

## Karty śledztw

Karty śledztw urozmaicają rozgrywkę, modyfikując zasady gry. Na przykład wiele kart śledztw zmienia limit czasowy rozgrywki.

Ponadto na kartach pojawiają się różne polecenia.

■ **Znalezienie konkretnych wskazówek.** Na przykład jeśli w treści karty śledztwa pada zdanie „Znajdźcie kafelek wskazówki z kapeluszem”, musicie odkryć kafelek, na którym widnieje kapelusz, oraz spełnić pozostałe wymagania (np. aresztować sprawcę), aby śledztwo zakończyło się sukcesem.

▲ **Wzięcie darmowych wskazówek.** Niektóre śledztwa, np. *Zbrodnia stroi się w piórka*, rozpoczynacie z konkretnym kafelkiem wskazówki, który należy wziąć ze stosu przed włączeniem minutnika. Znajdźcie i odłóżcie na bok kafelki wskazówek wymienione na karcie śledztwa. Rozpatrzyć je po włączeniu minutnika.

Aby zdobyć darmowe kafelki wskazówek, nie musicie szukać symboli na kartach scen.

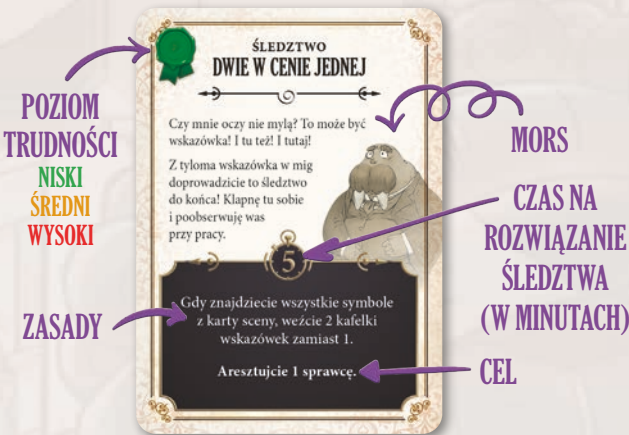
● **Aresztowanie kilku sprawców.** Jeśli musicie aresztować 2 albo więcej sprawców, podczas przygotowania do gry zamiast 1 kafelka sprawcy dobierzcie wskazaną na karcie śledztwa liczbę kafelków sprawców.

Musicie sprawdzać kafelki wskazówek osobno z każdym kafelkiem sprawcy i pamiętać, które wskazówki pasowały (albo nie) do którego sprawcy.

★ **Aresztowanie konkretnych sprawców.** Na niektórych kartach śledztw pojawia się informacja o konkretnych sprawcach, których należy aresztować. W takim wypadku nie musicie losować kafelków sprawców – po prostu dobierzcie te wymienione na karcie.

Będziecie potrzebować tylko kart podejrzanych wymienionych na karcie śledztwa – pozostałe odłóżcie do pudełka.

Aby zakończyć takie śledztwo sukcesem, musicie odnaleźć wszystkie kafelki wskazówek pasujące do wskazanych sprawców.



NISKI	ŚREDNI	WYSOKI
Uroczyste otwarcie	■ Nie wszystko stracone	● Dwie trzecie
● Z deszczu pod rynnę	■ Wielkie przestuchanie	● Trzy ślepia
▲ ■ Czapki z głów	● Łuski niewinności	★ Potężni gracze
▲ Niebieskie wskazówki	● Zaginieni goście	Śpiący mors
Dwie w cenie jednej	▲ Zbrodnia stroi się w piórka	
Prace porządkowe	Dobre intencje	
	★ Podejrzana czwórka	
	■ Biały królik	
	Perfekcjonista	

■ konkretna wskazówka ▲ darmowa wskazówka ● kilku sprawców ★ konkretni sprawcy

## Rozgrywka 1-osobowa

Chcesz samodzielnie poprowadzić śledztwo? Jasna sprawa! Wystarczy, że wprowadzisz kilka zmian w zasadach.

- Sam szukasz symboli na kartach scen i obracasz pierścieniami krypteksu.
- Wystarczy, że dobrze wytypujesz **4 z 5 symboli** z danej karty sceny, aby zdobyć kafelek wskazówki.
- Przed rozgrywką odłóż kartę śledztwa *Śpiący mors* do pudełka – nie sprawdzi się w rozgrywce 1-osobowej.

## Tło na kartach podejrzanych

Na fioletowych kafelkach wskazówek zaznaczono, czy sprawca ma futro, pióra, łuski czy skórę. W przypadku większości postaci bez problemu ocenicie, czy dana cecha ich dotyczy. Jest jednak kilka podchwytliwych przypadków, dlatego na kartach podejrzanych tło odpowiada tłu z kafelków wskazówek.

Jeśli kiedykolwiek będziecie mieć wątpliwości, czy podejrzany ma skórę, czy łuski, spójrzcie na tło.



## Pytania?

Jeśli nie znajdziecie na nie odpowiedzi w instrukcji, zajrzyjcie na stronę [5minutemysterygame.com/FAQ](https://5minutemysterygame.com/FAQ)



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

## Opracowanie

Twórca gry i dyrektor artystyczny: Connor Reid  
Wsparcie przy projektowaniu gry, tworzeniu zasad i testowaniu: Peter Nesbitt

Producent: Don Reid

Ilustracje: Cam Kendell

Dodatkowe ilustracje na kartach scen: Alex Diochon (akwarium, warsztat, ogród, galeria rzeźb, wejście, hol, kottownia i pokój egipski)

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

## Wiggles 3D

Producent: Wiggles 3D,  
48 Pheasant Trail, Komoka, ON, Kanada N0L1R0

## rebel

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.,  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

*Five Minute Mystery (Tajemnica w 5 minut)* jest znakiem towarowym Wiggles 3D Incorporated. © 2023. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach. ASM-01, kwiecień 2023. Apple i logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc. zarejestrowanymi w USA i innych krajach. App Store jest znakiem usługowym Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc.



Muzeum Wszystkiego potrzebuje Waszej pomocy!  
Ktoś ukradł mi Wihajster i nabażgrał w muzeum masę dziwnych symboli. Błagam, znajdźcie sprawcę i odzyskajcie Wihajster!  
Z poważaniem  
M. Orsowski II  
Kurator Muzeum Wszystkiego



## Elementy



kafelki wskazówek



kafelki sprawców



krypteks



karty śledztw



karty scen



karty pomocy



karty podejrzanych

## Przygotowanie do gry

**1.** Znajdź kartę pierwszego śledztwa: *Uroczyste otwarcie*.

Przeczytaj jej treść, aby poznać ewentualne zasady dodatkowe, które obowiązują podczas tego śledztwa.

**UWAGA!** W późniejszych rozgrywkach będziecie prowadzić kilka śledztw. Zob. „Wybór śledztw”, aby dowiedzieć się więcej.

**2.** Potasuj karty scen i umieść je w stosie ilustracjami do góry na środku stołu.

**3.** Kart podejrzanych i kafelków sprawców z fioletowym tłem należy używać tylko w rozgrywce 5- i 6-osobowej. Przed rozgrywką z mniejszą liczbą graczy usuń te karty ze stosu kart podejrzanych, a kafelki ze stosu kafelków sprawców.

**4.** Potasuj zakryte kafelki sprawców, a następnie dobierz tyle, ile podano na karcie śledztwa. W pierwszym śledztwie dobierz tylko 1 kafelek sprawcy.

Umieść kafelek (albo kafelki) sprawcy na środku stołu stroną z kolorowymi paskami do góry.

**5.** Podziel kafelki wskazówek według kolorów na 4 stosy, a następnie potasuj osobno każdy ze stosów. Połóż stosy stroną ze znakiem zapytania do góry.

**6.** Potasuj karty podejrzanych i rozdaj każdemu z graczy taką samą liczbę kart. Gracze mogą oglądać swoje karty.

**7.** Zresetuj krypteks, tak aby na górze były ścianki bez symboli. Wybierz gracza, który jako pierwszy będzie obracał pierścieniami krypteksu.

**8.** Przekaż każdemu z graczy po karcie pomocy – pokazano na niej typy wskazówek i występujące na pierścieniach krypteksu symbole.

**9.** Przygotuj minutnik. Użyj dowolnego minutnika cyfrowego albo skorzystaj z naszej aplikacji. Możesz ją pobrać za darmo na urządzenie z systemem iOS albo Android!

**BEZPŁATNA APLIKACJA DO ODMIERZANIA CZASU!**



## Jak grać

Aby schwytać sprawcę, musicie wspólnymi siłami odszukiwać symbole, zdobywać wskazówki i wykluczać podejrzanych. To wszystko w bardzo ograniczonym czasie!

**Ustawienie minutnika.** Na ustalenie wyników większości śledztw macie 5 minut, ale zdarzają się dłuższe śledztwa. Na przykład śledztwo *Uroczyste otwarcie* ma limit 9 minut.

Na karcie śledztwa widnieje informacja o obowiązującym limicie czasowym.



Gdy jesteście gotowi do rozpoczęcia śledztwa, włączcie minutnik.

**Szukanie symboli.** Na każdej karcie sceny ukryto 5 symboli. Każdy z ukrytych na karcie symboli ma inny z 5 kształtów.



Każdy kształt występuje w 5 wariantach, które znajdziecie na karcie pomocy.



Musicie opisać każdy z wariantów, który znaleźliście na karcie sceny, aby gracz z krypteksem wiedział, jak ustawić pierścienie.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, gracz z krypteksem może spojrzeć na kartę sceny. Wszyscy gracze mogą oglądać krypteks, ale tylko wyznaczony gracz obraca pierścieniami.

**Sprawdzenie rozwiązania.** Gdy gracz z krypteksem ustawi wszystkie pierścienie, odwróćcie kartę sceny, aby sprawdzić, czy symbole są poprawne.

Jeśli pomyliliście choć 1 symbol, musicie zacząć od nowa, korzystając z nowej karty sceny.



*Wszystko się zgadza! Za to należy się kafelek wskazówki.*

Jeśli wszystkie symbole są poprawne, zdobywacie wskazówkę!

**Wybór koloru wskazówki.** Gdy zdobędziecie wskazówkę, musicie razem zdecydować o kolorze kafelka wskazówki. Weźcie kafelek wskazówki w wybranym kolorze, a następnie go odkryjcie. Na kafelkach wskazówek znajdują się przedmioty (np. zegarek) albo cechy (np. futro czy pióra).

**PODPOWIEDŹ.** Na początku wybór koloru nie ma wielkiego znaczenia, ale im bardziej zaawansowane będzie Wasze śledztwo, tym ważniejsze będzie zastanowienie się, dzięki któremu kolorowi wyeliminujecie najwięcej podejrzanych.

**Sprawdzenie wskazówki.** Na kafelkach wskazówek znajdują się także kolorowe paski. Dopasujcie pasek na kafelku wskazówki do paska o tym samym kolorze na kafelku sprawcy, jak pokazano poniżej.



*Aha! Sprawca nosi monoki!*

**Jeśli paski są identyczne** jak w przykładzie powyżej, sprawca ma przedmiot z kafelka wskazówki. Pozostawcie kafelek wskazówki przy kafelku sprawcy, aby pamiętać, że nie potrzebujecie wskazówek w tym kolorze.



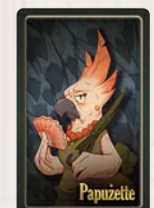
**Jeśli paski nie są identycznie**, odłóżcie kafelek wskazówki na bok, tak aby wszyscy gracze go widzieli. To nadal cenna informacja. Teraz wiecie, że sprawca nie ma przedmiotu z kafelka wskazówki.

**Wykluczanie podejrzanych.** Dzięki nowej wskazówce powinniście być w stanie wyeliminować część podejrzanych. Na przykład jeśli dowiedzieliście się, że sprawca nosi monoki, możecie wykluczyć wszystkich podejrzanych, którzy nie mają monokla.

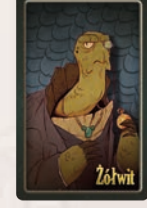
To nie Lisabella... To nie Papuzette... To mógł być Żółwit.



**X Brak monokla.**



**X Brak monokla.**



**✓ Aha!**

Obejrzyjcie swoje karty podejrzanych na ręce i odrzućcie te, które wykluczyliście dzięki nowej wskazówce.

Żarliwe dyskusje i pokazywanie swoich kart podejrzanych są mile widziane. Możecie nawet trzymać swoje karty podejrzanych odkryte przed sobą.

**Przekazanie krypteksu.** Gdy jesteście gotowi przejść do kolejnej karty sceny, gracz z krypteksem przekazuje go graczowi po lewej. Szukajcie symboli na kartach scen i zdobywajcie kafelki wskazówek tak długo, aż będziecie gotowi dokonać aresztowania!

## Aresztowanie

Gdy jesteście pewni tożsamości złodzieja, zatrzymajcie minutnik i odwróćcie kafelek sprawcy.

**UWAGA!** Jeśli na karcie śledztwa widnieje informacja o kilku sprawcach, których należy schwytać, zatrzymajcie minutnik dopiero wtedy, gdy aresztujecie ostatniego z nich.

Jeśli wytypowany przez Was podejrzany znajduje się na odwrocie kafelka sprawcy, brawo! Wasze śledztwo zakończyło się sukcesem!



*Ten Żółwit od początku wydawał mi się podejrzany...*

Jeśli jednak okaże się, że wizerunek wytypowanego przez Was podejrzanego nie znajduje się na odwrocie kafelka sprawcy... Dokonałiście niewłaściwego aresztowania! Zaczniecie śledztwo od początku i pamiętajcie, że pośpiech jest złym doradcą.

## Koniec czasu

Gdy czas się skończy, musicie natychmiast przerwać śledztwo. Koniec ze sprawdzaniem wskazówek i wykluczaniem podejrzanych!

Na szczęście nie wszystko stracone. Macie ostatnią szansę na przyskrzynienie sprawy. Wytypujcie podejrzanego spośród tych, których nie wykluczyliście. Jeśli wybierzeć poprawnie, śledztwo zostaje uznane za zakończone, a Wy wygrywacie rozgrywkę!



## Wybór śledztwa

Gdy dobrze poznacie zasady gry, prowadząc śledztwo *Uroczyste otwarcie*, możecie się podjąć trudniejszego zadania!

Oto wskazówki, jak przygotować grę, aby zabawa była jeszcze lepsza.

Na początku przygotowania do gry potasujcie karty śledztw i utwórzcie stos składający się z 5 losowych kart. Pilnujcie, aby liczba kart danego poziomu trudności była zgodna z poniższą tabelą.

Poziom trudności			
Nowicjusz	3	2	0
Weteran	2	2	1
Detektyw	1	2	2

Na przykład jeśli czujecie, że jesteście na poziomie nowicjuszy, wylosujcie 3 łatwe (zielone) i 2 żółte (średnie) karty śledztw.

Możecie nie tylko sami dobrać trudność kart do Waszych umiejętności, lecz także zmniejszyć albo zwiększyć liczbę kart śledztw, aby dostosować całkowity czas rozgrywki.