

| |
|---|
|  10+ |
|  2-4 |
|  45' |

PL



TEA TIME CRIME



Dostojni goście w rezydencji Pomeroy Autor gry: Dirk Barsuhn

Lord Waldemar zaprosił na swoje 80 urodziny wielu znamienitych gości. Oczekuje się, że na uroczystość przybędzie baronowa Brabancji, Sir Adam Stoneworth i hrabia Bobby z Wexford. Nawet słynna śpiewaczka Barbette Brunette oraz były mistrz boksu Arnold Wendestein zapowiedzieli swój udział. Punktualnie o 5 po południu – idealnej porze na herbatę - ma się rozpocząć podniosła ceremonia. Niestety w tej spokojnej

dotąd okolicy nastąpił ostatnio wzrost liczby włamań i kradzieży. Z tego powodu lord Waldemar zatrudnił znanego detektywa, który wraz ze swoim asystentem ma czuwać nad tym, by należące do zaproszonych gości luksusowe przedmioty nie stały się łupem złodziei. Lord Waldemar i jego dostojni goście będą wdzięczni za troskę o ich mienie.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

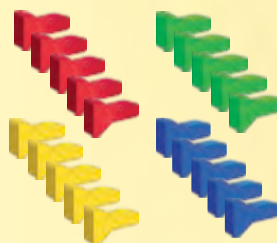
4 planszетки domu



100 płytek
(po 25 płytek w czterech kolorach)



20 znaczników
(po 5 znaczników w czterech kolorach)



5 kostek



1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest takie rozmieszczenie detektywów, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyciśnijcie płytki z arkuszy.

- 1) Każdy gracz otrzymuje **1 planszatkę** oraz **5 znaczników** w tym samym kolorze i kładzie je przed sobą na stole.
- 2) Każdy z graczy bierze **25 płytek** w swoim kolorze i wybiera spośród nich **5 płytek z detektywami**. Płytki te miesza obrazkami do dołu i nie odkrywając układa na pięciu polach na przekątnej, zaczynając od pola w lewym dolnym rogu planszетки (popatrz na *Obrazek --->*). Następnie miesza obrazkami do dołu pozostałe **20 płytek** i rozkłada je na pozostałych 20 polach planszетки.
- 3) Jeżeli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, pozostałe planszетки, płytki i znaczniki odkłada się do pudełka.
- 4) Losuje się lub wybiera osobę rozpoczynającą grę. Bierze ona **5 kostek**.



Układ planszетки

OPIS PLANSZETKI



Każda planszетка ma taki sam układ pól:

- A** W centralnym obszarze znajduje się **25 pokoi** o różnych wartościach (1-9).
- B** Po lewej stronie znajduje się kolumna **liczb oczek** z oznaczeniami 1-5. Odnoszą się one do pokoi w odpowiednich rzędach.
- C** U góry umieszczone są symbole, oznaczające **liczby kostek** (od 1 do 5). Odnoszą się one do pokoi w odpowiednich kolumnach.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej. Gra składa się z wielu rund. Każda runda składa się z następujących czynności:



1. Rzut kostkami
2. Rozpoznanie domu
 - A. Aktywne (Rzucający kostkami)
 - B. Pasywne (Pozostali gracze)
3. Sprawdzenie detektywów
4. Nowa runda



1. Rzut kostkami

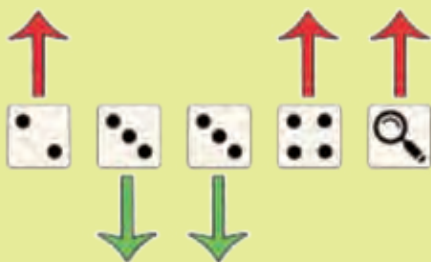
Gracz, który ma w danej rundzie kostki, rzuca nimi. Następnie może **nie więcej niż dwa razy** przerzucić dowolną liczbę kostek. Gdy **Wynik rzutu** zostanie definitywnie ustalony, gracz ma do wyboru **jedną** z dwóch możliwych akcji:

Wybór kostek

Gracz wybiera **wszystkie kostki z taką samą liczbą oczek** i kładzie je przed sobą. Pozostałe kostki odkłada na środek stołu, nie zmieniając liczb oczek.

Będą one stanowiły **bank kostek** dla pozostałych graczy.

Uwaga: Kostki z **symbolem lupy** zawsze odkłada się do banku kostek. Gracz nie może ich sobie zostawić!



Pasowanie

Gracz może **spasować** i nie wybierać w danej rundzie kostek. Opuszcza wtedy również następny krok w tej rundzie czyli „Rozpoznanie domu”.

Zamiast tego gracz bierze **1 dowolną płytkę** ze swojego stosu płytek odrzuconych i kładzie ją po prawej stronie planszeczki, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek. (Dokładne objaśnienie znajduje się w rozdziale **Płytki kostek**)

albo



2. Rozpoznanie domu

A. Aktywne (Rzucający kostkami)

Zgodnie z wybranymi kostkami gracz **musi aktywować** dokładnie **1 płytkę** na swojej planszecie.

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Liczba oczek wybranych kostek określa, w którym **Rzędzie** musi leżeć wybrana płytkę.
- Liczba wybranych kostek określa, w której **Kolumnie** musi leżeć wybrana płytkę.
- Płytkę, leżąca na **przecięciu** rzędu i kolumny zostaje **aktywowana**. (Dokładne wyjaśnienie można znaleźć w rozdziale *Aktywacja płytki*.)

Przykład kontynuacji:



Uwaga: Jeżeli z wyrzuconych kostek wynika, że gracz może wybrać tylko pola, na których nie ma płytek, to musi w tej rundzie pasować.

B. Pasywne (pozostali gracze)

Wszyscy pozostali gracze **mogą** wybrać z **banku kostek wszystkie kostki z jednakową liczbą oczek** i w opisany powyżej sposób **aktywować 1 płytkę** na swojej planszecie.

Uwaga: Kostki należące do Banku Kostek cały czas leżą na środku stołu! Mogą być użyte **przez każdego z graczy**. Może się więc zdarzyć, że kilku graczy zdecyduje się na wybór kostek z tą samą liczbą oczek.

Analogicznie jak w przypadku aktywnego gracza: Jeżeli któryś z graczy nie może lub nie chce aktywować żadnej płytki, wtedy **pasuje**, bierze ze swojego stosu płytek odrzuconych **1 dowolną płytkę** i kładzie ją po prawej stronie planszетки, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek. (Dokładne objaśnienie znajduje się w rozdziale *Płytki kostek*)



Bank kostek

Uwaga: Również aktywny gracz musi pasować, gdy nie może aktywować żadnej płytki.

Przykład: Ewa wyrzuciła:

Wybiera wszystkie kostki z 4 oczkami i kładzie je przed sobą. W banku kostek **nie ma żadnej kostki z oczkami**, wszyscy pozostali gracze muszą więc pasować i mogą wziąć po jednej płytce ze swojego stosu płytek odrzuconych.

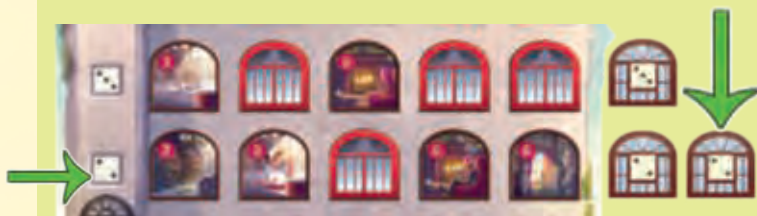
Aktywacja płytki

W zależności od tego, czy płytka na przecięciu określonego liczbą oczek rzędu i określonej liczbą kostek kolumny jest **zakryta** (widać kolorowe okno) czy **odkryta**, gracz wykonuje następujące czynności:

Zakryta

Odwróć płytke na stronę z obrazkiem.

Jeżeli na obrazku jest **symbol kostki**, odkryta została **płytką kostki**. Należy ją położyć po prawej stronie planszетки, w rzędzie określonym liczbą oczek na obrazku.



Jeżeli na obrazku są **detektywi**, **złodziej** albo **szefowa złodziei**, płytke kładzie się **odkrytą** na tym samym polu.



Odkryta

Możesz przenieść płytke na inne pole.

Weź płytke i połóż ją – nadal odkrytą - na **innym** polu planszетки.

Uwaga: Na jednym polu może leżeć tylko jedna płytka.



3. Sprawdzenie detektywów

Teraz należy sprawdzić, czy odkryte płytki detektywów spełniają warunki punktowania.

Warunek punktowania jest **spełniony**, gdy **wszystkie latarki detektywów** prawidłowo oświetlają **sąsiadujące pokoje i/lub sąsiednie płytki ze złodziejami** względnie **szewfową złodziei**.



Prawidłowe oświetlenie pokoi lub płytek

Wszystkie **pokoje** oraz **szefowa złodziei** mogą być oświetlane ze wszystkich ośmiu kierunków.



Każdy z **4 złodziei** może być oświetlany tylko z trzech stron, określonych podświetlonym obszarem na rysunku.



Na każdej płytce z detektywami, spełniającej warunki punktowania, należy położyć **1 znacznik**.

Uwaga: Płytki detektywów, które spełniły warunek punktowania, mogą być przenoszone na inne pola planszетки! Po przeniesieniu takiej płytki trzeba ponownie sprawdzić warunek punktowania i ewentualnie zdjąć z płytki znacznik, gdy warunek nie jest spełniony.

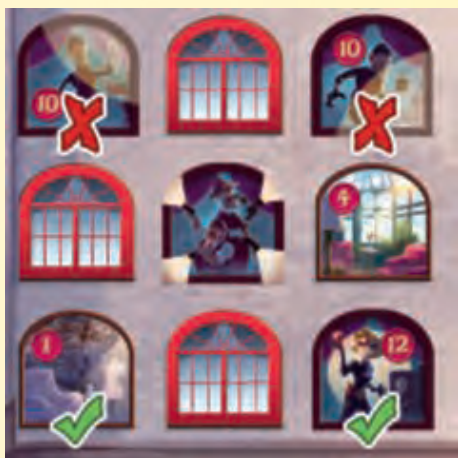
Kilka przykładów:



Przykład 1: Latarka jednego z detektywów skierowana jest na sąsiadujący pokój (6) ale latarka drugiego nie. Warunek punktowania **nie jest** spełniony.



Przykład 2: Latarki obu detektywów oświetlają dwa sąsiednie pokoje (4 i 6). Warunek punktowania jest spełniony. Połóż znacznik na płytce detektywów.



Przykład 3: Pokój (1) oraz szefową złodziei (12) detektywi oświetlili prawidłowo, ale obu złodziei (10) nie, ponieważ latarki **nie** wskazują na podświetlone obszary na płytkach.



Przykład 4: Tu obaj złodzieje (10) są prawidłowo oświetleni, podobnie jak pokój (5) oraz szefowa złodziei (12). Warunek punktowania jest spełniony. Połóż znacznik na płytce detektywów.

4. Nowa runda

Kostki otrzymuje następny zawodnik w kolejności zegarowej i nowa runda zaczyna się od rzutu kostkami.

Symbol lupy

Symbol lupy na kostce oznacza dowolną liczbę oczek. Dzięki temu można **zwiększyć liczbę kostek o takiej samej liczbie oczek**.

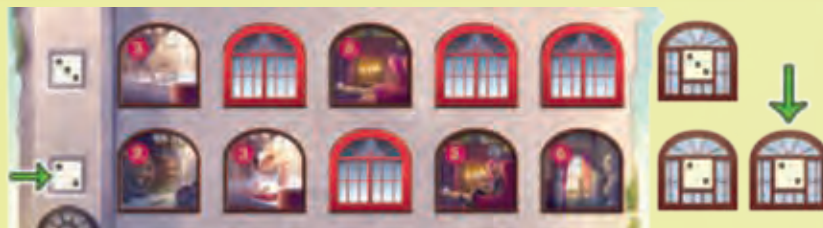
Trzeba przy tym pamiętać, że:

- Kostkę z symbolem lupy można wykorzystać **tylko wraz z kostkami**, na których wypadły **oczka** i nigdy „samodzielnie”. Wyjątek „Kumulacja lup” (patrz Wyjątkowe rzuty).
- Jeżeli w banku kostek jest więcej niż jedna kostka z symbolem lupy, gracz może wykorzystać **dowolną liczbę** takich kostek.
- Kostki z symbolem lupy trafiają **zawsze do banku kostek** i są dostępne dla **wszystkich graczy** – zarówno aktywnego jak i pasywnych!

Płytki kostek

Jeżeli odkryta zostanie płytką z symbolem kostki, kładzie się ją na prawo od planszетки, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek.

Podobnie jak kostki z symbolem lupy, płytki kostek używane są do zwiększania **liczby kostek z taką samą liczbą oczek**.



Trzeba przy tym pamiętać, że:

- Płytki kostki można wykorzystać **tylko z kostkami**, na których wypadły **oczka** i nigdy „samodzielnie”.
- Jeżeli w jednym rzędzie gracz ma więcej niż jedną płytkę, może użyć **dowolnej liczby** tych płytek.
- Uwaga: Wykorzystane płytki gracz odkłada na swój stos płytek odrzuconych. Może je ponownie położyć obok planszетки, gdy w którejś z następnych rund **spasuje** (patrz Pasowanie).


Generalna zasada: Można użyć dowolnej liczby płytek kostek oraz kostek z symbolem lupy tylko wraz z kostkami, na których wypadły oczka!!

Przykład:




Wynik rzutu Ewy to:       . Obok jej planszетки leżą płytki kostek:   

Ewa ma następujące możliwości:

a) Spasować, wziąć ze stosu płytek odrzuconych jedną płytkę i położyć ją po prawej stronie planszетки.

b) Wybrać kostkę z  oczkiem aby aktywować płytkę, leżącą w **rzędzie 1 i kolumnie 1**. Opcjonalnie może również wykorzystać **jeden lub dwa symbole lupy** aby aktywować płytkę, która leży w **rzędzie 1 w kolumnach 2 lub 3**.



c) Wybrać dwie kostki z liczbą oczek   , aby aktywować płytkę leżącą w **rzędzie 3 i kolumnie 2**. Opcjonalnie może również wykorzystać **jeden lub dwa symbole lupy** względnie **płytkę**  aby aktywować płytkę leżącą w **rzędzie 3 i kolumnie 3, 4, lub 5**.



Wyjątkowe rzuty

Kumulacja lup



Jeżeli na wszystkich kostkach wypadł **symbol lupy**, gracz wyrzucił **kumulację lup**. W nagrodę może aktywować **1 dowolną płytkę** na swojej planszette. Pozostali gracze **nie mogą** aktywować w tej rundzie żadnej płytki! Ale każdy z nich może spasować i wziąć 1 dowolną płytkę ze swojego *stosu płytek odrzuconych*.

Sekwens



Jeżeli na kostkach wypadło **1, 2, 3, 4 i 5 oczek** (bez symbolu lupy), gracz wyrzucił **sekwens**. W nagrodę może aktywować **1 dowolną płytkę** na swojej planszette. Pozostali gracze **nie mogą** aktywować w tej rundzie żadnej płytki! Ale każdy z nich może spasować i wziąć 1 dowolną płytkę ze swojego *stosu płytek odrzuconych*.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy umieści swój piąty znacznik na płytce detektywów. Rundę dogrywa się do końca i następuje obliczenie punktów za pokoje i płytki złodziei prawidłowo oświetlone przez detektywów. Do wyniku należy dodać 3 punkty za każdy niewykorzystany znacznik. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów. Przy remisie gra może mieć więcej zwycięzców.

Przykład punktacji:

Ewa zdobyła w sumie
89 punktów:

A: Za tę płytkę detektywów
otrzymała $12+7 = 19$ punktów.

B: Za tę płytkę detektywów
otrzymała $7+7 = 14$ punktów.

C: Za tę płytkę detektywów
otrzymała $12+5 = 17$ punktów.

D: Za tę płytkę detektywów
otrzymała $10+5+1+3 =$
 19 punktów.

E: Za tę płytkę detektywów
otrzymała $10+10 = 20$ punktów.



Podziękowania:

Dirk Barsuhn chciałby podziękować Olliemu Raßenhöwelowi i Jörgowi Barsuhnowi za ich kreatywne wsparcie, a także wszystkim innym testerom, którzy sprawili, że możliwe było stworzenie tej gry.

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry,
skontaktuj się z nami: Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A,
05-520 Konstancin-Jeziorna, www.piatnik.pl

Znajdziesz nas na:



/PiatnikPolska



/PiatnikPolska



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej
36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać
połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o
zachowanie adresu.