



1-8



12-112



60 minut

NIEPOŻĄDANI GOŚCIE

i n s t r u k c j a





ANGELICA ALBINSON



SIOSTRY BERWICK



STANLEY SMITHE



CLAUDETTE CAZELAR



GREG GAFFNEY



MORTIMER W. MOLLOW

PODEJRZANI

WPROWADZENIE

Jesteście śledczymi. W środku nocy docieracie do rezydencji bogacza Woodruffa Waltona. Zostaliście wezwani przez jego służbę w „sprawie niecierpiącej zwłoki”. Gdy przekraczacie próg pełnej przepychu posiadłości, gospodyni wyjawia powód nagłego wezwania – **pan domu został znaleziony martwy w swoim gabinecie!**

Woodruff Walton był jednym z najbogatszych ludzi w kraju. Niezwykła intuicja do robienia interesów połączona z pozbawioną skrupułów naturą pozwoliły mu zgromadzić obrzydliwie wielki majątek. Pomógł mu on zdobyć ogromną władzę i wpływy. Jak wiadomo, pieniądze potrafią zmienić nawet najuczciwszych ludzi w samolubnych tyranów bez serca. W przypadku Waltona tak się jednak nie stało – był odpychającym człowiekiem, na długo zanim zarobił pierwsze duże pieniądze. Jakby tego było mało, miał specyficzne poczucie humoru oraz patologiczną wręcz skłonność do robienia okropnych żartów. Nic więc dziwnego, że nie otaczało go zbyt wielu przyjaciół. Nie mógł za to narzekać na brak wrogów! Na jego biurku znaleziono list:

Jeśli czytacie te słowa, to oznacza, że dzisiejszej nocy...

zostałem zamordowany!!!

Przez ostatnie 2 tygodnie ktoś usilnie starał się położyć kres mej egzystencji. Znam wiele osób mających wystarczające powody, by życzyć mi szybkiego przejścia na tamten świat, ale tylko siedmioro z nich jest na tyle durnych, aby faktycznie rozważyć wprowadzenie tego w życie:

- Stanley Smithe, stary i nudny jak flaki z olejem znajomy z czasów studiów,*
- Mortimer W. Mollow, opóźniony w rozwoju siostrzeniec,*
- siostry Beatrice i Berenice Berwick, niekzenne córki niedawno zmarłego współnika,*
- Greg Gaffney, nienadający się do niczego ochroniarz,*
- Claudette Gazelar, była opiekunka pretendująca do miana utalentowanego medium,*
- no i oczywiście Angelica Albinson, moja „przyjaciółka”.*

Postanowiłem zebrać ich dziś w mojej posiadłości, aby zdemaskować osobę, która zamierza targnąć się na moje życie.

Niestety, coś musiało pójść niezgodnie z planem. Ojciec zawsze ostrzegał mnie, że ludzie, którzy życzą śmierci, to wyjątkowo

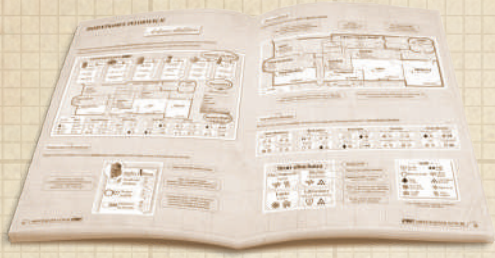
niepożądani goście!

Wychodzi na to, że staruszek miał rację.

Nie stójcie dłużej jak kolki – bierzcie się do roboty i ustalcie, kto mnie zabił!

Woodruff Walton

Elementy gry



Instrukcja



6 profili podejrzanych



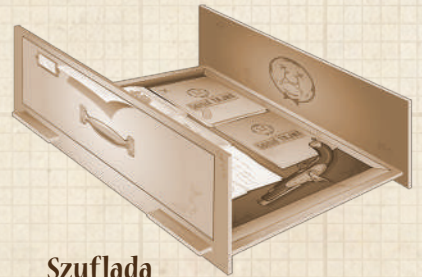
243 karty śledztwa



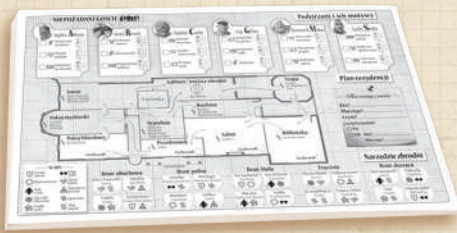
8 zasłonek



Karta Ściśle tajne



Szuflada



Arkusze śledztwa

(jeśli zabraknie ci arkuszy,
na stronie gry.nk.com.pl
udostępniłyśmy plik do wydrukowania)



8 żetonów
śledczych



Znacznik gracza
rozpoczynającego



4 strzałki

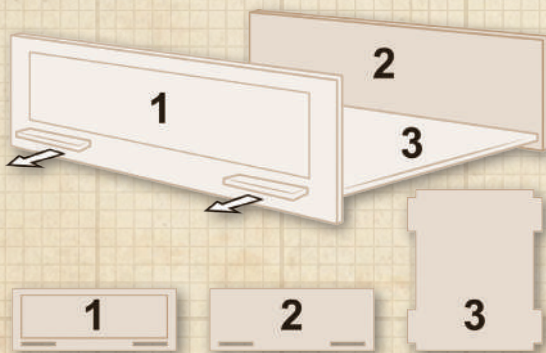


12 żetonów ofert

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Wszystkie **karty śledztwa** uszeregujcie zgodnie z numerami i umieśćcie w odpowiednich przegródkach w pudełku (przy przegródkach jest informacja, jakie karty powinny się w nich znajdować). Dzięki temu łatwo przygotujecie kolejne rozgrywki.

Szufladę złożcie tak, jak pokazano na poniższym rysunku. Po złożeniu możecie ją w całości przechowywać w jednej z przegródek w pudełku.



Cel gry

Niepożądani goście to gra dedukcyjna, w której wcielacie się w role śledczych. W trakcie rozgrywki będziecie zdobywać nowe karty śledztwa i wymieniać się nimi z przeciwnikami – w ten sposób pozyskiwać będziecie kolejne wskazówki przybliżające was do rozwiązania zagadki. Karty śledztwa pozwolą wam gromadzić dowody na miejscu zbrodni, przesłuchiwać służbę i podejrzanych.

Wygra osoba, która pierwsza udzieli poprawnych odpowiedzi na wszystkie poniższe pytania:

→ w śledztwach na poziomie *wprowadzającym, bardzo łatwym i łatwym*:

KTO ZABIŁ WOODRUFFA WALTONA?

DLACZEGO GO ZABIŁ?

CZYM GO ZABIŁ?

→ w śledztwach na poziomie *średnim, trudnym, bardzo trudnym i eksperckim* dochodzą jeszcze poniższe pytania:

CZY MIAŁ WSPÓLNIKA?

JEŚLI TAK, KTO NIM BYŁ I JAKI BYŁ MOTYW JEGO DZIAŁANIA?

Jeśli kilkoro graczy udzieli poprawnych odpowiedzi na wszystkie pytania w tej samej rundzie, dzielą się zwycięstwem.

Bierzcie się do działania, nie ma chwili do stracenia!

ZBIERANIE INFORMACJI O ZABÓJSTWIE

Pamiętajcie, aby podczas gry **zaznaczać na swoim arkuszu śledztwa informacje zawarte na kartach!** Za każdym razem, gdy karty trafiają do waszych rąk lub zostaną ujawnione wszystkim graczom, notujcie zawarte na nich informacje. Skrupulatne notatki oraz analiza zdobytych informacji są kluczem do rozwiązania zagadki śmierci Woodruffa Waltona.

Na większości kart znajduje się podpowiedź, w jaki sposób notować na arkuszu poszczególne informacje (patrz str. 14):



Ogólny opis gry

W czasie rozgrywki staracie się ustalić szczegóły zabójstwa Woodruffa Waltona. Pamiętajcie o kilku ważnych sprawach:

- Wszyscy podejrzani zeznają, że w chwili zbrodni **byli w jednym z 4 pomieszczeń oznaczonych kolorem białym** na planie rezydencji (biblioteka, pokój bilardowy, przedśionek, salon).
 - **Niewinni mówią prawdę!**
 - **Zabójca natomiast kłamie.** Wyruszył on z **jednego z tych pomieszczeń**, a po drodze zdobył narzędzie zbrodni. Potem dokonał jej w gabinecie.
- **Każdy z podejrzanych miał powody, aby zabić Waltona.** Ale tylko 1 z nich jest zabójcą. Dlatego zeznania typu „miał motyw, aby zabić” nie są jeszcze wystarczającym dowodem. Wymaga to potwierdzenia w toku śledztwa.
- **Służba, policja, śledczy i biegli zawsze mówią prawdę!** Jednak nie wszystkie informacje od nich wskazują zabójcę. Dopiero zestawienie informacji z kilku źródeł pozwala jednoznacznie wskazać winnego.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka podzielona jest na rundy. Każda z nich składa się z 3 faz:

Faza 1: ŚLEDZĄ NA TROPIE

Faza 2: PRÓBA ROZWIĄZANIA ŚLEDZTWA

Faza 3: ODRZUCENIE KART I DOBRANIE NOWYCH

Faza 1: ŚLEDZĄ NA TROPIE

Faza ta podzielona jest na 3 kroki:

Krok A: Dochodzenie

Krok B: Oferty

Krok C: Wymiana

Faza 1 rozgrywana jest tyle razy, ilu jest graczy. Za każdym razem rozpocznie ją inny gracz – jako pierwsza osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego, a następnie kolejne osoby, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład przebiegu fazy 1 w rozgrywce 3-osobowej (rozgrywana jest 3 razy, ponieważ jest 3 graczy – za każdym razem rozpoczyna ją inny gracz):

- krok A – gracz 1 wykonuje *Dochodzenie*,
- krok B – gracze 2 i 3 przygotowują *Oferty*,
- krok C – **wszyscy** gracze przeprowadzają *Wymianę*.

- krok A – gracz 2 wykonuje *Dochodzenie*,
- krok B – gracze 3 i 1 przygotowują *Oferty*,
- krok C – **wszyscy** gracze przeprowadzają *Wymianę*.

- krok A – gracz 3 wykonuje *Dochodzenie*,
- krok B – gracze 1 i 2 przygotowują *Oferty*,
- krok C – **wszyscy** gracze przeprowadzają *Wymianę*.

Następnie gracze przechodzą do fazy 2.

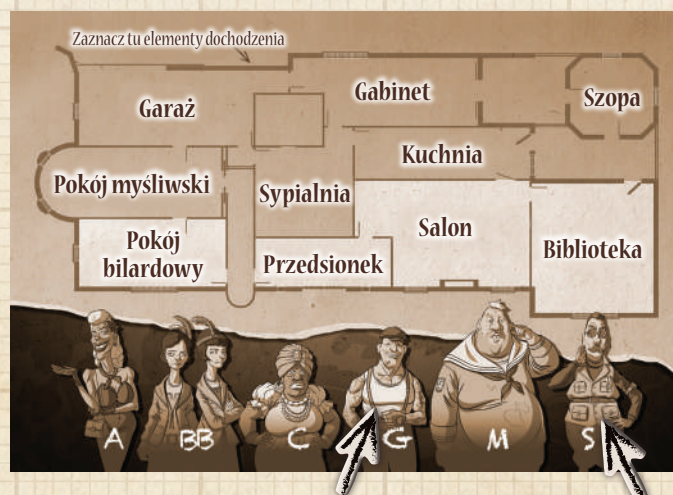
Krok A: Dochodzenie

Na środku stołu leży instrukcja ostatnią stroną do góry – znajduje się na niej **plan rezydencji**. Grę zaczyna osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego: zaznacza strzałkami na planie rezydencji **2 dowolne elementy dochodzenia**, na temat których chce zebrać informacje. Mogą to być

- ➔ **podejrzani:** A (Angelica Albinston), BB (siostry Berwick), C (Claudette Cazelar), G (Greg Gaffney), M (Mortimer W. Mollow), S (Stanley Smithe),
- ➔ **pomieszczenia:** biblioteka, garaż, kuchnia, pokój bilardowy, pokój myśliwski, przedśionek, salon, sypialnia, szopa, gabinet (miejsce zbrodni).

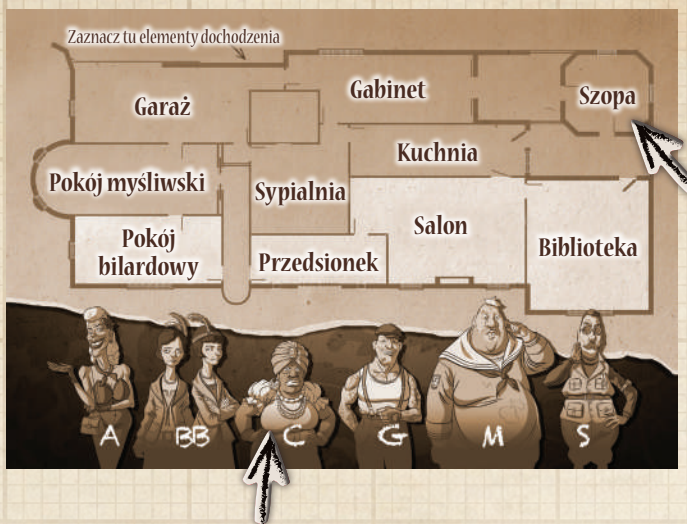
Przykład A:

Gracz chciałby zdobyć informacje dotyczące Grega Gaffneya i Stanleya Smithego.



Przykład B:

Gracz chciałby otrzymać informacje dotyczące szopy i Claudette Cazelar.

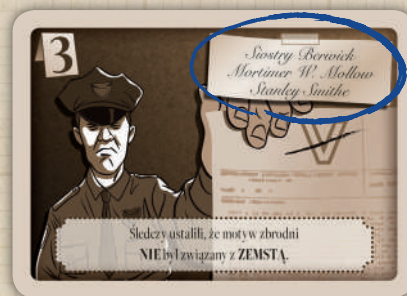
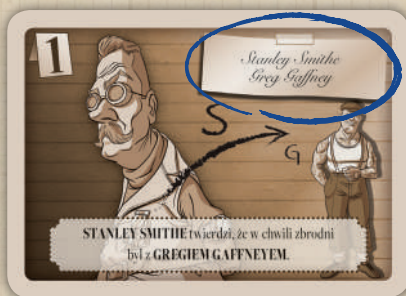


Krok B: Oferty

Wszyscy gracze poza prowadzącym dochodzenie (czyli tym, który umieścił 2 strzałki w kroku A) sprawdzają, czy mają w rękach karty dotyczące elementów dochodzenia wskazanych strzałkami.

PODPOWIEDŹ!

Kiedy sprawdzacie, czy macie w ręku karty śledztwa dotyczące elementów dochodzenia wskazanych przez strzałki, nie musicie czytać treści kart. W prawym górnym rogu znajduje się informacja mówiąca, których elementów dochodzenia dotyczy karta.



Zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie osoby prowadzącej dochodzenie i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy **może (ale nie musi) zaoferować graczowi prowadzącemu dochodzenie karty do wymiany**. Wówczas:

- ➔ wybiera z ręki dowolną liczbę kart śledztwa – każda z nich musi dotyczyć **przynajmniej 1 ze wskazanych strzałkami elementów dochodzenia**,
- ➔ wybrane karty kładzie zakryte (rewersiem do góry) **przed swoją zasłonką**,
- ➔ kładzie na nich **żeton oferty**, którego wartość odpowiada sumie wartości tych kart (aby widać było, jakiej wartości informacje oferuje).

Przykład A:

Gracz prowadzący dochodzenie wskazał strzałkami Grega Gaffneya i Stanleya Smithego.

Każda z kart pokazanych w ramce powyżej mogłaby być zaoferowana do wymiany. Każda z nich dotyczy bowiem przynajmniej 1 elementu wskazanego strzałkami.

Przykład B:

Gracz prowadzący dochodzenie wskazał strzałkami szopę i Claudette Cazelar.

Żadna z kart pokazanych w ramce powyżej nie może być zaoferowana do wymiany. Żadna z nich nie dotyczy bowiem szopy ani Claudette Cazelar.

Krok C: Wymiana

Gracz prowadzący dochodzenie **może przyjąć dowolną liczbę ofert**, może też nie przyjąć żadnej. Jeśli **przyjmuje oferty**, wykonuje poniższe działania:

- ➔ **W zamian daje osobie, która złożyła daną ofertę, karty ze swojej ręki** – dowolną liczbę, jednak suma ich wartości musi być równa sumie kart z przyjętej oferty lub od niej wyższa.

Przykład:

Gracz prowadzący dochodzenie przyjął ofertę 2 kart o łącznej wartości 3. W zamian przekazuje 1 kartę o tej samej wartości.



- ➔ Następnie gracze **kładą karty z wymiany przed sobą** – ale **nie biorą ich do ręki i nie odwracają**, karty wciąż leżą rewersem do góry.
- ➔ Jeśli gracz prowadzący dochodzenie przyjął więcej niż 1 ofertę, dokonuje kolejnych wymian w sposób wyżej opisany.

Uwaga! Pamiętajcie, że gracz prowadzący dochodzenie **w ramach wymiany nie może oddać kart, które właśnie otrzymał z innej oferty**. Pilnujcie więc, aby wymienione karty leżały na stole rewersem do góry.

- ➔ Dopiero po zakończeniu wszystkich wymian gracze oglądają otrzymane karty, dołączają je do kart trzymanyh w ręce i notują zawarte na nich informacje na swoich arkuszach.

Jeśli gracz prowadzący dochodzenie **nie przyjmuje oferty**, to osoba, która ją złożyła, zabiera swoje karty z powrotem do ręki.

Jeśli **nikt nie złożył oferty**, gracz prowadzący dochodzenie **dobiera 3 karty** ze stosu śledztwa i bierze je do ręki.

Uwaga! Jeśli przynajmniej 1 gracz złoży ofertę, ale gracz prowadzący dochodzenie jej nie przyjął, to nie dobiera 3 kart ze stosu śledztwa.

Następnie uczestnicy ponownie rozgrywają fazę 1 – tym razem rozpoczyna ją gracz siedzący z lewej strony osoby ze znacznikiem gracza rozpoczynającego. **Faza 1 rozgrywana jest tyle razy, ilu jest graczy**. Za każdym razem rozpoczyna ją inny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Faza 1 kończy się po rozegraniu jej tyle razy, ilu jest graczy.

Faza 2: PRÓBA ROZWIĄZANIA ŚLEDZTWA

Każdy gracz bierze swój **żeton śledczego**, kładzie go przed sobą wybraną stroną do góry i zakrywa dłonią. Gdy wszyscy będą gotowi, żetony śledczych są ujawniane.

W zależności od wybranej strony gracz informuje pozostałych, czy podejmuje próbę rozwiązania śledztwa, czy jeszcze nie jest na to gotowy:



strona jasna – gracz chce podjąć próbę rozwiązania śledztwa.



strona ciemna – gracz nie jest jeszcze gotowy do rozwiązania śledztwa.

Jeśli nikt nie położył żetonu jasną stroną do góry, faza 2 kończy się i należy przejść do fazy 3.

Jeśli jacyś gracze wyłożyli żeton jasną stroną do góry, wpisują na swoich arkuszach (w sekcji *Rozwiązanie*) odpowiedzi na pytania:

KTO? – należy wpisać podejrzanego, który zabił Waltona (np. Angelica Albinson).

DLACZEGO? – należy wpisać motyw zabójstwa (np. zabójstwo na zlecenie).

CZYM? – należy wpisać narzędzie zbrodni (np. rewolwer).

Uwaga! Nie można podać ogólnej nazwy rodzaju broni (np. broń palna), trzeba wpisać konkretne narzędzie zbrodni (np. strzelba, rewolwer, derringer albo garłacz).

Jeśli prowadzicie śledztwo na poziomie *średnim*, *trudnym*, *bardzo trudnym* lub *eksperskim*, należy odpowiedzieć dodatkowo na poniższe pytania:

CZY BYŁ WSPÓLNIK? – należy zaznaczyć tak lub nie.

KTO? – należy wpisać imię podejrzanego (np. Greg Gaffney).

DLACZEGO? – należy wpisać motyw zbrodni (np. poniżanie).

Rozwiązanie

Kto?.....

Dlaczego?.....

Czym?.....

Czy był współnik?

Nie

Tak Kto?.....

Dlaczego?.....

Następnie gracz sprawdza swoje odpowiedzi w *ROZWIĄZANIACH* na końcu instrukcji.

Jeśli **wszystkie odpowiedzi są poprawne**, gracz **zakończył śledztwo sukcesem i zostaje zwycięzcą**.

Jeśli **nie wszystkie odpowiedzi są poprawne**, gracz **przegrywa i odpada z gry**. Karty śledztwa, które ma w ręce, ujawnia innym graczom (każdy może je przejrzeć). Następnie karty te odkładane są (obrazkiem do góry) w stosie obok pudełka (nie biorą udziału w grze, ale można je przeglądać aby upewnić się, że poprawnie zanotowano informacje na nich zawarte – dlatego odłóżcie je obok pudełka, a nie do niego).

Uwaga! Gracz, który odpadł, nie ujawnia swoich odpowiedzi pozostałym!

Po odpadnięciu gracza i zapoznaniu się z jego kartami pozostali biorą swoje żetony śledczych i ponownie decydują, czy są gotowi rozwiązać śledztwo, czy nie. Faza 2 jest powtarzana w taki sposób do momentu, gdy ktoś rozwiąże śledztwo lub wszyscy gracze biorący udział w grze wybiorą ciemną stronę swoich żetonów.

Zamiast sprawdzać odpowiedzi w instrukcji, możecie zweryfikować je w aplikacji:

- ➔ Jeśli w trakcie gry używacie aplikacji, to każdy gracz może podjąć tylko jedną próbę rozwiązania śledztwa na rundę.
- ➔ Gracz, który próbuje rozwiązać śledztwo, wprowadza swoje odpowiedzi w odpowiednie pola aplikacji.
- ➔ Jeśli wszystkie odpowiedzi są poprawne, gracz wygrywa.
- ➔ Jeśli nie wszystkie odpowiedzi są poprawne, gracz nie odpada z gry (aplikacja nie ujawni mu poprawnych odpowiedzi!).



Jednak w ramach kari gracz nie może próbować rozwiązać śledztwa w następnej rundzie.

Faza 3: ODRZUCENIE KART I DOBRANIE NOWYCH

Każda osoba, która pozostała w grze, **zatrzymuje w ręce 3 karty** (sama wybiera, które chce zostawić).

Pozostałe odkłada (rewerse do góry) **do szuflady** – umieszcza je pod kartą *Ścisłe tajne*.

Jeśli gracz ma mniej niż 3 karty w ręce, zostawia je wszystkie.

Następnie **znacznik gracza rozpoczynającego** przekazywany jest graczowi siedzącemu z lewej strony. Gracz ten rozdaje każdemu ze stosu śledztwa po tyle kart, aby wszyscy gracze mieli w ręce **po 6 kart**.

Runda się kończy i rozpoczyna się nowa. Gracze ponownie przechodzą przez 3 fazy gry:

Faza 1: ŚLEDZCY NA TROPIE ⇌ Faza 2: PRÓBA ROZWIĄZANIA ŚLEDZTWA ⇌ Faza 3: ODRZUCENIE KART I DOBRANIE NOWYCH.

WYCZERPANIE SIĘ STOSU ŚLEDZTWA

Wyczerpanie się kart w stosie śledztwa oznacza dla graczy **dotyczy dodatkowe informacje dotyczące zabójstwa!**

1 z graczy wykonuje poniższe działania:

- ⇌ bierze wszystkie karty śledztwa z **szuflady** (bez karty *Ścisłe tajne*) i dokładnie je tasuje,
- ⇌ tworzy z nich **nowy stos śledztwa**, a następnie na środku stołu **wyklada 3 karty** z góry stosu (obrazkiem do góry),
- ⇌ **wszyscy gracze notują** na swoich arkuszach informacje zawarte na odkrytych kartach,
- ⇌ następnie odkłada odkryte karty na stos **obok pudełka** (nie biorą udziału w grze, ale można je przeglądać aby upewnić się, że poprawnie zanotowano informacje na nich zawarte).

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy **rozwiąże zagadkę** i poprawnie odpowie na wszystkie pytania dotyczące śmierci Woodruffa Waltona.

Gra kończy się także, gdy zostanie tylko 1 gracz (pozostali odpadną w wyniku błędnych odpowiedzi). W takiej sytuacji gracz ten zostaje zwycięzcą.

Wariant dla 2 graczy

Rozgrywka **dwuosobowa** przebiega w taki sam sposób, jak rozgrywka dla 3–8 osób z wyjątkiem poniższych zmian:

- ⇌ **Faza 1, krok A: Dochodzenie** – gracz wskazuje strzałkami **4 dowolne elementy dochodzenia** (a nie 2).
- ⇌ **Faza 1, krok A: Wymiana** – gracze nie biorą do ręki kart, którymi się wymienili, zamiast tego są one ujawniane obu graczom. Gracze zaznaczają w swoich arkuszach informacje z tych kart, a następnie karty te odkładane są odkryte obok szuflady.
- ⇌ W przypadku, gdy przeciwnik nie złożył oferty wymiany, gracz prowadzący dochodzenie **dobiera 2 karty ze stosu śledztwa** (a nie 3). Notuje odpowiednie informacje na swoim arkuszu śledztwa, a następnie odkłada te karty do szuflady.

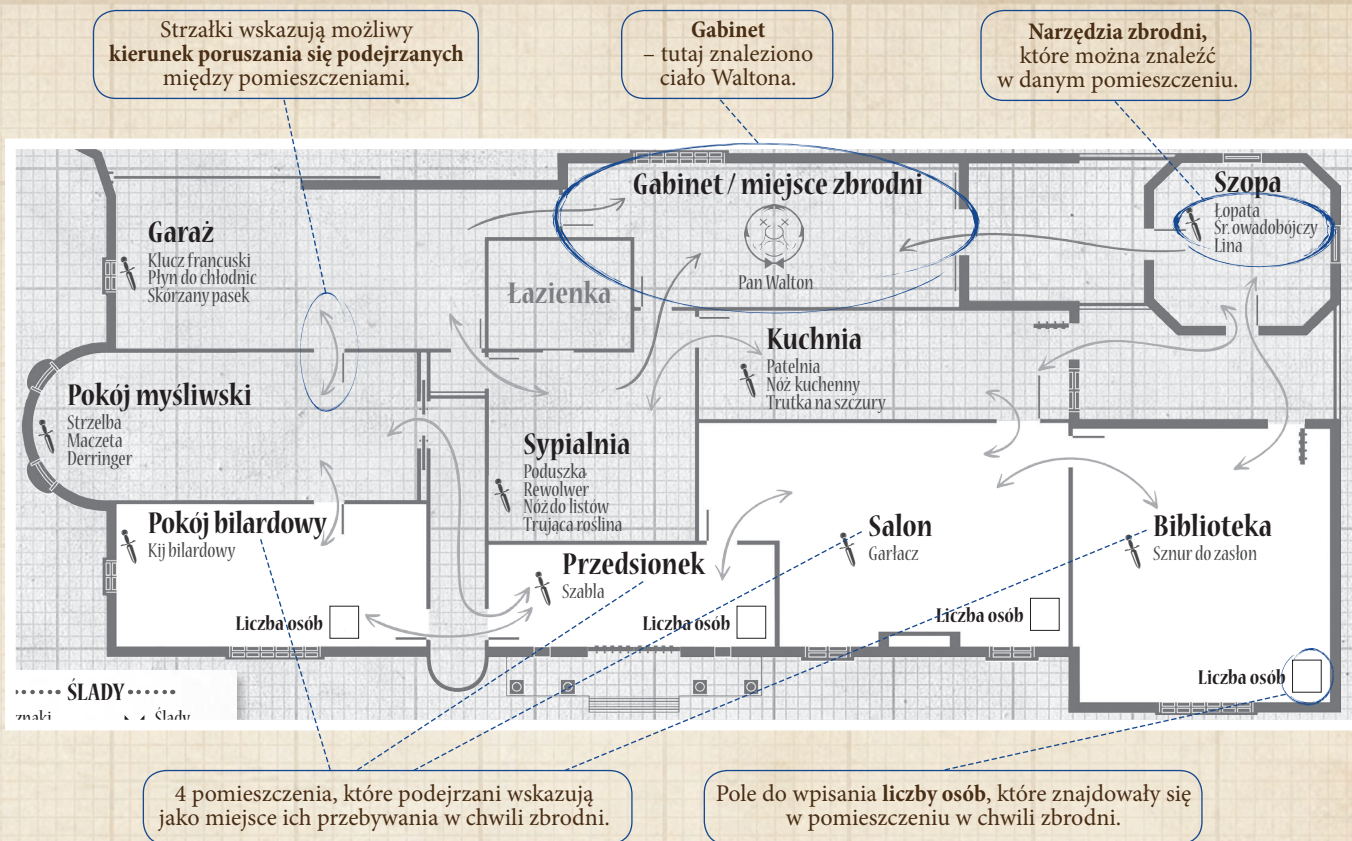
Wariant dla 1 gracza

Wariant ten dostępny jest w darmowej aplikacji **Awkward Guests**. Po jej uruchomieniu wybierzcie opcję *Tryb solo* i postępujcie zgodnie ze wskazówkami aplikacji.



Plan rezydencji

W środkowej części arkusza znajduje się **plan rezydencji**.



Narzędzia zbrodni

W dolnej części arkusza znajduje się miejsce do notowania informacji związanych z **narzędziem zbrodni**.

Broń obuchowa		Broń palna		Broń biała		Trucizny		Broń dusząca	
Klucz francuski Garaż	Patelnia Kuchnia	Strzelba Pokój myśliwski	Derringer Pokój myśliwski	Nóż kuchenny Kuchnia	Nóż do listów Sypialnia	Płyn do chłodnic Garaż	Trutka na szczury Kuchnia	Skórzany pasek Garaż	Poduszka Sypialnia
Łopata Szopa	Kij bilardowy Pokój bilardowy	Rewolwer Sypialnia	Garlacz Salon	Maczeta Pokój myśliwski	Szabla Przedśionek	Sr. owadobójczy Szopa	Trująca roślina Sypialnia	Lina Szopa	Sznur do zasłon Biblioteka

Broń obuchowa

Klucz francuski
Garaż

Łopata
Szopa

Patelnia
Kuchnia

Kij bilardowy
Pokój bilardowy

Rodzaj broni

Nazwa narzędzia zbrodni

Pomieszczenie, w którym można je znaleźć

Pole, w którym wstawia się X, jeśli narzędzie zbrodni zostanie wyeliminowane

Ślady, które zostawia narzędzie zbrodni

..... ŚLADY.....

🛡️ Oznaki obrony	➡️ Ślady walki
🌸 Wykrwawienie	🌀 Tłuste plamy
👤 Atak z tyłu	👤 Tajemniczy prosek
🔪 Sińce lub stłuczenia	⚡️ Oparzenia
🗑️ Grudki ziemi	🌀 Silny zapach

Lista śladów, które może zostawić narzędzie zbrodni

Jak notować informacje na arkuszu śledztwa

Na większości kart znajduje się podpowiedź, w jaki sposób notować na arkuszu poszczególne informacje.

2 *Claudette Cazelar Greg Gaffney Garaz*

Garaz
Klucz francuski
Plyta do listów
Skórzany pasek

Szofer zeznał, że **CLAUDETTE CAZELAR** i **GREG GAFFNEY** nie przechodzili przez **GARAZ**.

1 *Pokój bilardowy Pokój myślnski*

Pokój myślnski
Strzelba
Worek
Derringer

Pokój bilardowy
Kij bilardowy

Sprzątaczką zeznała, że żaden z gości nie przechodził pomiędzy **POKOJEM BILARDOWYM** a **POKOJEM MYŚLIWSKIM**.

2 *Przedśionek*

Sypialnia
Lopata
Szopa
Sr. owadobójczy

Przedśionek
Szabla

Liczba osób **2**

Gospodyni utrzymuje, że w chwili zbrodni w **PRZEDŚIONKU** przebywały **2 OSOBY**.

Informacje o podejrzanych będących razem w chwili zbrojstwa zaznaczajcie strzałkami.

1 *Claudette Cazelar Greg Gaffney*

CLAUDETTE CAZELAR twierdzi, że w chwili zbrodni była z **GREGIEM GAFFNEYEM**.



Jeśli podejrzany twierdzi, że był sam, obok jego imienia zanotujcie tę informację.

1 *Stanley Smith*

STANLEY SMITHE twierdzi, że w chwili zbrodni był **SAM**.



3 *Gabinet*

W trakcie oględzin zwłok biegły **NIE** znalazł **ŚLADÓW ANI ŚLUCZEK**.

Gdy śledczy wykluczą jakieś ślady pozostawione przez narzędzie zbrodni, skreśl ten ślad **1** oraz wyeliminuj przedmioty, które go pozostawiają – na dole arkusza **2** i na planie rezydencji **3**. Przedmioty te nie są narzędziem zbrodni.

Przy każdym przedmiocie podana jest informacja, gdzie się on znajduje na planie rezydencji. To ułatwi wam skreślanie wyeliminowanych przedmiotów.



Plan rezydencji

Rozwiązanie

Kto?.....
Dlaczego?.....
Czym?.....
Czy był współnik?
 Nie
 Tak Kto?.....
Dlaczego?.....

Narzędzie zbrodni

SLADY

- Oznaki obrony
- Wykrwawienie
- Atak z tyłu
- Ślady walki
- Huste płamy
- Tajemniczy przeszek
- Oparzenia
- Grułki ziemi
- Silny zapach

Bron obuchowa

- Klucz francuski - Garaz
- Patelnia - Kuchnia
- Kij bilardowy - Pokój bilardowy
- Lopata - Szopa

Bron palna

- Strzelba - Pokój myślnski
- Derringer - Pokój myślnski
- Rewolver - Sypialnia
- Garlacz - Salon

Bron biała

- Noż kuchenny - Kuchnia
- Noż do listów - Sypialnia
- Maczeta - Pokój myślnski
- Szabla - Pokój przedśionek

Trucizny

- Płyn do chłodnic - Garaz
- Trutka naszczy - Kuchnia
- Sr. owadobójczy - Szopa
- Trująca roślina - Sypialnia

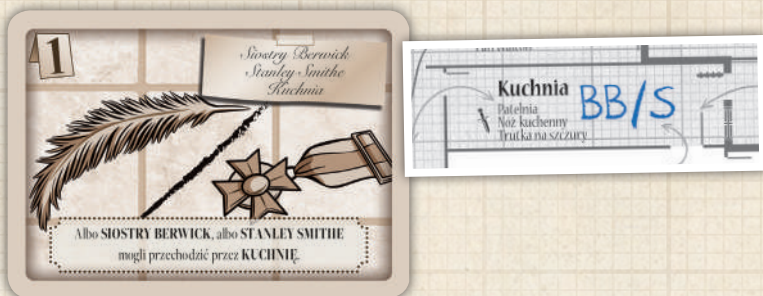
Bron dusząca

- Skórzany pasek - Garaz
- Poduszka - Sypialnia
- Lina - Szopa
- Sznur do zasłon - Biblioteka

Gdy śledczy wykluczą jakiś rodzaj motywu zabójstwa, skreślcie go u wszystkich podejrzanych.



Tego typu informacje zanotujcie, stawiając w odpowiednim pomieszczeniu symbole obu podejrzanych rozdzielone ukośnikiem.



Zeznania kamerdynera dotyczące spiskujących osób zanotujcie przy odpowiednim podejrzany.



Ważne wskazówki

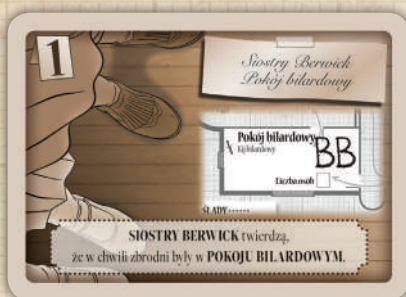
Niepożądani goście to gra dedukcyjna oparta na logicznym myśleniu i umiejętności łączenia faktów. Korzystając ze swoich zdolności dedukcji, starajcie się spojrzeć z szerokiej perspektywy na informacje dostarczane przez karty. Nie skupiajcie się na pojedynczych kartach, próbujcie zbudować sobie szerszy obraz wydarzeń w rezydencji.

- ➔ **Policja, biegli, śledczy i służba** (gospodyni, ogrodnik, szofer, taksydemista, lokaj, pokojówka, kamerdyner, sprzątaczką) **zawsze mówią prawdę.**
- ➔ **Podejrzani, którzy są niewinni**, również **zawsze mówią prawdę.**
- ➔ Na miejscu zbrodni (**gabinet**) znaleźć można cenne informacje dotyczące **narzędzia zbrodni.**
- ➔ Zabójca na swej drodze do gabinetu mógł przejść przez pomieszczenia, w których znajdowały się inne osoby. Mógł nawet z takiego pomieszczenia zabrać narzędzie zbrodni.
- ➔ Zabójca nie może 2 razy przejść przez to samo pomieszczenie.
- ➔ Jeśli wykluczony zostanie 1 z 2 śladów, jakie zostawia narzędzie zbrodni, to wystarczy to, by wyeliminować dane narzędzie zbrodni.
- ➔ Wystąpienie 2 zeznań i ustaleń śledczych powiązanych z motywem nie oznacza, że dany motyw jest prawdziwy. Oznacza to tylko, że był on bardzo prawdopodobny.
- ➔ **Siostry Berwick to 2 osoby**, ale nigdy się nie rozstają: poruszają się i działają razem.
- ➔ **Dokładnie notujcie informacje z kart.** Błędny zapis może zrujnować nawet najlepiej przeprowadzone śledztwo.
- ➔ Nie wzbraniajcie się przed wymianą informacji, szczególnie na początku gry. **Bez wymiany kart z innymi graczami nie uda się rozwiązać zagadki.** Aby coś od nich otrzymać, musicie dać im coś w zamian. Nie oddawajcie więc zbyt często rywalom tych samych kart, które od nich dostaliście (są dla nich bezwartościowe), bo zniechęciecie ich do dalszej wymiany.
- ➔ **Warto mieć w ręce karty o różnej wartości i dotyczące różnych pomieszczeń i osób.** To zwiększa szanse na wymianę informacji z innymi graczami.
- ➔ Na trudniejszych poziomach zabójcy nie zawsze towarzyszy współnik.
- ➔ Jeśli w grze występuje współnik, **kamerdyner zawsze przyłapie go na spiskowaniu!**



Przykłady kart

Karty z informacjami o tym, gdzie podejrzani przebywali w chwili zbrodni.



- Niewinni podejrzani w czasie zbrodni przebywali w 1 z 4 pomieszczeń zaznaczonych na biało: biblioteka, pokój bilardowy, przedsionek lub salon.
- Zabójca nigdy nie przyzna się do tego, że w chwili zabójstwa był w gabinecie (miejscu zbrodni). Wskaże inne pomieszczenie.
- **Uwaga!** Będzie to miejsce, z którego wyruszył w poszukiwaniu narzędzia zbrodni, aby następnie udać się do gabinetu i pozbawić życia Woodruffa Waltona.
- W przypadku sióstr Berwick warto zapisać BB, aby pamiętać, że są to 2 osoby, a nie 1.

Karty z informacjami o tym, z kim podejrzani przebywali w chwili zbrodni.



- Jeśli podejrzana C twierdzi, że w chwili zbrodni była z podejrzanym G, a ten drugi zezna inaczej, oznacza to, że C kłamie.
- Jeśli jednak obaj podejrzani zgodnie twierdzą, że byli razem w chwili zbrodni, to oznacza, że albo mówią prawdę i są niewinni, albo jeden jest **zabójcą**, a drugi **wspólnikiem** i stara się zapewnić zabójcy alibi (w wariantach trudniejszych).

Karty z informacjami o motywach zabójstwa.



- Pamiętajcie, że każdy podejrzany miał na pieńku z Waltonem i **każdy mógł mieć jakiś motyw**, który mógł go pchnąć do zabójstwa. Istnienie motywu nie jest jednak dowodem zabójstwa.
- Informacji na temat motywów dostarczają zeznania podejrzanych (D) oraz ustalenia śledczych (Q).
- Zebranie 3 informacji wskazujących na dany motyw nie oznacza jeszcze, że motyw ten jest tym poszukiwanym. Może się bowiem zdarzyć, że policja w toku śledztwa go wykluczy.
- Jeśli motyw zbrodni zostanie wykluczony, nie oznacza to, że osoba, która go wskazywała, kłamała. Pamiętajcie: wszyscy podejrzani z różnych powodów nienawidzili Waltona!
- Do każdego podejrzanego przypisane są 3 motywy zbrodni. Jeśli wszystkie zostaną wyeliminowane, oznacza to, że podejrzany jest **niewinny**.



Karty z informacjami o narzędziach zbrodni.



- Na miejscu zbrodni, czyli w **gabinecie**, pracuje biegly. Dostarcza on wielu informacji o przedmiotach mogących być narzędziem zbrodni.
- Każdy przedmiot zostawia 2 charakterystyczne ślady. **Wyeliminowanie 1 z nich** pozwala wykreślić dany przedmiot ze zbioru potencjalnych narzędzi zbrodni!



Karty z informacjami o przemieszczaniu się podejrzanych po rezydencji.



- ✦ Gospodyni jest w stanie powiedzieć, ile osób znajdowało się w danym pomieszczeniu w chwili zbrodni.
- ✦ Pamiętajcie, że **siostry Berwick to 2 osoby**, ale nigdy się nie rozdają: zawsze poruszają się i działają razem. Jeśli więc gospodyni zezna, że w pomieszczeniu były 2 osoby, mogły to być siostry albo dwoje innych podejrzanych.

Karty z informacjami pozwalającymi połączyć podejrzanego z pomieszczeniem.



- ✦ Wskazani podejrzani mogli (ale nie musieli) przechodzić przez dane pomieszczenie.
- ✦ Jeśli jeden z wymienionych podejrzanych jest winny, to na pewno przechodził przez to pomieszczenie.
- ✦ Jeśli narzędziem zbrodni była broń, którą można znaleźć w tym pomieszczeniu, oznacza to, że zabójcą na pewno jest jeden ze wskazanych podejrzanych.

Karty z informacjami o drodze, którą pokonał zabójca.



- ✦ Jeśli podejrzany nie mógł dostać się do gabinetu (na podstawie zeznań służby), oznacza to, że jest niewinny.

Karty z informacjami o dostępie do narzędzia zbrodni.



- ✦ Zabójca był w pomieszczeniu, w którym znajdowało się narzędzie zbrodni.
- ✦ Zabójca w drodze do gabinetu mógł przechodzić przez pomieszczenia, w których byli inni podejrzani. Mógł ich spotkać nawet w pomieszczeniu, z którego wziął narzędzie zbrodni.

Karty z informacjami o ewentualnym wspólniku (dotyczy poziomów trudniejszych).



- ✦ Jeśli w grze występuje wspólnik, **kamedyner zawsze przyłapie go na spiskowaniu!**
Uwaga! To, że kamedyner przyłapał podejrzanego na spiskowaniu, nie oznacza jeszcze, że to wspólnik. Pamiętajcie, że wszyscy podejrzani mieli swoje powody do spiskowania przeciwko Waltonowi.
- ✦ **Wspólnik pomaga zabójcy, zapewniając mu alibi. Zabójca i wspólnik będą zgodnie twierdziли, że w chwili zbrodni byli w tym samym pomieszczeniu.** Co ważne, wspólnik będzie mówił prawdę na temat pomieszczenia, w którym był w chwili zbrodni.
- ✦ Pamiętajcie, że na trudniejszych poziomach może występować wspólnik, ale nie musi.



Słedztwa

Poniżej dostępnych jest 39 słedztw na 7 poziomach trudności – od wprowadzającego do eksperckiego. Jeśli gracie pierwszy raz, spróbujcie swoich sił na poziomie wprowadzającym, a następnie zagrajcie kilka słedztw na poziomie bardzo łatwym.

Uwaga! W aplikacji znajdziecie ponad 1000 nowych słedztw!



Gra wykorzystuje Brilliant Deck System opracowany przez wydawnictwo Megacorpin Games. Gwarantuje on niepowtarzalność każdej rozgrywki.

011736-J

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

009	014	015	025	035	036	039
040	043	046	049	054	060	066
070	073	076	078	079	083	086
087	091	092	093	094	097	098
100	107	108	109	110	116	118
131	135	142	148	151	152	153
154	155	156	160	162	163	168
172	175	177	178	180	182	187
190	193	196	197	206	213	214
222	228	229	233	235	239	241

054288-K

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

013	015	024	031	033	035	041
043	044	053	055	059	070	072
074	075	078	081	083	086	087
088	090	091	093	098	103	106
108	118	121	132	134	135	138
142	147	150	153	156	160	162
163	166	173	176	177	183	190
195	197	202	204	208	211	215
218	221	222	228	233	235	236
237	238	239	240	241	242	243

085266-T

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

005	007	014	024	028	029	033
034	035	038	045	047	048	051
054	056	058	059	072	073	076
077	078	080	083	091	098	100
101	109	115	118	119	123	124
133	134	137	142	144	148	152
157	162	163	170	177	183	187
188	191	192	196	197	202	204
205	208	210	213	215	220	222
227	228	229	230	233	236	241

036365-P

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

003	006	009	014	023	024	029
031	034	036	054	058	060	063
067	069	072	073	076	077	081
084	090	091	098	100	102	108
109	110	113	118	122	123	126
132	135	137	141	142	143	148
162	163	168	169	173	178	182
184	186	187	190	191	197	199
204	207	216	218	219	220	222
227	228	233	235	236	237	241

076683-Z

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

003	008	009	014	015	018	024
027	033	038	043	045	047	059
063	065	072	074	076	081	083
091	093	096	098	099	101	102
110	115	116	117	125	132	136
134	135	138	142	147	148	163
165	168	173	177	178	179	187
188	189	190	192	193	197	205
207	208	210	219	220	222	227
232	233	235	236	239	241	243

148938-L

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

001	004	005	007	009	013	014
017	021	029	035	038	044	050
054	072	075	076	080	081	083
086	092	098	102	109	130	132
133	135	136	139	142	146	147
148	149	155	157	161	162	163
168	172	177	178	183	187	188
190	193	197	204	205	209	213
215	216	220	223	226	227	228
230	233	235	236	237	239	241

157819-G

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

002	003	009	013	014	024	030
032	033	043	057	058	063	066
067	072	077	079	081	083	085
088	090	091	093	097	098	100
103	114	117	118	123	126	129
130	132	138	143	144	147	149
151	158	160	163	170	172	176
177	178	187	190	196	197	199
203	204	209	213	219	222	223
224	228	229	233	236	239	241

178900-Q

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

001	004	023	024	025	028	033
035	038	044	048	051	054	058
065	071	072	073	076	083	091
097	098	100	103	109	110	112
118	120	122	124	134	137	138
139	142	143	144	148	153	156
162	166	171	173	175	176	178
187	189	190	194	196	197	199
201	210	212	214	218	222	225
228	229	233	236	237	239	241

189268-X

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

010	017	024	030	031	033	035
036	044	051	054	056	061	067
081	083	085	087	090	091	092
097	103	108	116	118	122	123
125	127	129	130	132	133	134
136	138	142	145	146	147	148
149	153	162	163	165	176	177
178	180	187	189	190	193	197
204	205	210	211	214	216	217
220	222	224	228	233	239	240

058475-R

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

002	003	004	011	014	015	023
024	025	033	046	052	053	054
056	057	063	064	065	070	072
074	076	081	083	085	086	091
097	098	100	103	107	110	118
123	124	125	132	135	137	142
143	148	149	158	160	162	169
172	173	175	177	178	187	188
189	192	199	201	204	206	213
218	219	222	223	224	228	239

098282-U

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

007	010	011	012	013	016	018
022	024	033	034	035	047	048
050	052	061	065	081	083	084
088	092	098	102	107	113	116
117	118	119	120	124	127	132
134	135	136	141	142	143	144
147	148	156	158	162	163	166
177	178	187	190	191	193	194
197	204	207	216	222	227	229
231	232	233	235	237	239	241

116363-M

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

004	013	031	033	035	043	048
049	053	054	055	056	060	061
065	072	075	081	086	090	091
093	094	097	098	099	109	110
115	118	119	120	126	131	135
136	143	147	148	153	155	156
162	163	172	173	177	178	182
187	189	190	194	196	197	201
204	206	210	213	214	221	222
225	227	233	235	236	239	241

119415-MPOZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

002	011	015	017	018	019	022
024	031	033	034	035	040	048
051	055	058	059	061	070	072
081	083	090	092	093	098	099
103	106	107	108	110	118	125
129	132	134	135	140	142	147
160	163	166	172	173	174	177
182	183	186	187	190	192	196
197	200	204	207	208	218	221
222	228	233	238	239	241	243

121615-TPOZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

005	014	019	023	024	028	033
036	041	043	044	045	048	052
054	059	064	072	076	077	080
081	084	091	098	101	102	103
104	107	113	118	120	122	123
135	140	142	143	147	148	155
157	160	162	166	168	169	176
177	178	181	183	188	192	194
197	199	200	204	208	215	217
218	222	228	231	236	239	241

126134-YPOZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

001	002	006	007	009	016	017
024	031	032	033	035	037	038
051	053	054	056	057	060	075
077	081	083	089	090	091	103
105	108	109	112	115	118	122
123	129	130	132	134	136	141
142	147	148	149	162	163	166
167	170	173	174	177	178	182
187	190	191	193	196	197	204
210	216	228	233	234	236	241

137502-FPOZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

001	002	003	006	008	014	015
016	019	024	027	028	033	037
040	044	047	048	054	057	060
065	072	083	085	086	088	097
098	099	100	105	106	108	114
118	123	125	129	132	135	137
138	142	148	151	155	160	167
176	187	190	191	195	196	197
203	204	207	211	221	222	228
229	233	234	236	239	240	241

006818-QPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

001	009	024	028	032	033	035
037	038	047	048	053	054	065
069	071	072	074	077	081	083
086	096	098	099	102	103	108
116	118	125	130	131	132	135
136	137	141	142	147	148	149
153	155	156	159	162	167	180
187	190	195	196	197	198	204
206	214	222	223	225	227	228
232	233	234	238	239	241	242

031900-GPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

009	019	041	045	048	049	052
054	058	059	064	069	070	071
076	077	078	081	083	085	087
091	093	098	107	110	112	116
118	122	128	130	131	132	135
140	141	142	144	147	148	152
155	158	162	163	166	168	172
177	178	187	190	193	197	198
200	202	203	204	206	208	214
217	222	224	226	228	239	240

042635-QPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

009	010	013	014	024	028	029
030	031	033	035	043	045	054
056	065	072	073	075	076	081
083	084	086	088	092	098	100
103	107	113	120	122	126	127
131	133	135	136	137	142	147
148	149	153	156	162	163	165
167	170	172	177	178	180	183
187	192	193	204	205	206	210
222	227	228	234	235	239	241

067683-DPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

002	003	011	024	032	033	038
040	044	045	052	054	058	059
061	063	066	067	072	077	081
088	091	092	100	106	108	109
116	118	120	129	132	133	134
135	137	142	144	147	151	155
156	163	168	173	176	177	178
190	191	192	193	194	195	196
197	204	208	209	210	215	223
225	228	231	233	235	239	241

136090-SPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

002	003	011	012	015	024	025
027	030	031	033	035	036	037
047	054	057	058	061	063	065
072	074	076	083	084	087	088
091	098	100	103	108	110	113
118	121	123	124	132	135	137
143	146	148	153	155	158	165
173	175	176	179	186	187	190
192	195	196	197	204	210	220
226	228	232	233	237	239	241

208614-XPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

004	008	011	013	014	016	017
019	024	025	027	028	033	035
038	043	044	049	053	054	056
062	064	065	071	072	073	081
083	091	092	098	099	110	121
130	135	137	140	147	148	158
159	160	162	163	164	172	175
177	178	184	185	186	187	191
193	198	200	201	204	206	209
222	223	228	232	235	239	243

213697-RPOZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

003	010	013	014	018	019	020
024	031	032	033	034	036	040
043	048	049	054	056	062	071
083	084	085	087	089	091	093
100	108	111	113	116	122	126
127	128	129	132	135	136	144
147	148	160	163	174	176	177
178	188	190	196	197	204	209
211	214	215	216	223	224	225
228	230	233	238	239	240	241

044892-XPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

003	005	009	021	022	024	025
033	035	036	041	054	059	065
066	072	074	076	078	080	083
084	086	091	094	096	098	102
103	104	110	117	118	123	124
135	137	138	142	148	150	157
161	166	172	175	177	178	179
183	187	188	196	208	210	213
218	219	220	221	222	228	229
233	236	237	239	241	242	243

070280-QPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

006	007	009	017	024	025	028
033	035	036	043	046	054	055
060	065	066	072	073	076	079
081	083	091	097	098	099	103
104	105	106	109	118	124	131
132	134	137	140	142	146	147
148	151	155	156	160	162	173
175	178	180	181	187	190	191
197	206	214	218	221	226	227
228	229	233	239	241	242	243

078418-VPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

001	003	013	016	017	024	032
033	038	040	048	050	054	064
068	070	071	072	077	078	081
083	086	091	093	098	100	107
118	121	122	123	124	125	129
132	135	136	142	148	149	152
153	155	156	159	162	163	164
168	178	180	187	188	190	191
192	198	201	202	204	209	211
218	222	229	235	240	241	242

101275-PPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

003	008	009	014	024	025	026
027	035	037	040	043	048	049
051	054	060	062	063	065	066
071	072	076	079	084	086	094
095	098	099	108	109	113	115
116	118	121	122	124	135	137
142	147	148	151	162	163	167
168	170	173	175	178	184	186
187	190	197	210	216	218	220
228	229	234	236	237	239	241



110672-ZPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

001	003	011	014	024	030	046
047	049	052	054	055	068	072
073	075	076	080	083	089	090
091	100	101	107	109	111	114
118	121	125	130	132	135	138
139	142	143	144	145	146	148
153	155	157	159	162	163	165
171	174	176	177	184	186	187
190	193	197	198	208	210	212
213	214	218	220	221	228	239

145162-RPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

002	007	008	011	021	022	024
027	030	033	035	037	038	044
045	047	054	056	061	062	069
072	076	082	086	089	091	108
109	117	118	124	131	132	135
136	137	141	142	145	147	155
161	162	163	165	167	168	172
173	174	177	178	183	187	190
192	193	197	204	206	213	228
230	233	234	235	238	241	243

173868-NPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

003	007	013	016	018	024	026
031	033	034	035	039	041	048
049	054	059	061	067	068	077
078	080	083	085	088	090	092
093	094	105	106	108	119	121
128	129	131	132	135	141	142
144	147	148	149	150	152	157
162	163	166	170	171	177	178
190	191	192	197	204	207	208
210	216	224	228	233	239	241

076806-FPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

003	009	013	017	023	029	031
033	035	039	041	044	045	049
054	059	065	072	075	076	077
088	091	092	093	098	099	100
104	113	114	118	125	126	132
133	135	137	139	142	148	150
151	154	155	156	158	159	160
163	169	172	177	178	180	181
183	187	190	197	199	203	204
212	213	219	225	237	239	242

120664-HPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

001	003	007	008	009	014	020
021	024	028	032	033	035	043
050	054	055	071	072	074	076
083	084	085	089	091	098	100
108	111	113	117	118	122	123
132	134	136	137	138	144	148
162	163	173	174	176	177	179
187	192	195	197	209	214	218
220	221	223	224	228	229	230
231	235	236	237	238	239	241

132060-VPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

003	014	019	020	024	033	037
047	048	056	057	058	059	065
069	071	072	073	076	077	078
081	083	084	085	086	093	098
099	101	104	109	113	115	122
128	131	134	135	138	139	142
148	162	163	167	168	171	173
174	177	178	181	186	187	188
190	192	193	197	202	208	212
214	217	222	224	225	239	241



154590-APOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

002	008	009	010	015	022	024
027	028	033	035	037	038	044
051	053	054	057	061	063	071
072	079	080	090	091	095	097
098	099	100	103	114	118	122
124	127	130	131	135	141	142
148	155	157	166	167	168	175
176	177	178	180	184	187	188
196	197	201	204	210	218	220
222	228	233	237	238	241	243

177162-BPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

002	004	006	008	009	013	016
024	026	027	033	035	042	043
046	047	053	060	065	067	073
076	079	083	084	091	098	101
105	110	113	118	132	135	136
141	144	147	148	149	153	154
158	159	160	162	163	166	168
177	178	179	180	182	187	189
190	191	193	195	197	198	201
204	213	216	226	233	241	242

117221-FPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

001	003	007	014	016	022	024
028	029	033	037	042	048	051
054	059	068	070	071	072	077
081	083	084	086	093	096	098
099	100	101	104	116	117	118
122	123	124	132	135	138	141
142	147	148	155	156	163	167
168	173	178	181	187	188	190
192	204	205	208	210	218	222
227	230	234	236	240	241	243

158082-BPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

003	011	012	013	014	019	024
031	033	034	035	038	040	041
049	054	059	067	071	075	077
079	083	090	091	092	093	100
101	110	114	132	135	144	146
147	148	149	157	159	160	162
163	171	174	176	177	178	186
187	188	190	192	197	198	202
203	204	208	212	214	216	217
225	226	228	230	232	239	241

200184-OPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

002	004	008	010	012	013	017
021	023	024	027	028	033	035
038	044	046	049	054	057	063
064	065	072	073	076	080	081
083	089	091	095	098	103	109
110	116	122	130	135	136	137
140	142	147	148	158	161	162
163	166	172	174	177	178	180
187	198	200	204	206	210	212
215	225	226	228	235	239	242

206830-HPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

002	012	013	020	024	028	030
031	033	035	038	049	050	054
057	063	065	066	068	071	072
077	080	081	083	087	089	091
098	100	103	107	110	116	130
131	135	136	137	146	147	148
157	162	163	166	172	174	176
177	178	179	180	189	191	198
204	206	211	215	219	225	226
228	232	235	239	240	241	242



Rozwiązania

011736-J

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

Zbrodni dokonała: **Stanley Smithe**
Motyw: **Morderczy zakład**
Narzędzie zbrodni: **Strzelba**

Droga zabójcy:
Pokój bilardowy, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

054288-K

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
Motyw: **Fatalne zauroczenie**
Narzędzie zbrodni: **Maczeta**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

085266-T

POZIOM TRUDNOŚCI
WPROWADZAJĄCY

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
Motyw: **Ukradziony projekt**
Narzędzie zbrodni: **Lopata**

Droga zabójcy:
Biblioteka, Szopa, Gabinet

036365-P

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
Motyw: **Przejęte zyski**
Narzędzie zbrodni: **Środek owadobójczy**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Salon, Kuchnia,
Szopa, Gabinet

076683-Z

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
Motyw: **Zabójstwo na zlecenie**
Narzędzie zbrodni: **Nóż kuchenny**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Salon, Kuchnia,
Sypialnia, Gabinet

148938-L

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
Motyw: **Poniżanie**
Narzędzie zbrodni: **Derringer**

Droga zabójcy:
Biblioteka, Salon, Przedśionek,
Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

157819-G

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
Motyw: **Rodziny sekret**
Narzędzie zbrodni: **Nóż do listów**

Droga zabójcy:
Salon, Kuchnia, Sypialnia, Gabinet

178900-Q

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
Motyw: **Wygórowane ambicje**
Narzędzie zbrodni: **Płyn do chłodnic**

Droga zabójcy:
Pokój bilardowy, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

189268-X

POZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
Motyw: **Ustawione walki**
Narzędzie zbrodni: **Poduszka**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Sypialnia, Gabinet

058475-R

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Stanley Smithe**
Motyw: **Falszywa tożsamość**
Narzędzie zbrodni: **Patelnia**

Droga zabójcy:
Pokój bilardowy, Przedśionek, Salon,
Kuchnia, Szopa, Gabinet

098282-U

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
Motyw: **Lekceważenie**
Narzędzie zbrodni: **Szabla**

Droga zabójcy:
Salon, Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

116363-M

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Stanley Smithe**
Motyw: **Publiczne upokarzanie**
Narzędzie zbrodni: **Rewolwer**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Sypialnia, Gabinet

119415-M

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
Motyw: **Lekceważenie**
Narzędzie zbrodni: **Maczeta**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

121615-T

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
Motyw: **Zniszczone marzenia**
Narzędzie zbrodni: **Klucz francuski**

Droga zabójcy:
Salon, Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

126134-Y

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
Motyw: **Przejęte zyski**
Narzędzie zbrodni: **Poduszka**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Sypialnia, Gabinet

137502-F

POZIOM TRUDNOŚCI
ŁATWY

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
Motyw: **Dwulicowe działanie**
Narzędzie zbrodni: **Trująca roślina**

Droga zabójcy:
Salon, Kuchnia, Sypialnia, Gabinet

006818-Q

POZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
Motyw: **Dwulicowe działanie**
Narzędzie zbrodni: **Trująca roślina**

Droga zabójcy:
Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Sypialnia, Gabinet

031900-G

POZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
Motyw: **Dowody oszustwa**
Narzędzie zbrodni: **Strzelba**

Droga zabójcy:
Salon, Przedśionek, Pokój myśliwski,
Garaż, Gabinet

042635-Q

POZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
Motyw: **Poniżanie**
Narzędzie zbrodni: **Kij bilardowy**

Droga zabójcy:
Salon, Przedśionek, Pokój bilardowy,
Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

067683-D

POZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
Motyw: **Zniszczone marzenia**
Narzędzie zbrodni: **Skórzany pasek**

Droga zabójcy:
Biblioteka, Salon, Kuchnia,
Sypialnia, Garaż, Gabinet

136090-S

POZIOM TRUDNOŚCI
ŚREDNI

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
Motyw: **Rodzinną zemsta**
Narzędzie zbrodni: **Trująca roślina**

Droga zabójcy:
Biblioteka, Szopa, Kuchnia,
Sypialnia, Gabinet

208614-XPOZIOM TRUDNOŚCI
SREDNI

Zbrodni dokonał: **Stanley Smithe**
 Motyw: **Publiczne upokarzanie**
 Narzędzie zbrodni: **Kij bilardowy**
 Wspólnikiem była: **Claudette Cazelar**
 Jej motyw: **Dowody oszustwa**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy,
 Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

213697-RPOZIOM TRUDNOŚCI
SREDNI

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
 Motyw: **Fatalne zauroczenie**
 Narzędzie zbrodni: **Sznur do zasłon**
 Wspólnikiem był: **Mortimer W. Mollow**
 Jego motyw: **Rodzinny sekret**
 Droga zabójcy:
 Salon, Biblioteka, Szopa, Gabinet

044892-XPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
 Motyw: **Zabójstwo na zlecenie**
 Narzędzie zbrodni: **Patelnia**
 Droga zabójcy:
 Biblioteka, Szopa, Kuchnia,
 Sypialnia, Gabinet

070280-QPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Stanley Smithe**
 Motyw: **Morderczy zakład**
 Narzędzie zbrodni: **Płyn do chłodziń**
 Droga zabójcy:
 Biblioteka, Salon, Przedśionek,
 Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

078418-VPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
 Motyw: **Ukradzony projekt**
 Narzędzie zbrodni: **Trutka na szczury**
 Droga zabójcy:
 Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Kuchnia, Szopa, Gabinet

101275-PPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
 Motyw: **Dwulicowe działanie**
 Narzędzie zbrodni: **Środek owadobójczy**
 Wspólnikiem był: **Stanley Smithe**
 Jego motyw: **Morderczy zakład**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Biblioteka, Szopa, Gabinet

110672-ZPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
 Motyw: **Ustawione walki**
 Narzędzie zbrodni: **Lina**
 Wspólnikiem były: **Siostry Berwick**
 Ich motyw: **Wygórowane ambicje**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Kuchnia, Szopa, Gabinet

145162-RPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
 Motyw: **Skradziona receptura**
 Narzędzie zbrodni: **Skórzany pasek**
 Droga zabójcy:
 Salon, Przedśionek, Pokój myśliwski,
 Garaż, Gabinet

173868-NPOZIOM TRUDNOŚCI
TRUDNY

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
 Motyw: **Skrajne poglądy**
 Narzędzie zbrodni: **Sznur do zasłon**
 Wspólnikiem były: **Siostry Berwick**
 Ich motyw: **Lekceważenie**
 Droga zabójcy:
 Salon, Biblioteka, Szopa, Gabinet

076806-FPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Stanley Smithe**
 Motyw: **Falszywa tożsamość**
 Narzędzie zbrodni: **Rewolwer**
 Droga zabójcy:
 Biblioteka, Szopa, Kuchnia,
 Sypialnia, Gabinet

120664-HPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Mortimer W. Mollow**
 Motyw: **Rodzinny sekret**
 Narzędzie zbrodni: **Lopata**
 Wspólnikiem była: **Angelica Albinson**
 Jej motyw: **Zabójstwo na zlecenie**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Biblioteka, Szopa, Gabinet

132060-VPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
 Motyw: **Wygórowane ambicje**
 Narzędzie zbrodni: **Nóż kuchenny**
 Wspólnikiem była: **Angelica Albinson**
 Jej motyw: **Dwulicowe działanie**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Kuchnia, Szopa, Gabinet

154590-APOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

Zbrodni dokonał: **Greg Gaffney**
 Motyw: **Skradziona receptura**
 Narzędzie zbrodni: **Klucz francuski**
 Droga zabójcy:
 Biblioteka, Szopa, Kuchnia,
 Sypialnia, Garaż, Gabinet

177162-BPOZIOM TRUDNOŚCI
BARDZO TRUDNY

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
 Motyw: **Przejęte zyski**
 Narzędzie zbrodni: **Szabla**
 Wspólnikiem był: **Stanley Smithe**
 Jego motyw: **Publiczne upokarzanie**
 Droga zabójcy: Biblioteka, Salon, Przedśionek,
 Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

117221-FPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

Zbrodni dokonała: **Angelica Albinson**
 Motyw: **Dwulicowe działanie**
 Narzędzie zbrodni: **Trutka na szczury**
 Wspólnikiem był: **Greg Gaffney**
 Jego motyw: **Skradziona receptura**
 Droga zabójcy: Pokój bilardowy, Przedśionek,
 Salon, Kuchnia, Sypialnia, Gabinet

158082-BPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

Zbrodni dokonały: **Siostry Berwick**
 Motyw: **Rodzinna zemsta**
 Narzędzie zbrodni: **Sznur do zasłon**
 Droga zabójcy:
 Pokój bilardowy, Przedśionek, Salon,
 Biblioteka, Szopa, Gabinet

200184-OPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
 Motyw: **Dowody oszustwa**
 Narzędzie zbrodni: **Kij bilardowy**
 Droga zabójcy:
 Biblioteka, Salon, Przedśionek, Pokój
 bilardowy, Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet

206830-HPOZIOM TRUDNOŚCI
EKSPERCKI

Zbrodni dokonała: **Claudette Cazelar**
 Motyw: **Fatalne zauroczenie**
 Narzędzie zbrodni: **Kij bilardowy**
 Wspólnikiem były: **Siostry Berwick**
 Ich motyw: **Rodzinna zemsta**
 Droga zabójcy: Biblioteka, Salon, Przedśionek,
 Pokój bilardowy, Pokój myśliwski, Garaż, Gabinet



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
 ul. Apečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
 www.nk.com.pl
 © 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
 Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
 Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
 Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
 Korekta: Zuzanna Hertig
 Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



© 2021 Megacorpin Games
 Projekt gry: Rodrigo Gonzalo
 Ilustracje i projekt graficzny: Samuel Gonzalo, Laura Medina
 Rozwinięcie i testy: Javier Mayans
 Aplikacja pomocnicza: MATERIA WORKS (Diego Aguado,
 Alejandro García, Kevin McLeod (incompetech))



Zaznacz tu elementy dochodzenia

Garaż

Gabinet

Szopa

Kuchnia

Pokój myśliwski

Sypialnia

Salon

Pokój
bilardowy

Biblioteka

Przedsiónek

