istotny w grze. Każdy gracz w swojej turze ma do dyspozycji **2 GODZINY** ⌚. Należy mądrze podejmować decyzje i dobrze szacować ryzyko, bo na pewno nie wystarczy czasu na wszystko. Czas można wykorzystać na poniższe Akcje:

RUCH (1 ⌚)

Przenieś pionek swojej postaci na sąsiednie pole (nie po skosie).

🔍 ZEBRANIE INFORMACJI (1 ⌚)

Zbierz żetony informacji z pól na planszy zgodnie z twoją kartą Zasięgu i przenieś je na swoją kartę Postaci.

W ramach tej akcji możesz podnieść kilka żetonów Informacji jednocześnie. Zdobyte żetony umieść na swojej karcie Postaci. Szczegółowe omówienie kart Zasięgu znajdziesz na stronie 13.

UWAGA! Pola na planszy z numerem 8 są zaznaczone kolorem żółtym, ponieważ symbolizują trudno dostępne tereny górskie. Aby zdjąć żeton Informacji z tych pól, trzeba się znajdować bezpośrednio na nich.

📦 ODKRYCIE DOWODU (2 ⌚)

Zbierz kostkę Dowodu z pola, na którym znajduje się twoja postać. Połóż kostkę na swojej karcie Postaci. W przeciwieństwie do Informacji, Dowody trzeba sprawdzać w konkretnym miejscu osobiście i zajmuje to więcej czasu (2 godziny).

👤 MOBILIZACJA (1 ⌚)

Pobierz żeton Mobilizacji ⚙️ z zasobów ogólnych i wręcz go dowolnej postaci. Każda postać może posiadać maksymalnie 1 taki żeton. Żetony Mobilizacji pozwalają wykorzystać dodatkową godzinę w swojej turze. Po użyciu żeton należy odłożyć do zasobów ogólnych.

POSTĘP W ŚLEDZTWIE (1 🐾)

Przenieś wymagany żeton na kartę Śledztwa. **Twoja postać musi znajdować się na polu w tym samym kolorze, co karta Śledztwa**, na którą chcesz przenieść żeton.



ODSTRASZANIE NIEDŹWIEDZIA (3 🐾)

Poświęć 3 godziny, aby zdjąć z planszy żeton Niedźwiedzia i przenieść go na swoją kartę postaci. Aby tego dokonać, twoja postać musi znajdować się na polu sąsiadującym z Niedźwiedziem.

Żeton Niedźwiedzia pozwala odblokować umiejętność postaci bez konieczności posiadania żetonu Informacji (patrz opis kart Postaci, strona 12).



Jeżeli twoja postać znajduje się na polu sąsiadującym z dwoma Niedźwiedziami, nie może odstraszyć obu w ramach jednej akcji.

WIEDZA (0 🐾)

Odrzuć kostkę Dowodu ze swojej postaci, aby odkryć wierzchnią kartę Fabuły ze stosu dowolnej postaci. Pozwala to przygotować się z wyprzedzeniem na nadchodzące wydarzenia.

WSPARCIE (0 🐾)

Pierwsze użycie w grze: odwróć żeton Telefonu. Wezwij Helikopter albo Radiowóz.

Drugie użycie w grze: odrzuć z gry żeton Telefonu. Wezwij Helikopter albo Radiowóz.



UWAGA! Akcji **WSPARCIE** można użyć jedynie dwukrotnie w trakcie całej gry! Po wykonaniu drugiego wezwania telefon się rozładowuje i jest niedostępny.



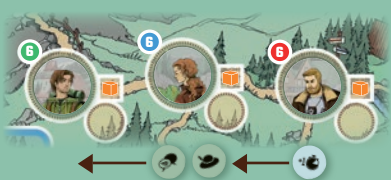
HELIKOPTER: Przenieś wybraną postać w dowolne miejsce na mapie.



RADIOWÓZ: Usuń z planszy dowolny żeton Informacji i odłóż go do zakrytej puli.

PRZEKAZANIE (0 🐾)

Możesz swobodnie przekazywać dowolne posiadane żetony postaciom znajdującym się na sąsiednich polach.



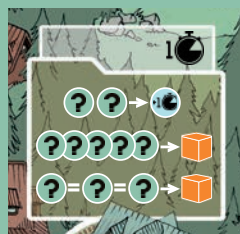
Anka sąsiaduje jednocześnie z Bastianem i Jędrkiem. Anka przekazuje Bastianowi 2 żetony Informacji i odbiera żeton Mobilizacji od Jędrka. Gdyby Anka chciała, to mogłaby w ramach tej samej akcji również przekazać żetony od Bastiana do Jędrka.

POLICJA

Specjalne pole na planszy, na którym można wymieniać posiadane żetony Informacji na bonusy. Oddane żetony Informacji są zwracane zakryte do puli zasobów. Spędzając tutaj 1 godzinę 🕒 możesz dokonać **dowolnej** liczby poniższych wymian:

- ▶ za 2 dowolne żetony Informacji: 1 żeton Mobilizacji
- ▶ za 5 dowolnych żetonów Informacji: natychmiastowe umieszczenie kostki Dowodów z puli ogólnej na wybranej karcie Śledztwa lub na karcie Postaci
- ▶ za 3 takie same żetony Informacji: natychmiastowe umieszczenie kostki Dowodów z puli ogólnej na wybranej karcie Śledztwa lub na karcie Postaci

UWAGA! Pamiętajcie, aby regularnie odwiedzać Policję: to jedyny sposób, żeby zwracać żetony Informacji do puli ogólnej.



Anka rozpoczyna swoją turę na polu Policji. Ma na swojej karcie Postaci 8 żetonów Informacji. Spędza godzinę i wydaje 3 takie same żetony (3x lupa), aby otrzymać kostkę Dowodu, którą natychmiast kładzie na zielonej karcie Śledztwa. Następnie decyduje się pozbyć pozostałych 5 żetonów Informacji. Żadna aktualna karta Śledztwa nie wymaga więcej Dowodów, więc Anka kładzie kostkę Dowodu na swojej karcie Postaci. Przekazane policji żetony Informacji odkładane są do puli ogólnej rewersem ku górze.





FAZA FABUŁY

Kiedy gracz wykorzystał swoje dostępne godziny śledztwa i zakończył Fazę Akcji, przechodzi do Fazy Fabuły: odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu Fabuły i wprowadza jej efekty w kolejności od góry do dołu.



Na rewersie karty Fabuły znajduje się wskazówka, mówiąca, którego pola może dotyczyć awers tej karty. Karta Fabuły zawsze będzie dotyczyć jednego z pól wskazanych na rewersie.



Na awersie karty Fabuły znajduje się numer pola na kolorowym tle, wskazujący, gdzie należy położyć żeton Informacji. Poniżej, na niektórych kartach,

znajduje się informacja o dodatkowych efektach na karcie.

Karty Fabuły wskazują miejsca na planszy, w których pojawiają się informacje na temat śledztwa. Każde pole na planszy ma w talii Fabuły dwie odpowiadające mu karty, które posiadają dokładnie tę samą liczbę w tym samym kolorze. To znaczy, że w talii Fabuły znajdują się dwie karty z zieloną 1, dwie karty z czerwoną 1 itd. Zawsze po odkryciu karty Fabuły sprawdza się liczbę i jej kolor – to właśnie na tym polu na planszy pojawia się nowa informacja w sprawie. Po odkryciu karty dobierz żeton Informacji i umieść go odkrytego na polu wskazanym przez kartę.



Jeżeli na danym polu znajduje się już żeton Informacji, a nowo odkryta karta Fabuły mówi, że należy w to miejsce położyć kolejny, **nie dobierasz żadnego żetonu, a obecny na planszy przenosisz na tor porażki.**



UWAGA! Żetony Informacji występują w czterech rodzajach oznaczonych symbolami: ślady (x5), przedmioty (x5), plotki (x5) i świadkowie (x5). Symbole mają znaczenie dla wymogów kart Śledztwa oraz przy składaniu żetonów Informacji na Policji.

UWAGA! Liczba żetonów Informacji jest ograniczona. Za każdym razem, kiedy musicie dołożyć żeton Informacji na planszę, a nie ma już żadnego w puli, należy wziąć żeton Informacji z dowolnego pola na planszy i umieścić go na torze porażki. Pamiętajcie, aby odwiedzać Policję – to jedyny sposób na regularne oddawanie żetonów Informacji do puli ogólnej.

Gracze muszą na bieżąco podejmować tropy i zbierać żetony Informacji, w przeciwnym razie wzrośnie ryzyko, że informacje staną się nieaktualne i będą trafiać na tor porażki. Jeżeli w dowolnym momencie gry będziecie zmuszeni położyć na nim piątą żeton – **natychmiast przegrywacie**.

Niektóre karty Fabuły mają dodatkowe efekty, które znajdują się w dolnej części karty.

KLUCZOWY DOWÓD

Położ kostkę Dowodu na wskazanym polu na planszy.

KRYZYS

Natychmiast po rozpatrzeniu tej karty dociągnij kolejną ze swojego stosu Fabuły i od razu wprowadź wszystkie jej efekty.

MOBILIZACJA

Weź z zasobów żeton Mobilizacji i wręcz go dowolnej postaci. Każda postać może posiadać tylko 1 żeton Mobilizacji. Nie możesz wręczyć Mobilizacji postaci, która posiada już ten żeton. Zignoruj ten efekt, jeżeli wszystkie postacie są zmobilizowane.

FAŁSZYWY TROP

Natychmiast przenieś dowolną postać na pole wskazane na karcie.

ZACIERANIE ŚLADÓW

Natychmiast usuń kostkę Dowodu z najwyższego (▲ na karcie) lub najniższego (▼ na karcie) pola na planszy, które posiada kostkę. W przypadku remisu usuń kostkę znajdującą się bliżej

lewej krawędzi planszy. Jeżeli na planszy nie ma kostki Dowodu – zignoruj efekt.

NIEDŹWIEDŹ

Rzuć kostką Niedźwiedzia, a następnie na wskazanym przez kość **czerwonym** polu na planszy połącz żeton Niedźwiedzia. Jeżeli na tym polu jest już Niedźwiedź, rzucaj ponownie aż do uzyskania numeru pola bez Niedźwiedzia. Jeżeli na polu, gdzie trzeba dołożyć Niedźwiedzia, jest jakaś postać – należy ją natychmiast przenieść na dowolne sąsiadujące pole, na którym nie ma Niedźwiedzia (decyduje osoba grająca daną postacią).

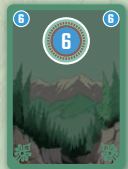
Pole, na którym leży żeton Niedźwiedzia, jest zablokowane. To znaczy, że nie można na nie wchodzić ani zbierać z niego Informacji i Dowodów. Jednak wszystkie efekty kart Fabuły nadal są wprowadzane (dołożenie żetonu Informacji, dołożenie kostki Dowodu).

Aby pozbyć się żetonu Niedźwiedzia z planszy, należy skorzystać z akcji Odstraszenie Niedźwiedzia.

UWAGA! Każdą kartę Fabuły rozpatrujemy od góry do dołu. Dolny efekt wprowadzamy w życie dopiero po położeniu żetonu Informacji na odpowiednim polu lub torze porażki.

Po wprowadzeniu wszystkich efektów z kart Fabuły tura aktywnego gracza się kończy. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

PRZYKŁADOWA TURA





Anka rozpoczyna turę:

- 1 W pierwszej godzinie przemieszcza się o 1 pole w dół.
- 2 Nie może zebrać Dowodu (zajmuje to dwie godziny), więc przekazuje żeton Mobilizacji Jędrkowi.
- 3 Odkrywa kartę Fabuły: jest to niebieska 5, umieszcza więc na tym polu wylosowany żeton Przedmiotu.
- 4 Rzuca kością Niedźwiedzia i kładzie żeton Niedźwiedzia na wylosowanym polu – czerwonej 5.

Następuje tura Jędrka:

- 1 Przechodzi o 1 pole w lewo.
- 2 Zbiera Informacje z dostępnych pól: niebieskiej 5 i niebieskiej 6.
- 3 Ciągnie kartę Fabuły: na niebieskiej 4 ląduje żeton świadka. Karta zawiera Kryzys, dlatego Jędrka dociąga kolejną kartę – tym razem jest to czerwona 1.
- 4 Ponieważ na tym polu znajduje się już żeton Informacji, Jędrka musi przenieść go na tor porażki.

KARTY POSTACI



- 1 imię postaci
- 2 miejsce na żeton Mobilizacji
- 3 miejsce na kostkę Dowodu
- 4 miejsce na żetony Informacji
- 5 umiejętność Postaci
- 6 oznaczenie wersji karty A/B

Karty postaci mają dwie strony: A i B. Strony A używaj w grze na poziomie wprowadzającym, a strony B w rozgrywce standardowej i na wyższych poziomach trudności. Postaci na stronie B mają specjalne zdolności,

z których mogą skorzystać, **jeżeli posiadają co najmniej jeden żeton Informacji lub Niedźwiedzia**. Jeżeli na karcie Postaci nie ma takich żetonów, to specjalna zdolność nie jest aktywna.



ANKA

Po zakończeniu swojej tury (po odkryciu i rozpatrzeniu karty Fabuły) odkryj dowolną wierzchnią kartę Fabuły dowolnej postaci.

Karta ta zostaje odkryta do momentu rozpatrzenia jej w fazie Fabuły.

UWAGA! Ta zdolność pozwala zobaczyć wcześniej, co znajduje się na karcie. Kiedy odkryjesz w ten sposób kartę Fabuły, nie wprowadzaj jej efektów od razu – wejdą w życie w swoim czasie, na końcu tury gracza, do którego należy ta karta.



BASTIAN

Możesz wykonywać akcję ruchu na skos. W zilustrowanej sytuacji Bastian może poruszyć się na każde widoczne pole, podczas gdy każda

inna postać mogłaby poruszyć się tylko w pionie lub poziomo.





JĘDREK

Możesz podnosić kostkę Dowodu z sąsiednich pól i zajmuje ci to tylko 1  zamiast 2 . W zilustrowanej sytuacji Jędrék może

zebrać kostkę Dowodu z niebieskiej 5 albo czerwonej 3, albo niebieskiej 4. Jędrék musi tak jak wszyscy udawać się osobiście na pola z numerem 8.



SYLWIA

Możesz umieścić 2 elementy (żetony lub kostki) na karcie Śledztwa w ramach jednej akcji *Postęp śledztwa*. Możesz

rozmieścić umieszczane elementy na dwóch różnych kartach Śledztwa w ramach jednej akcji.

KARTY ZASIĘGU

Karty Zasięgu mają 2 strony: A i B. Strony A używaj w grze na poziomach wprowadzającym, a strony B na pozostałych poziomach. Każda karta Zasięgu określa obszar, z jakiego postać może zbierać żetony Informacji, kiedy wykonuje akcję *Zebranie Informacji*. W ramach jednej akcji zbiera się wszystkie żetony na wskazanych przez kartę polach i umieszcza je na swojej karcie postaci.

UWAGA! Pola na planszy z numerem 8, zaznaczone żółtym kolorem, to trudno dostępne tereny górskie. Aby zdjąć żeton Informacji z tych pól, trzeba znajdować się bezpośrednio na nich. Przypomnieniem tej zasady są żółte tła tych obszarów na planszy.

- **Linia prosta:** twoja postać może zbierać żetony Informacji w linii prostej poziomej albo pionowej względem pozycji twojej postaci.
- **Skos:** twoja postać może zbierać żetony Informacji w linii skośnej względem pozycji twojej postaci.
- **Krzyż:** twoja postać może zbierać żetony Informacji w przedstawiony sposób względem swojej postaci.
- **X:** twoja postać może zbierać żetony Informacji w przedstawiony sposób względem swojej postaci.



W powyższej sytuacji Sylwia mogłaby zebrać następujące Informacje, w zależności od posiadanej karty Zasięgu:

- ▶ **Linia prosta:** czerwona 6, niebieska 5, czerwona 2, albo niebieska 5, czerwona 5
- ▶ **Skos:** niebieska 3, niebieska 5, niebieska 6, ale nie zielona 8, bo to pole górskie
- ▶ **Krzyż:** niebieska 6, niebieska 5, czerwona 5
- ▶ **X:** niebieska 6, niebieska 5

KARTY ŚLEDZTWA

Na każdej karcie Śledztwa znajdują się konkretne wymagania, które trzeba spełnić, żeby ją zrealizować. Mogą być to żetony Informacji, żetony Niedźwiedzia lub kostki Dowodów. Dopiero kiedy wszystkie pola na karcie zostaną zajęte, karta zostaje zrealizowana.

Jeżeli karta Śledztwa wymaga żetonu Informacji, zawsze wskazuje, jakiego rodzaju ma to być żeton: plotki, przedmiotu, świadka czy tropu.

Na karcie Śledztwa znajduje się również oznaczenie A/B, wskazujące, na którym poziomie trudności się jej używa.



Treść kart Śledztwa opracowano we współpracy z Małgorzatą i Michałem Kuźmińskimi. Góralskie przysłówki pochodzą z dzieła Oskara Kolberga „Góry i Pogórze”.



KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na trzy sposoby:

- 1** Jeśli wyczerpią się karty Fabuły w stosach wszystkich postaci
NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE I ŚLEDZTWO KOŃCZY SIĘ PORĄŻKĄ
- 2** Jeśli na torze porażki zostanie umieszczony piąty żeton Informacji
NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE I ŚLEDZTWO KOŃCZY SIĘ PORĄŻKĄ
- 3** Jeśli zrealizowaliście 3 karty Śledztwa
GRATULACJE! Wasze wspólne wysiłki przyczyniły się do rozwiązania zagadki sprzed lat!

UWAGA! Kiedy postać dostarczy ostatni żeton na trzecią kartę Śledztwa, nadal musi na zakończenie swojej tury dociągnąć kartę Fabuły, co może spowodować natychmiastową porażkę.

TRYB SOLO

Aby zagrać w grę samodzielnie, rozłóż grę tak samo jak do gry dla dwóch graczy. Następnie graj w grę zgodnie ze standardowymi zasadami, wykonując naprzemiennie tury każdej z postaci.

Każda postać ma swoją talię Fabuły, z której korzysta w swojej turze.

Wykorzystaj synergię umiejętności obu postaci, aby zmaksymalizować swoje szanse na zwycięstwo!

POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz dostosować poziom trudności i zaawansowania gry do swoich potrzeb:

WPROWADZAJĄCY

Tryb dla początkujących graczy. Szczegółowo opisany na następnej stronie.

STANDARDOWY

Graj zgodnie z zasadami standardowymi.

WYZWANIE

Na etapie przygotowania usuń z gry 1 losowy żeton Informacji, a także rzuć kością Niedźwiedzia i połóż żeton Niedźwiedzia na wskazanym polu.

KOSZMAR

Na etapie przygotowania usuń z gry 2 losowe żetony Informacji, a także rzuć dwa razy kością Niedźwiedzia. Połóż żetony Niedźwiedzia na wskazanych polach (rzucaj do momentu uzyskania dwóch różnych wyników na kości).

POZIOM WPROWADZAJĄCY

Jest to wariant gry dla początkujących graczy, z uproszczonymi zasadami, który pozwoli oswoić się z podstawową mechaniką gry. Kiedy poczujecie chęć zwiększenia wyzwania, rozegrajcie grę na poziomie standardowym.

Aby zagrać na poziomie wprowadzającym, zastosuj poniższe zmiany do standardowej rozgrywki:

PRZYGOTOWANIE GRY

- ▶ Karty Postaci obróć na strony A – postacie nie mają specjalnych zdolności.
- ▶ Karty Pomocy obróć na strony A – zawarte są tam akcje używane na tym poziomie trudności.
- ▶ Karty Zasięgu obróć na strony A – wszystkie Postacie mają taki sam Zasięg. Zbieranie żetonów Informacji odbywa się z pola, na którym znajduje się dana Postać, oraz z sąsiednich pól, tak jak na karcie Zasięgu Krzyż.
- ▶ Odłóżcie do pudełka żetony Niedźwiedzia, kość Niedźwiedzia oraz karty Śledztwa oznaczone literą B. Te komponenty nie będą używane na tym poziomie trudności.
- ▶ Z kart Śledztwa oznaczonych literą A wylosujcie 2 karty, umieśćcie je we wskazanych miejscach na planszy i odkryjcie.

ROZGRYWKA:

- ▶ Aby wygrać, należy zrealizować 2 karty Śledztwa.
- ▶ Dostępne akcje to: *Ruch, Zebranie Informacji, Zebranie Dowodu, Postęp w śledztwie, Mobilizacja.*
- ▶ Zignorujcie efekty NIEDŹWIEDŹ na kartach Fabuły.

Kiedy nabierzecie doświadczenia w prowadzeniu śledztw na poziomie wprowadzającym, zachęcamy do zwiększenia wyzwania i przejścia do poziomu standardowego.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłężę 650, 32-003 Podłężę
gry@muduko.com

Autor gry: Michał Friedrich

Ilustracje: Przemysław Berestko

Projekt okładki: Paweł Panczakiewicz

Opracowanie graficzne: Tatsiana Puchkova

Korekta: Magdalena Stonawska

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej

Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
© for the Polish edition Muduko by
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.