



**INSTRUKCJA**

**CRIME STORY**

AUTOR: PRZEMYSŁAW BOBROWSKI „NUTII”  
ILUSTRACJE: KONRAD KWIATKOWSKI

# CRIME STORY

Detektywi bez licencji

Za oknem szalała burza. Choć był środek dnia miasto spowita ciemność. **Staruszek** starał się nie przejmować ani hulającym po ulicach i pobliskim **parku** wiatrem, ani kroplami deszczu rozbijającymi się o parapet, ani nawet odgłosami kłócących się za ścianą sąsiadów. On – porywczy i ekspresyjny **bankier**, ona – zawsze piskliwie i głośno wyrażająca swoje zdanie – **nauczycielka** nie raz urządzali już podobne awantury. „Tym razem, coś jest jednak inaczej” myślał staruszek rozkładając na blacie biurka drżącymi dłońmi **karty do gry**. Wtem usłyszał **krzyk!**



# OPIS GRY

Jeśli lubicie kryminały, bawi was snucie mrozących krew w żyłach historii, czujecie satysfakcję rozwiązując kryminalne zagadki to *Crime Story* jest grą idealną dla was. Grając w *Crime Story* poczujecie smak wspólnego kreowania świata, zwodzenia przeciwników i tropienia przestępców. Zabawa da Wam szansę wykazania się: doskonałą pamięcią, spostrzegawczością, kreatywnością i przebiegłością.

Podczas gry korzystacie z kart przedstawiających przedmioty, postacie, miejsca oraz akcje. Po kolei, wypowiadacie na głos zdania, starając się stworzyć spójną historię kryminalną. Gracz, który właśnie wypowiada zdanie (ten, którego jest tura) nazywany jest AUTOREM. Jeśli w zdaniu, które wypowiada AUTOR wymienione zostało hasło znajdujące się na karcie innego gracza, karta taka trafia do AUTORA, który kładzie ją przed sobą odkrytą (rewersiem do dołu). Ta karta to 1 punkt na koniec gry. Wygra oczywiście ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Ale uwaga! Wśród was ukrywa się morderca, który stara się zdobyć kilka dodatkowych punktów, tym samym podstępnie wyprzedzając pozostałych. Czy uda Wam się snuć historię, a jednocześnie wytropić mordercę?

**Pamiętajcie!** Przed pierwszą grą przeczytajcie dokładnie instrukcję oraz obejrzyjcie wszystkie karty! Spróbujcie, jak najwięcej zapamiętać!

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku znajdziecie:

- » 125 kart. W tym:
- » 20 kart postaci
- » 39 kart przedmiotów
- » 20 kart miejsc
- » 20 kart akcji
- » 24 dwustronne karty żółtych papierów
- » 1 karta mordercy
- » 1 karta: dowody zbrodni
- » 4 karty pomocy
- » instrukcję do gry



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

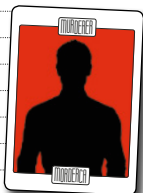
Ułóżcie na środku stołu karty pomocy tak, żeby wszyscy je dobrze widzieli.



Rozdajcie uczestnikom zabawy po 3 karty żółtych papierów (po 2, w grze 3 oraz 4-osobowej).

Potasujcie razem wszystkie karty: postaci, przedmiotów, miejsc i akcji.

Rozdajcie każdemu graczowi po 10 kart. Gracze oglądają (i starają się zapamiętać) swoje karty, następnie każdy odrzuca dwie. Te karty nie będą brały udziału w grze. Gracz, który ostatnio czytał jakiś kryminał, zostaje graczem rozpoczynającym i odrzuca w tym momencie 3 karty. Wszystkie pozostałe, wybrane przez graczy karty zbieramy, dokładamy do nich kartę mordercy i jeszcze raz tasujemy. Oznacza to, że w grze 4 osobowej używamy w sumie 32 kart, a w grze 5 osobowej 40 kart.



Pamiętajcie, że karty wybrano z talii w sposób losowy, może się więc zdarzyć tak, że kart jednego typu nie będzie w jakiejś rozgrywce w ogóle!

Następnie raz jeszcze rozdajcie po 8 kart każdemu z graczy.

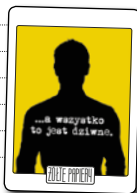
Teraz jesteście już gotowi do gry. Gracz rozpoczynający jako pierwszy zostaje AUTOREM i tworzy początkowe zdanie historii.

**Uwaga!** Jeśli w pierwszych grach macie problem ze stworzeniem zdania początkowego, na stronie 10 instrukcji znajdziecie przykłady zdań, którymi można rozpocząć grę.



# TWORZENIE HISTORII KRYMINALNEJ

Gracz rozpoczynający mówi jedno zdanie, które otwiera tworzoną przez was historię. Po nim, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, swoje zdania wypowiadają kolejni gracze. Każdy ma na to kilkanaście sekund, które odliczać możemy na głos, używając do tego stopera, klepsydry itp. Jeśli ktoś nie zdąży ułożyć zdania, MUSI zagrać kartę żółtych papierów i wypowiedzieć zdanie, które na niej widnieje: „... a wszystko to jest dziwne.”, tak, żeby historia toczyła się nieprzerwanie.



**Pamiętajcie!** Układając zdania starajcie się używać wyrazów, które mogą pojawiać się na kartach innych graczy!

Jeśli ktoś ma na ręce kartę z hasłem, które właśnie zostało wypowiedziane MUSI ten fakt ujawnić i oddać tę kartę. Wówczas opowiadający kładzie ją przed sobą jako punkt liczący się na końcu gry. (Gra zakłada uczciwość!)

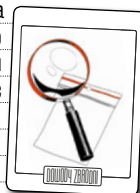
**Uwaga!** Karty – punkty przekazujemy AUTOROWI dopiero, gdy zakończy on swoje zdanie.

Jeśli AUTOR wymieni więcej haseł i miałyby w tej turze zdobyć więcej niż 2 karty, nadwyżka (wszystko powyżej 2) trafia na STOS MORDERCY (karty odkładane za karę na środek stołu tworzą tzw. STOS MORDERCY). Jeśli nikt nie ma odpowiedniej karty – kolejny gracz zostaje AUTOREM i wypowiada swoje zdanie.

**Uwaga!** Jeśli ktoś przez pomyłkę użyje w swoim zdaniu hasła, które znajduje się wśród jego własnych kart – za karę odkłada tę kartę na STOS MORDERCY.

I tak po kolei układacie zdania, tworząc historię i staracie się zebrać jak największą liczbę kart - punktów.

Osoba, która zdobędzie minimum 1 kartę – punkt w swojej turze, kładzie przed sobą kartę dowodów. Jeśli minie cała runda (wszyscy gracze wypowiedzą po jednym zdaniu) i nikomu innemu nie uda się zdobyć punktu, na koniec takiej bezproduktywnej rundy wszyscy gracze odrzucają z ręki po 1 karcie poza grę (pokazując pozostałym graczom, co odrzucają!).



# SZCZEGÓŁOWE ZASADY BUDOWANIA ZDAŃ ORAZ ZDOBYWANIA PUNKTÓW

Każdy z graczy tworzy w swojej turze jedno, dowolnej długości zdanie. Ograniczony jest jedynie upływającym czasem.

## NIE WOLNO tworzyć zdań, które:

- › składają się z wyliczenia kilku (więcej niż dwóch) rzeczowników, czasowników lub przymiotników po przecinku

### PRZYKŁAD

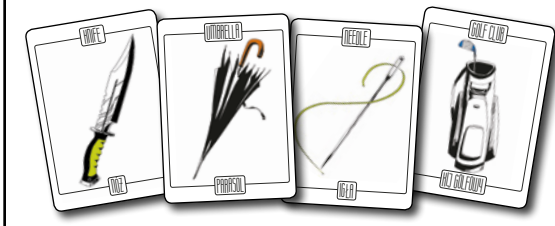
› **Wówczas to Jaś ujrzał nóż, parasol, igłę oraz zakrwawiony kij golfowy i bardzo się przeraził LUB**

› **Jaś ujrzał nóż oraz parasol oraz igłę i kij golfowy.**

**Powyższe zdanie MOGŁOBY brzmieć:**

› **Wówczas to Jaś ujrzał nóż oraz mokry od deszczu parasol, w który wbita była, połyskująca w świetle księżyca igła, ścianę zaś podpierał zakrwawiony kij golfowy.**

**O ile oczywiście starczyłoby czasu, żeby je wypowiedzieć.**



- › nie tworzą logicznej całości z poprzednim. Starajcie się, żeby kolejne zdania logicznie łączyły się z poprzednimi, tak aby powstała jak najbardziej spójna historia. O tym, czy zdania są logiczne decydujecie wspólnie, w sposób demokratyczny (ale z zachowaniem zdrowego rozsądku tak, żeby nie popsuć sobie zabawy). Jeśli demokratycznie zdecydujecie, że ułożone zdanie nie jest logiczne, gracz który je wypowiedział odkłada na STOS MORDERCY jedną ze zdobytych dotąd kart – punktów (jeśli to możliwe), a historia cofa się do ostatniego, zaakceptowanego zdania.





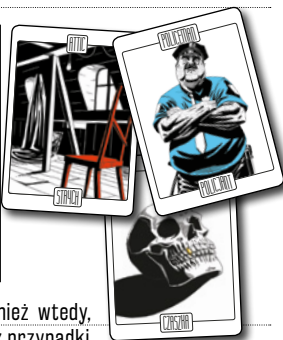
**Pamiętajcie!** Gracz wypowiadając jedno zdanie może zdobyć **MAKSYMALNIE** 2 karty, nawet jeśli teoretycznie mógłby ich dostać więcej, gdyż udało mu się trafić na większą liczbę haseł. Jeśli tak się zdarzy obowiązuje zasada, iż do AUTORA trafiają 2 karty – 2 punkty, a pozostałe trafiają na STOS MORDERCY.

### PRZYKŁAD

W zdaniu:

› Policjant wszedł na strych, rozejrzał się i zobaczył olbrzymią czaszkę

znalazły się 3 wyrazy znajdujące się na rękach innych graczy: strych (Piotr), czaszka (Tomek) i policjant (Magda) dwie karty trafiają więc do AUTORA, a jedna na STOS MORDERCY.

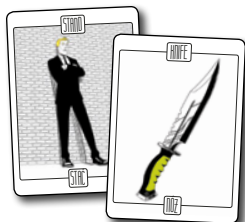


**Pamiętajcie!** Oddajecie kartę z ręki również wtedy, kiedy użyty wyraz został odmieniony przez przypadki, wypowiedziany w innej liczbie czy osobie, a także trybie np. przypuszczającym oraz czasie.

### PRZYKŁAD

Powiedzenie „stać”, „stoi”, „stanął”, „stanęli”, „stanąłby”, „postoi” punktuje kartę z wyrazem „stać”.

Powiedzenie „nóż”, „nożem”, „noże”, „nożami”, „nożowi”, „noży” itd. punktuje kartę z wyrazem „nóż”



**NIE OTRZYMUJEMY** punktów jeśli dokonaliśmy zmiany części mowy z rzeczownika na czasownik, czasownika na przymiotnik itp.



### PRZYKŁAD

Wypowiedzenie „bójka” „bitka” „bijący” nie punktuje karty „bić się”.

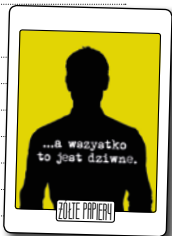


# MORDERCA

Gracz, który na początku gry otrzymał kartę mordercy, przede wszystkim nie ujawnia tego faktu!

Jeśli utrzyma ją do końca rozgrywki i nie zostanie wykryty, może w nagrodę dodać tę kartę oraz wszystkie karty leżące na środku stołu do swojej ostatecznej puli punktów. Karta mordercy jest warta 3 punkty!

Pozostali gracze, obserwując sytuację przy stole, mogą starać się temu zapobiec i jeszcze przed końcem gry wytypować osobę, którą podejrzewają o bycie mordercą. Aby to zrobić, MUSISZ w turze, w której chcesz typować mordercę zdobyć przynajmniej 1 punkt (czyli przejąć minimum 1 kartę od innego gracza), zagrać kartę żółtych papierów, po czym zakończyć turę wypowiadając sentencję: *Wtem doznał olśnienia – mordercą jest ...* (czy też podobną) i wskazać gracza, który twoim zdaniem dokonał morderstwa:



› jeśli twoje podejrzenia okazały się słuszne. Gra automatycznie się kończy, a ty, jako osoba, której udało się prawidłowo wskazać mordercę dostajesz w nagrodę kartę mordercy. Jest ona warta 3 punkty (ale nie przejmuje STOSU MORDERCY!) Teraz podliczacie punkty.

› jeśli twoje podejrzenia okazały się błędne – gra toczy się normalnie dalej.

**W grze dla 3 lub 4 graczy, gracz nie może typować mordercy, zanim nie zbierze 3 kart – punktów.**

**Uwaga!** Specjalna karta mordercy nie może być ściągnięta z ręki, kiedy gracz używa słowa morderca!

**Uwaga!** Jeśli w waszej opowieści nie ma mordercy, możecie zastąpić go słowem przestępca, czy podejrzany wskazując odpowiednią osobę i podmieniając słowa w wypowiedzianym zdaniu.

**Pamiętajcie!** Jeśli karta żółtych papierów zostanie u ciebie do końca gry warta jest 1 punkt! Można ją wykorzystać albo typując mordercę, albo w sytuacji, kiedy nie masz pomysłu na zdanie, a twój czas właśnie minął! Kart żółtych papierów nie trzymasz podczas gry w ręce, a przed sobą, tak, żeby pozostali gracze widzieli ile jeszcze ci pozostało! Kiedy skończą ci się karty żółtych papierów kończysz grę!



# ZAKOŃCZENIE

Gracz kończy grę, kiedy:

- › pozbędzie się wszystkich kart z ręki,
- › pozbędzie się wszystkich kart żółtych papierów.

**Uwaga!** Nie oznacza to jednak, że przegrał grę, zdobyte przez niego punkty są brane pod uwagę na koniec rozgrywki!

Gra kończy się kiedy nastąpi jeden z następujących warunków :

- › w grze pozostały już tylko dwie osoby, albo
- › prawidłowo wytypowany został morderca, albo



- › morderca został zmuszony do oddania ostatniej karty na rękę – karty mordercy.

Jeśli nie udało Wam się wykryć mordercy – zgarnia on na koniec wszystkie karty ze STOSU MORDERCY!

Jeśli morderca został wytypowany, jego stos pozostaje nieruszony, a karty tam odłożone nikomu nie dają punktów!

Teraz możecie już liczyć punkty.

Każda karta – czy to zdobyta, czy pozostała na rękę, a także karta żółte papiery oraz w przypadku mordercy, każda karta ze STOSU MORDERCY – to 1 punkt. Wyjątkiem jest karta mordercy dająca 3 punkty temu, kto ją posiada (mordercy, lub osobie, która go znalazła). Kto ma najwięcej punktów – wygrywa grę!

# WARIANTY GRY

## UPRASZCZAJĄCE

- › bez ograniczenia czasowego – gracze nie są ograniczani czasem podczas tworzenia swoich fragmentów historii
- › bez limitu zdobywania maksymalnie dwóch kart na turę – gracz zdobywa tyle punktów, ile udało mu się wypowiedzieć haseł, znajdujących się u innych graczy
- › bez konieczności budowy spójnej historii od początku do końca
- › bez karty mordercy. W tym trybie nie ma możliwości typowania mordercy – w związku z czym gra kończy się tylko jeśli w rozgrywce pozostały dwie osoby. Podczas przygotowania gry, gracz rozpoczynający również odrzuca dwie karty – tak jak pozostali gracze.

## UATRAKCYJNIAJĄCE

- › historia opowiadana na zadany temat lub z zadanymi postaciami
- › zdania rozpoczynające się na tą samą literę
- › w każdym zdaniu musi pojawić się jakieś słowo/zwrot

## UTRUDNIAJĄCE

- › tylko raz możesz typować mordercę – błędne typowanie kończy twoją grę
- › punkty karne za wypowiedzianie słów, które zostały już zdobyte przez innych graczy
- › zwiększenie liczby kart biorących udział w grze

## ZDANIA, OD KTÓRYCH MOŻESZ ROZPOCZĄĆ HISTORIĘ

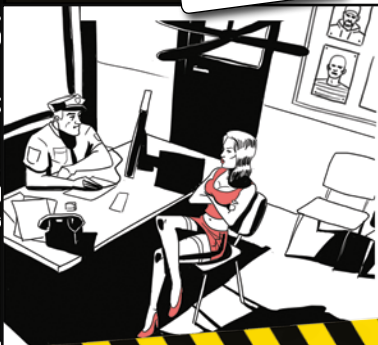
- › Tego dnia nic nie wyglądało zwyczajnie...
- › Zegar na wieży wybijał właśnie południe, gdy...
- › Przerazający krzyk rozdarł nocną ciszę...
- › Siedział w fotelu i pił herbatę, kiedy zadzwonił telefon...
- › Łzy spływały jej po policzku, nie mogła oderwać wzroku od...
- › Kiedy cofam się pamięcią do tamtej chwili najdziwniejsze wydaje się...
- › Raz, dwa, trzy liczył kroki, które dzieliły go...
- › Od czego by tu zacząć, zamruczał...

## PRZY 3-4 GRACZACH

- › rozdajemy między graczy tylko 2 karty żółtych papierów
- › gracz nie może typować mordercy, zanim nie zbierze 3 kart - punktów

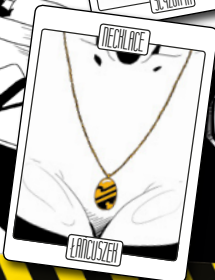
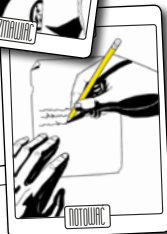
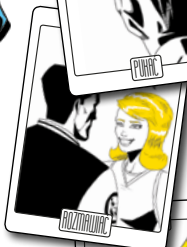
# PRZYKŁADOWE HISTORIE

Przetarł **okulary**, schował **piłę**, domknął **walizkę** i bezszelestnie skierował się do wyjścia. Rzucił ostatni raz okiem na swoje dziecko. tysy **klaun** dyndał, jakby kpiąc teraz sam z siebie. Jakie życie taka śmierć – pomyślał M. i zachichotał. Rano w **przysiółku dla bezdomnych** jakaś przerażona dusza zacznie krzyczeć tak, że o jego dziele usłyszą we wszystkich **komisariatach**... W końcu psy połączą morderstwo z krwistymi łoczkami zaklejonymi w szarych kopertach, które otrzymają **fryzjer**, **biblioteka** i **szalet miejski**. Kopertach bez adresata, za to z napisem: **Panie, panowie**... Proszę nie **podglądać**. Będzie bis!





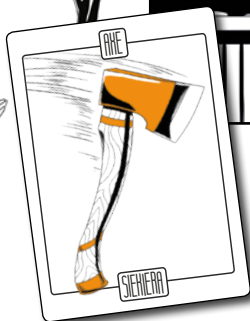
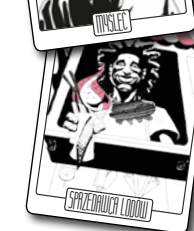
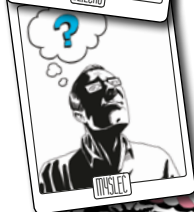
Nie musiałem **pukać**, wszedłem cichutko **pogwizdując**. **Policjanci** przestali **rozmawiać**, zapytałem ich co się stało. Gdy mi opowiadali, nie przestałem **notować** szczegółów sprawy. **Hotel** trzygwiazdkowy, ktoś zrobił z **liny** szubienicę i powiesił na niej kobietę. Na jej ciele został wryty znak, a u stóp leżał zakrwawiony **scyzoryk**. Przerysowałem znak, pasował do zbrodni Graficiarza. Obejrzałem nagrania z kamer. W oczy rzucił mi się **łańcuszek** z perłami, który kobieta nosiła na szyi, a teraz nigdzie go nie mogliśmy znaleźć. Może to jednak nie Graficiarz, on przecież „tylko” zabija. Czyżby **Bankier**?





Josh nie spodziewał się nowych spraw idąc do biura. **Obserwując** dziecko wybrzydzące przy budce z lodami, **rozmyślał** o ostatnich zleceniach. Po kilku minutach marudzenia, wybrany w końcu lód spadł prosto na nogi matki dziecka. Krzyk kobiety, wyzywającej się na niewinnym **sprzedawcy lodów**, było słychać nawet, gdy Josh wchodził już do swojego biura.

Ze stojącego pod ścianą regału małej **biblioteki**, wyjął **talie kart**. Od kilku dni z nudów układał pasjansa czekając na telefon. Dlatego gdy ktoś **zapukał** do drzwi, **skoczył** do nich gwałtownie. Otworzył szybko i uśmiechnął się, a jego uśmiech rozszerzył zamaszysty cios **siekiera**. Nie zdążył nawet sięgnąć do pasa po **nóż**, gdy spadające powoli karty topiły się w jego krwi...



Autor: KATARZYNA MEYNARCYK



MATCH

PILLS

SOLDIER

ZAPALKA

TABLETH



Jan, emerytowany **żołnierz**, drżącymi dłońmi odpalił **zapałkę**. Stara, zakurzona **świeca** rozjarzyła się słabym światłem, gdy podpalił knot. Słyszał za sobą kroki, ale nie mógł niczego dojrzeć w mroku.

I pomyśleć, że wszystko zaczęło się podczas spaceru w **parku**. Upuścił siatkę z **tabletkami** na serce, które wcześniej wykupił w aptece. Gdyby nie to, nigdy nie zwróciłby uwagi na wystającą z ziemi pod **altaną** zaśnieżoną skrzynkę. Z ciekawości wykopał ją z ziemi i podważył wieko. W środku znajdował się **klucz** i stary modlitewnik o rozpadających się stronach. Uniósł go, a pod spodem ujrzał kilka monet. Wyglądały na złote, a chociaż Jan nie znał się na antykach, czuł że są wiele warte. W pobliżu parku znajdował się zrujnowany klasztor, który sponął wiele lat temu. Może klucz otwierał któreś z tamtejszych drzwi? Czując się trochę jak młodzik, zszedł do ruin klasztoru. Jego uwagę przykuły drzwi do krypty - niemal nietknięte pożarem - postanowił spróbować je otworzyć. Klucz pasował do zamka idealnie, a drzwi otworzyły się ze strasliwym skrzypieniem. Skuszony wizją ogromnego bogactwa Jan zszedł na dół, nie zauważając podążającej za nim sylwetki zakapturzonego **mnicha**. Wkrótce drzwi na zewnątrz zamknęły się, a Jan błędną przerażony po omacku, aż przypomniał sobie o zapałkach w kieszeni. Zauważył stary świecznik i zapalił ogarek świecy. Serce waliło mu jak oszalałe. Potrafił **się bić** i wiele w życiu widział, ale ta gonitwa w ciemności przypominała starcie z upiorem. Kątem oka dojrzał coś jasnego na posadzce - ludzka **czaszka** szczyrzyła się do niego szyderczo. Zobaczył padający z tyłu cień, ale nie zdążył już wydobyć głosu.

Wkrótce drzwi krypty otworzyły się, a zakapturzona postać, zrzuciwszy habit, udała się do parku by ponownie ukryć pudełko w jakimś oczywistym miejscu.



AUTOR: AGATA RADZIK

**Autor:** Przemysław Bobrowski „Nutii”

**Opracowanie:** Tomek Gałkowski, Magda Roehr

**Ilustracje:** Konrad Kwiatkowski

**Opracowanie graficzne:** Katarzyna Młynarczyk

**Testerzy:** Agata Radzik, Magda Roehr, Tomek Gałkowski,  
Ania Bobrowska, Damian Kopczyński, Michał Rutkowski,  
Filip Kuchta, Sylwek Szewczyk, Tomek Jaworski,  
Ola Miksza, Bartek Andrzejewski, Kuba Arseniuk,  
Mikołaj Kudła, Katarzyna Młynarczyk

**Wersja angielska:** Tomek Gałkowski

**Pomoc w opracowaniu wersji ang.:** Ania Kosiek,  
Marta Maciejewska, Karolina Jazic, Liz Rushing,  
Ryan Rushing

**Produkcja:** Cube Factory of Ideas



**CUBE ANNA BOBROWSKA**

os.Bolesława Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań

**[www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)**

Wyprodukowano w Polsce

Masz pytanie dotyczące zasad?  
Napisz: **[wydawnictwo@cubepl](mailto:wydawnictwo@cubepl)**

**Uwaga!**

Gra nie odpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy,  
zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wszelkie Prawa zastrzeżone.

© 2015 Cube Factory of Ideas