

DETECTIVE

40 ZADAŃ

AUTORZY

CORENTIN LEBRAT

BAPTISTE LAURENT

DESIGN

MICHAEL PARKIN

6-99

LAT



SOLOGIC



DETECTIVE



x20



x2



x1

GRA POLEGAJĄCA NA DEDUKCJI



CEL GRY:

Rozwiąż każdą zagadkę, odgadując jaki rodzaj przestępstwa popełniono, kto jest winny i/ lub czy był przebrany.

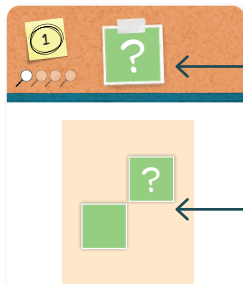
JAK GRAĆ:



- Połóż planszę dochodzeniową przed sobą.
- Wybierz kartę wyzwania.

Gra charakteryzuje się rosnącym poziomem trudności od 1 do 4.

Oznaczony tutaj →



- Spójrz na rzecz (lub rzeczy) oznaczone na górze karty, których potrzebujesz znaleźć (strona winna, przestępstwo i/lub przebranie).
- Spójrz na środek karty, aby znaleźć lokalizację (lub lokalizacje) rzeczy, które musisz znaleźć na planszy dochodzenia.

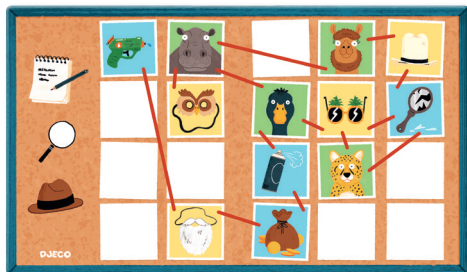
ZAWARTOŚĆ:



- 1 plansza dochodzeniowa
- 20 kart wyzwania
- 2 karty pomocnicze

THE INVESTIGATION

Plansza dochodzeniowa



Stronny winne



Przebrania



Przestępstwa

Dochodzenia (karty wyzwań)



Kwadraty z zielonym tłem oznaczają winne zwierzęta:



Przestępstwa mają niebieskie tło:

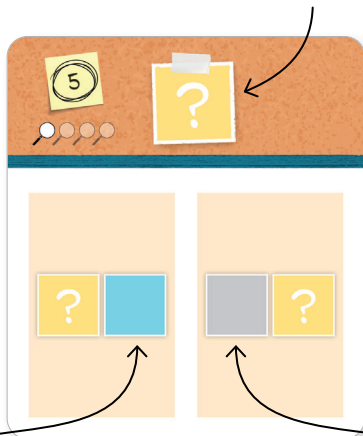


a przebrania żółte:



Rzeczy do odnalezienia:

strona winna (zielony), przestępstwo (niebieski) i przebranie (żółty).
Tutaj będziemy poszukiwać przebrania:



Umieść wskazówki na tablicy dochodzeniowej:

Przebranie, którego szukasz ma przestępstwo
dokładnie po prawej stronie...

...i bezpośrednio po lewej znajduje się
strona winna, przestępstwo lub przebranie.
Ten kwadrat zatem nie może być pusty.
Ponieważ kwadrat jest szary, oznacza to,
że kategoria przedmiotu po lewej stronie
jest nieznana.

UWAGA

Rzeczy bez znaku



znajdujące się w obszarze podpowiedzi, nie są częścią rozwiązania.

Rzeczy ze znakiem



są częścią rozwiązania.

Podpowiedzi



Dowód (przestępstwo), którego szukasz ma winnego bezpośrednio po prawej stronie na tablicy dochodzeniowej.



Dowód (przestępstwo), którego szukasz posiada nieznaną rzecz (winnego, przestępstwo lub przebranie) bezpośrednio po lewej stronie na tablicy dochodzeniowej.



Kwadrat po prawej stronie pola, którego szukasz posiada zarówno przestępstwo (niebieski) jak i przebranie (żółty).



Ten symbol oznacza puste pole lub położenie poza planszą, zlokalizowane po prawej stronie od kwadratu, którego szukasz.



Dowód (przebranie) którego szukasz posiada nieznaną rzecz na skos w górę po prawej stronie na planszy dochodzeniowej.



Dowód (przestępstwo) którego szukasz posiada przebranie na skos w górę po lewej stronie na planszy dochodzeniowej.



Nie wiesz jakiego rodzaju dowodu szukać (winnego, przestępstwa czy przebrania?).

Dodatkowe podpowiedzi

 ten symbol oznacza, że te dwa pola są połączone linią, niezależnie od kierunku i odległości między nimi.

 1 ten symbol oznacza, że kwadrat zawiera dokładnie 1 linię. Liczba wskazuje na ilość linii.



Nie zapomnij, aby przyjrzeć się podpowiedziom pod różnym kątem!

Każde wyzwanie posiada tylko jedno rozwiązanie!
Rozwiązania znajdują się na końcu instrukcji.



17



18



19



20



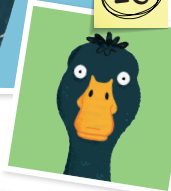
21



22



23



24



25



26



27





28



29



30



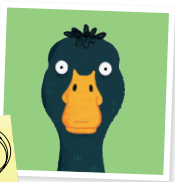
31



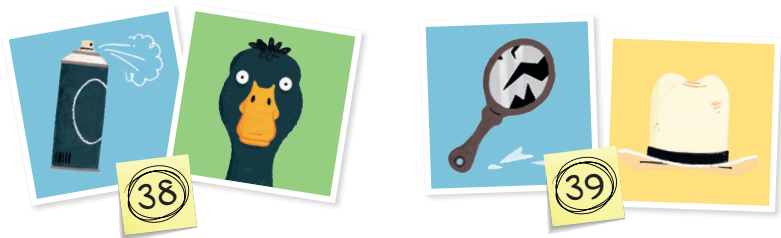
32



33



34



DETECTIVE

40 WYZWAŃ

DJ00827



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France

Uwaga! Małe elementy!