

Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty,  
Irene Adler... Na znanych bohaterów pada  
cień podejrzania – jeden z nich jest przestępcą.  
Kto z Was rozwiąże zagadkę i wskaże złoczyńcę  
ukrywającego się wśród prawych obywateli?

### Zawartość pudełka:

- 4 zasłonki
- 13 kart z wizerunkami podejrzanych
- bloczek z arkuszami dochodzenia
- instrukcja



HOPE S. HWANG

VINCENT DUTRATT

# Sherlock



## ZASADY GRY

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni miał okazję czytać powieść kryminalną. Tasuje on 13 kart, wybiera losowo jedną i – bez oglądania i pokazywania innym – kładzie ją na środku stołu obrazkiem do dołu. Bohater, którego wizerunek widnieje na karcie, jest poszukiwanym przez wszystkich przestępcą!

Pozostałe 12 kart gracze dzielą po równo między siebie.

Jeśli w rozgrywce biorą udział 3 osoby, każdy dostaje po 4 karty; gdy graczy jest czterech – po 3 karty (reguły rozgrywki dla dwóch osób podane są w osobnym rozdziale, zamieszczonym dalej).

Każdy gracz otrzymuje jeden arkusz dochodzenia i zasłonkę, którą ustawia tak, aby inni gracze nie widzieli notatek prowadzonych przez niego w trakcie gry.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz zapisuje na arkuszu dochodzenia wszystkie symbole, jakie widnieją na jego kartach.





**Imiona graczy (najwyżej Twoje)**

	5	5	5	5	4	3	3	3
<i>Karla</i>	1	0	2	1	1	1	0	1
<i>Lara Anderson</i>								
<i>Tajpa</i>								

**Liczba symboli zawartych na Twoich kartach**

	Sebastian Moran	✓		Sherlock Holmes	
	Ilse Adler			John H. Watson	
	Inspector G. Lestrange			Mycroft Holmes	
	Inspector Gregson	✓		Mrs. Hudson	✓
				Molly Watson	
				James Moriarty	

**Postacie, które widnieją na Twoich kartach**

**Sherlock**

*Przykładowa notatka zawierająca informacje o posiadanych przez gracza kartach.*

Wszyscy wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Każdy gracz stara się odkryć, kto jest przestępcą, zbierając informacje na drodze dochodzenia (akcje lub ). Po przeprowadzeniu dochodzenia kolejka przechodzi na następnego gracza. Gracz może również wnieść oskarżenie, wskazując, kto jest przestępcą (akcja ).

**Ważne:** W czasie swojego ruchu gracz może wykonać tylko jedną akcję (, lub )!

## OPIS AKCJI:



**ŚLEDZTWO:** Gracz wybiera jeden z dostępnych symboli i pyta pozostałych, czy widnieje on na ich kartach. Jeśli pytani mają dany symbol, **MUSZĄ** to powiedzieć i podnieść rękę.

Gracz, który zadał pytanie, nic nie mówi i nie podnosi ręki.

**Ważne: Gracze nie mówią, ile ikonек takiego samego symbolu mają na swoich kartach.**



**PRZESŁUCHANIE:** Gracz wybiera jednego z uczestników rozgrywki i pyta, ile ikonек danego symbolu ma on na swoich kartach. Uczestnik ten **MUSI** powiedzieć dokładną liczbę ikonек danego symbolu, które widnieją na jego kartach.



**OSKARŻENIE:** Gracz mówi, który z bohaterów jest – według niego – przestępcą. Podgląda leżącą na środku stołu kartę tak, aby pozostałym uczestnikom rozgrywki nie ujawniać tożsamości przestępcy. Jeśli gracz prawidłowo wskazał przestępcę, to odkrywa jego kartę i wygrywa grę. Jeśli gracz się pomylił, to zostawia zakrytą kartę na środku stołu. Nie rozgrywa już żadnych akcji do końca gry, wciąż jednak **MUSI** udzielać odpowiedzi na pytania innych graczy. Po nieudanej akcji oskarżenia kolejka przechodzi na następnego gracza. **Gracz, który prawidłowo wskazał przestępcę, zostaje zwycięzcą i gra się kończy. W przypadku, gdy wszyscy uczestnicy rozgrywki – poza jednym – błędnie wskażą przestępcę, gracz, który wciąż jest w grze, zostaje zwycięzcą.**

## JAK KORZYSTAĆ Z ARKUSZA DOCHODZENIA?

Każdy arkusz dochodzenia podzielony jest na dwie części. Górna część pokazuje rodzaj i liczbę symboli dostępnych w grze. Gracze mogą tutaj zapisywać imiona uczestników rozgrywki i liczbę ikon symboli, które mają oni na swoich kartach. Dolna część pokazuje ikonki, które widnieją przy danych postaciach z gry. Gracze mogą tu notować swoje przypuszczenia dotyczące tego, kto ma kartę z daną postacią. Notatki można prowadzić w dowolny sposób. Poniżej zaprezentowano przykładowy zapis.

### Górna część arkusza:

gracz, który zadał pytanie [ ? ];

gracz, który ma dany symbol [ ✓ ]; liczba ikon wybranego symbolu,

które ma dany gracz [ 1 ];

lub - gdy gracz odpowiedział na pytania z akcji ŚLEDZTWO i PRZEŚLUCHANIE - [ ✓1, ✓2 ];

gracz, który nie ma danego symbolu [ 0 ].

### Dolna część arkusza:

wnioski, do jakich doszedł gracz na podstawie zgromadzonych informacji.

Gracze							
	5	5	5	4	3	3	3
<i>Katar</i>	1	0	2	1	1	0	1
<i>Lana</i>	?	✓	✓2	✓	1	?	?
<i>Andy</i>	?	✓	?	✓	1	?	✓1
<i>Tajp</i>	✓	?	?	✓	?	?	0



  

	Sebastian Moran	✓			Sherlock Holmes	
	Mrs Adler		<i>Lana</i>		John H. Watson	
	Inspector G. Lestrade	X			Mycroft Holmes	X
	Inspector Gregson	✓			Mrs. Hudson	✓
	Inspector Barnes				Mary Morstan	<i>Andy</i>
	Inspector Bradstreet				James Moriarty	
	Inspector Hopkins					

Sherlock

## REGUŁY ROZGRYWKI DLA DWÓCH GRACZY

Reguły gry są takie, jak w rozgrywce trzy- i czterosobowej, z kilkoma wyjątkami:

1. Przygotowując grę, należy położyć na środku stołu, w rzędzie, 3 zakryte karty (zamiast jednej). Na środkowej karcie znajduje się wizerunek poszukiwanego przestępcy. Pozostałe karty należy potasować i rozdać kolejno pomiędzy graczy.
2. Akcja ŚLEDZTWO  odbywa się na zmienionych zasadach: gracz wybiera jedną z dwóch kart leżących obok karty przestępcy. Następnie wymienia ją na jedną z własnych kart. Swoją kartę kładzie na stole **obrazkiem do góry**.
3. Jeśli obie karty leżące obok karty przestępcy są odkryte (nie ma znaczenia, przez którego gracza), to żaden z graczy nie może już przeprowadzać akcji ŚLEDZTWA .


## REGUŁY GRY DLA GRACZY ZAAWANSOWANYCH

W wariantcie zaawansowanym dochodzenie jest trudniejsze.

1. Na początku rozgrywki, po otrzymaniu kart, gracze decydują, w jakiej kolejności ustawią każdą z nich – od pierwszej do ostatniej. Gracz, udzielając odpowiedzi na pytanie, nie bierze pod uwagę ikon symboli znajdujących się na swojej ostatniej karcie.

***Przykład:** Kiedy gracz jest pytany o żarówkę, a symbol ten widnieje tylko na ostatniej jego karcie, nie podnosi ręki i nie mówi, że go posiada. Jeśli zaś pytany jest o liczbę posiadanych ikonek czaszek, a symbol ten ma na wszystkich trzech swoich kartach, wówczas odpowiada, że ma dwie czaszki.*

2. Na początku swojego ruchu gracz zmienia kolejność ułożenia swoich kart – tak, że pierwsza jego karta staje się ostatnią. Jeśli z powodu nieudanego oskarżenia gracz nie wykonuje już żadnych akcji, musi on co turę zmieniać kolejność ułożenia swoich kart.

W grze dwuosobowej, kiedy wykonywana jest akcja ŚLEDZTWO , zabrana ze stołu karta trafia na miejsce kart wymienionej.

Autor: Hope S. Hwang

Ilustracje i projekt graficzny: Vincent Dutrait

Testerzy: Gary Kim, GyeongBo Kim, MunHyeok Kim, Kevin Kim,  
Tom Kim, JunHwan Moon, SeongJun Park, WonTae Baik, Jade Yoo,  
DongHoon Lee, JuHwa Lee, YongSeok Choi, HeeYeon Choi, Il Hwang,  
YangSeon Hwang, Nobuaki Takerube, Seiji Kanai, ZIZI, Dongjin Lim.

## Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakiegokolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.



© Granna sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce

**BoardM**  
FACTORY

© 2015 BoardM Factory  
All Rights Reserved

**granna.pl**  
**sklep.granna.pl**

Wszystkie prawa zastrzeżone



00301/3 2016