

A watercolor illustration of a town square. On the left is a tall, multi-tiered church tower with a green, domed roof and a small sphere on top. The tower has blue and white sections. To its right is a red building with a decorative facade and a red roof. The square is paved with a grid pattern. In the background, there are other buildings with red roofs. The overall style is soft and artistic.

Instrukcja do gry

Ojciec
MATEUSZ

Tajemnicze zagadki
Sandomierza

Przygotowanie do gry

→ **Na środku stołu należy rozłożyć planszę.** Wszyscy Gracze powinni zająć miejsca tak, aby mieć do niej swobodny dostęp. Na planszy znajduje się siedem miejsc, które Gracze będą odwiedzać aby pozyskiwać Karty Miejsc.

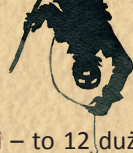
→ **Należy rozdzielić talie Kart Miejsc (to siedem talii małych kart) i rozmieścić je na planszy** (zgodnie z ilustracją ze strony 3). Nad obrazkami na planszy zamieszczono ikonki przedmiotów, które można znaleźć w poszczególnych taliach Kart Miejsc (stanowi to wskazówkę dla Graczy w trakcie rozgrywki).

→ **Należy przygotować wybraną talię Kart Historii.** Gra zawiera cztery talie Kart Historii, ale do każdej rozgrywki należy wybrać jedną z talii – tę historię Gracze będą próbowali rozwikłać. Pozostałe nie wybrane historie (talie) należy odłożyć do pudełka, nie będą już potrzebne. Wybraną talię Historii kładzie się na wybranym polu na planszy (zgodnie z ilustracją ze strony 3). Na wierzchu stosu umieszczamy kartę z numerem I, pod nią z numerem II itd. Na rewersie Karty Historii przedstawiono ilustrację cennego artefaktu, na awersie zaś opis wydarzenia, **warunki i cele śledztwa** dla Graczy.

Przy pierwszych rozgrywkach radzimy wybrać historię **GENIALNY ARTYSTA**, zawiera ona bowiem mniejszą ilość przedmiotów do znalezienia i mniej utrudnień. Kolejne historie stawiają przed Graczami coraz trudniejsze wyzwania i wymagają coraz więcej doświadczenia. Oczywiście i „najprostsze” śledztwo pierwszej historii może natrafić na trudności nie do przewyciężenia. Mamy nadzieję, że to tylko zachęci do ponownego zmierzenia się z wybraną przygodą.

→ **Obok planszy należy przygotować Karty Ojca Mateusza (Karty OM)** – to 12 dużych kart, które stanowią wsparcie dla Graczy. Talię z Kartami OM należy ustawić obok planszy. Następnie jeden z Graczy odstawia 4 wierzchnie karty i układa je obok planszy, tak aby były widoczne dla wszystkich.

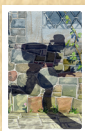




➔ **Obok planszy należy przygotować Karty Niepewności** – to 12 dużych kart, które mogą pokrzyżować działania Graczy. Talię z Kartami Niepewności należy ustawić obok planszy, obok Kart OM. Następnie jeden z Graczy dobiera (ale nie odślania!) 4 wierzchnie karty i układa je obok odsłoniętych Kart OM, aby były dostępne dla wszystkich Graczy.

Talia Kart
Niepewności

4 Karty Niepewności dostępne na początku gry



Żetony Sukcesu
Śledztwa

Odsłonięte Karty Ojca Mateusza

Talia Kart
Ojca Mateusza



Talie Kart
Miejsca

Talia Kart
Historii

Odsłonięta I Karta Historii

Rozmieszczenie elementów przed rozpoczęciem gry.

**Gdy wszystkie elementy są na swoich miejscach,
Gracze mogą przystąpić do rozgrywki.**



Cel gry – czyli co kryją Karty Historii

Cel rozgrywki zawarty jest na Kartach Historii. Przed każdą rozgrywką Gracze muszą wybrać historię, którą będą próbowali rozwikłać. Po dokonaniu wyboru biorą odpowiednią talię Kart Historii i z karty z numerem I odczytują:

A 1

B **KAMIEŃ OPTYZMUZMU**

Ojciec Mateusz wyznawał zasadę „zatroszcz się o swoje ciało, by chciała w nim mieszkać dusza” i jak co rano wybierał się na przejażdżkę rowerową stałą trasą, która prowadziła przez Bramę Opatowską. Ku jego zdziwieniu przed wejściem na wieżę stał młody policjant, który nie wpuszczał nikogo do środka. Z tego co udało się usłyszeć od grupy gapiów, skradziono krzemień, ten największy i najcenniejszy – gwiazdę Festiwalu.

C

warunki śledztwa: cele śledztwa:

Z TALII BRAMY OPATOWSKIEJ ODNAJDŹ BLOKADĘ POLICJA I POŁOŻ NA WIERZCHU TALII. Brama Opatowska

D **E**

- A Numer karty** – oznacza kolejność odczytywania w trakcie rozgrywki. Każda gra rozpoczyna się od karty z nr. 1.
 - B Nazwa historii** – pozwala zapamiętać motyw przewodni śledztwa.
 - C Opis fabularny** – to opowieść o tym co się wydarzyło i dlaczego Gracze prowadzą śledztwo.
- Poniżej opisu, zawarto istotne dla gry informacje:
- D Warunki śledztwa:** – zmiany, które Gracze muszą natychmiast wprowadzić do gry, zanim przystąpią do zasadniczej rozgrywki.

W grze może pojawić się kilka rodzajów **warunków śledztwa**.

warunki śledztwa:

Z TALII BRAMY OPATOWSKIEJ ODNAJDŹ BLOKADĘ POLICJA I POŁOŻ NA WIERZCHU TALII.

Należy natychmiast z talii wskazanego miejsca z planszy wybrać pierwszą dostępną Kartę Miejsca z blokadą (czerwona karta z symbolem). Jeśli takiej karty nie ma już w talii to należy odszukać pierwszą kartę z talii Kart Miejsca spośród już odrzuconych i położyć na górze stosu danego miejsca na planszy (pozostałe karty z planszy należy ponownie przetasować i już nie oglądając ich położyć z powrotem, ale już pod odsłoniętą blokadą). W niektórych przypadkach **warunki śledztwa** wskazują konkretnie jaką kartę z blokadą należy odnaleźć. Jeśli na wierzchu talii (wskazanej przez **warunki śledztwa**) już jest odsłonięta karta z blokadą, nic dodatkowego już się nie dzieje.



warunki śledztwa:

PRZETASUJ TALIE
PODZIEMIA
I ODSŁOŃ BLOKADĘ
W TALII PODZIEMIA

Przed odkryciem karty z blokadą należy przetasować wskazaną talię kart (karty będące na planszy i karty odrzucone) i odsłonić blokadę – nawet jeśli na planszy była już odsłonięta blokada.

warunki śledztwa:

USUŃ Z GRY KARTĘ
OJCA MATEUSZA

Gracz, który właśnie ma wykonać działanie musi natychmiast zasłonić jedną odkrytą dowolną Kartą Ojca Mateusza. Od tego momentu Gracze będą musieli korzystać ze zmniejszonej puli odsłoniętych Kart Ojca Mateusza (nie jest ona zastępowana kolejną Kartą OM).

warunki śledztwa:

ODRZUĆ DOWOLNĄ
ODSŁONIĘTĄ
BLOKADĘ POLICJĄ
Z PLANSZY

Jeśli na planszy jest jakakolwiek odsłonięta karta blokady policja, Gracz który rozpoczyna swój ruch może usunąć jedną z tych kart. Jeśli nie ma żadnej odsłoniętej karty blokady policja – nic się nie dzieje.

- E Cele śledztwa** – to przedmioty i poszlaki, które Gracze muszą odnaleźć. Są one ukryte w taliach Kart Miejsc. To właśnie ich poszukiwanie jest głównym celem w grze. Najczęściej Gracze będą poszukiwali poszlak (jest ich najwięcej), czasem zwykłych przedmiotów. Najtrudniejsze do znalezienia będą przedmioty z konkretnie wskazanego miejsca np. z **Zamku** czy **Ratusza**. O sposobie wypełniania **celów śledztwa** należy przeczytać w dalszej części instrukcji, w rozdziale **Rozgrywka**.

cele śledztwa:



Zamek



Zamek



Zamek




Przykład: Obok przedstawione zostały cele śledztwa z Karty Historii Królewska Gra (I). Gracze – aby odrzucić tę kartę i poznać dalsze wydarzenia – będą musieli znaleźć 3 poszlaki ale – co ważne – poszlaki te muszą pochodzić z talii Zamek (inne poszlaki nie wypełniają celów śledztwa) oraz dowolny klucz (niekoniecznie z talii Zamek). Jest to zatem duże utrudnienie na początku rozgrywki.

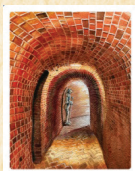
Rozgrywka

Na początku Gracze wybierają spośród siebie tego, który rozpocznie rozgrywkę. Po jego ruchu swoje działania będą kolejno wykonywać następni Gracze. Każdy z Graczy podczas swojego ruchu będzie miał do dyspozycji jedno z poniżej opisanych działań. Zawsze, gdy przypadnie ruch Gracza musi on wybrać tylko **jedno** z nich. Może:

- 1) **dobrać jedną kartę z dowolnego, dostępnego Miejsca na planszy,**
- 2) **zdać blokadę i dobrać kartę z tego Miejsca,**
- 3) **oddać przedmiot lub poszlakę jako Cel Śledztwa, aby otrzymać Żeton Sukcesu Śledztwa,**
- 4) **dobrać i natychmiast wprowadzić do gry skutek opisany na wybranej przez siebie Karcie Ojca Mateusza,**
- 5) **wybrać alternatywne wykorzystanie Karty Ojca Mateusza,**
- 6) **spasować.**

Działanie 1

Dobierz jedną kartę z dowolnego dostępnego Miejsca na planszy (tzn. gdzie nie ma odsłoniętej karty z symbolem ).



Podziemia



Brama
Opatowska



Ratusz



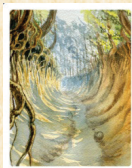
Katedra



Zamek



Dom Długosza



Wąwóz Królowej
Jadwigi



Dobranie karty polega na pobraniu Karty Miejsca z wybranej talii. Należy pamiętać, że nie można dobierać kart z talii, na wierzchu której znajduje się odkryta karta z blokadą. Jeśli dobrana karta to **przedmioty: klucz, łom, drabina, stetoskop, palnik, dowód osobisty, wytrych** lub **poszlaka czy wskazówka** – to Gracz musi zatrzymać taką kartę nie pokazując jej innym Graczom. **W żadnym momencie Gracz nie może mieć więcej niż trzy Karty Miejsc na rękę** (mogą to być karty z różnych miejsc). Jeśli dobierze czwartą kartę, musi jedną z kart odrzucić do stosu kart odrzuconych (patrz strona 11).



drabina



klucz



poszlaka



wytrych



palnik



stetoskop




wskazówka



dokumenty



łom

Przedmioty służą Graczom do otwierania kart blokad (z symbolem ) , czasem też są **celami śledztwa** wynikającymi z Karty Historii za które otrzymują **Żetony Sukcesu Śledztwa** (patrz strona 9).

Oprócz zwykłych przedmiotów w kilku taliach można znaleźć cztery wyjątkowe przedmioty (artefakty). Są to: Krzemień Pasiasty, Relikwiarz Drzewa Krzyża Świętego z XV w., Obraz NMP z XVI w., Szachy Sandomierskie z XII w., Każdy z nich jest jednym z **celów śledztwa** w zależności od wybranej Karty Historii. Jeśli Gracze grają np. historię: Królewska Gra – tylko Szachy Sandomierskie



są **celem śledztwa** wskazanym na ostatniej Karcie Historii. W przypadku innych kart artefaktów nie odgrywają one żadnej roli.

Jeśli dobrana karta to **blokada (karta z symbolem ☹️: drzwi, krata, okno, sejf, policja)** – to Gracz nie może jej zatrzymać. Natychmiast odstania ją i kładzie na górze talii z której ją dobrał. Od tej chwili to miejsce jest zablokowane i nie można dobierać z niego żadnych kart.



Działanie 2

Zdejmij blokadę i dobierz kartę. Jeśli Gracz posiada na rękę przedmioty umożliwiające mu zdjęcie blokady może w ramach swojego ruchu odrzucić wymagane do zdjęcia blokady przedmioty (zaznaczone symbolami na karcie) i natychmiast dobrać kartę z tego samego miejsca (wg zasad Działania 1.).



Przykład:

Gracz posiada na rękę karty: palnik, drabinę i poszlakę. W swoim ruchu chciałby dobrać Kartę Miejsca z Ratusza na której akurat odstąpiła jest blokada (okno). Ponieważ do jej usunięcia potrzebny jest palnik i drabina, Gracz odrzuca te karty z ręki (pokazując te przedmioty innym Graczom) i natychmiast dobiera z Ratusza kolejną kartę.

Działanie 3

Oddaj przedmiot lub poszlakę jako warunek cel śledztwa, aby otrzymać Żeton Sukcesu Śledztwa.

Jeśli na początku swojego ruchu Gracz posiada przedmiot lub poszlakę, która wskazana jest jako **cel śledztwa** z Karty Historii może ją teraz pokazać innym Graczom. Następnie kładzie ją obok Karty Historii (aby wszyscy pamiętali, że dany przedmiot/poszlaka został już odnaleziony). W nagrodę za odnalezienie przedmiotu lub poszlaki jako **celu śledztwa** Gracz otrzymuje:



- 1 Żeton Sukcesu Śledztwa za każdy przedmiot lub poszlakę,
- 2 Żetony Sukcesu Śledztwa za każdy przedmiot lub poszlakę wymaganą na ostatniej Karcie Historii,
- 3 Żetony Sukcesu Śledztwa za przedmiot (artefakt) wymagany na ostatniej Karcie Historii.



Przykład:

Gracz posiada na ręku przedmioty: wskazówkę i klucz z Ratusza. Na stole odkryta jest Karta Historii Królewska Gra (III). Celem śledztwa jest odrzucenie poszlaki i klucza. Gracz decyduje się odrzucić klucz. Natychmiast otrzymuje Żeton Sukcesu Śledztwa i jego ruch się kończy.

Działanie 4

Dobierz i natychmiast wprowadź do gry skutek opisany na wybranej przez siebie Karcie Ojca Mateusza. Szczegółowe znaczenie poszczególnych kart opisane jest na ich rewersach. Następnie Gracz MUSI dobrać jedną z zakrytych Kart Niepewności i także wprowadzić jej skutki do gry.

Uwaga: Po zagraniu Karty Ojca Mateusza i Karty Niepewności Gracz w ich miejsce dobiera kolejne karty, zastępując nimi te wykorzystane. Karta Ojca Mateusza po dobraniu jest odsłonięta, zaś Karta Niepewności pozostaje zakryta. Jeśli w talii zabraknie kart, pomija się ten krok.



Przykład:

Gracz decyduje się skorzystać z Karty: **Ojciec Mateusz Współpracuje z Policją**. Ponieważ karta blokady policja znajduje się na Bramie Opatowskiej (do której Gracz próbuje się dostać) za pomocą Karty OM prznosi blokadę policja na

pole z talią Podziemi. Dzięki temu może teraz dobrać kartę z talii Brama Opatowska (o ile nie będzie to kolejna blokada). Natychmiast po tych czynnościach zmuszony jest odsłonić Kartę Niepewności. Okazało się, że to Karta: **Wydawało się to mało prawdopodobne**, która wymusza na Graczu odrzucenie wszystkich posiadanych kart z ręki.

Działanie 5

Alternatywnie wykorzystaj Kartę Ojca Mateusza.

W swoim ruchu Gracz może odrzucić dowolną, odsłoniętą Kartę OM i nie wprowadzać jej efektów. W zamian za to może natychmiast odsłonić jedną ze swoich kart z ręki i prosić innych Graczy o pomoc w otwarciu jednej z blokad odsłoniętych na planszy. Każdy z Graczy, który ma jakąkolwiek kartę umożliwiającą otwarcie blokady może oddać ją Graczowi, aby umożliwić mu usunięcie blokady. Gracz korzystający z tego działania może otworzyć jedną z blokad, posiłkując się kartą/kartami od innych Graczy. Po usunięciu blokady może natychmiast dobrać Kartę Miejsca z talii z której usunął blokadę. Następnie Gracz **MUSI** dobrać jedną z zakrytych **Kart Niepewności** i także wprowadzić jej skutki do gry.

Działanie 6

Możesz pasować

Gdy Gracz pasuje nie wykonuje żadnego działania (może tak uczynić np. gdy nie chce skorzystać z Kart Ojca Mateusza, obawia się bowiem konsekwencji z Kart Niepewności), lub gdy na planszy wszystkie Miejsca są już zablokowane kartami \emptyset .

Zakończenie rozgrywki

Rozgrywka kończy się w dwóch przypadkach:

- gdy którykolwiek z Graczy odnajdzie i odrzuci ostatni z wymaganych przedmiotów/poszlak z ostatniej Karty Historii,
- lub wszyscy Gracze kolejno po sobie pasują i nie wykonają żadnego działania.

W obu przypadkach zwycięzcą zostaje ten z Graczy który zgromadzi najwięcej Żetonów Sukcesu Śledztwa (w przypadku gdy kilku Graczy będzie miało

taką samą ilość Żetonów Sukcesu Śledztwa zwycięża ten z Graczy, który na początku gry ruszał się jako ostatni).

Uwaga: sukcesem wszystkich Graczy jest sytuacja gdy zostanie odrzucona ostatnia Karta Historii, bowiem oznacza to, że wszyscy Gracze zagrali bardzo dobrze, a niecny czyn przestępców został udaremniony.


Należy pamiętać:

- Jeśli Gracz dobierze przedmiot, który pasuje do wykonania celów śledztwa lub zdjęcia jakiejś blokady nie może natychmiast jej zagrać. Musi poczekać na swój kolejny ruch.
- Skorzystanie z Karty Ojca Mateusza skutkuje koniecznością dobrania Karty Niepewności.
- Każdą Kartę Ojca Mateusza można wykorzystać do próby otwarcia blokady przy współpracy z innymi Graczami.
- Nie można posiadać na ręku więcej niż trzech Kart Miejsca!

Zasady uzupełniające

Stos kart odrzuconych

W trakcie gry Gracze będą zmuszeni odrzucać Karty Miejsca z kilku powodów:

- dobrali kartę ponad limit kart na ręku (3 karty),
- otworzyli jakąś kartę blokady z użyciem przedmiotów,
- odrzucili kartę  , aby skorzystać z wybranych Kart Ojca Mateusza.

W chwili odrzucania karty Gracz musi pokazać jaką Kartę Miejsca odrzuca i dlaczego. W każdej z opisanych sytuacji warto odrzucone karty układać poza planszą tak, aby od nowa tworzyć talie poszczególnych Miejsc (nie mieszać wszystkich kart razem!). Jest to o tyle ważne, bowiem karty mogą wracać jeszcze na planszę. Zdarzyć się to może w następujących przypadkach:

- zagrana została odpowiednia Karta Ojca Mateusza,
- z planszy została zabrana ostatnia karta z danego Miejsca. Wówczas Gracze natychmiast przetasowują odrzucone karty z tej tali i z powrotem kładą na planszę w wyznaczone miejsce odtworzoną talię.

Odrzucone karty należy kłaść ilustracjami zabytków na wierzch, aby Gracze nie wiedzieli co zakrywają.

Uwaga: w sytuacji, gdy Gracz odrzucił jakiś przedmiot/poszlakę, aby wypełnić **cele śledztwa** (pobiera oczywiście Żeton Sukcesu Śledztwa) – kładzie kartę z tym przedmiotem obok Karty Historii (tak aby wszyscy Gracze pamiętali, że ten przedmiot został już odnaleziony. Dopiero gdy ostatni z wymaganych przedmiotów zostanie odnaleziony wszystkie karty przedmiotów są odrzucane do talii kart odrzuconych.

Sytuacje wyjątkowe:

Należy pamiętać, że po dobraniu Kart Niepewności: NIESPODZIEWANA PRZESZKODA, lub ZŁODZIEJ DOSKONALE ZACIERAŁ ŚLADY nie można odrzucić z ręki karty artefaktu, ani karty, która jest jednym z celów śledztwa.

Trudności poszczególnych śledztw nie są jednakowe.

GENIALNY ARTYSTA – poziom podstawowy,

KAMIEŃ OPTYMIZMU – poziom średni,

KRÓLEWSKA GRA – poziom trudny,

CENNIEJSZY NIŻ ZŁOTO – poziom bardzo trudny.

Życzymy udanej zabawy.

opracowanie gry: Maja Mirska, Robert Sypek

ilustracje: Tomasz Wirchanowski

skład i łamanie: Hasta - Jacek Szymański

nadzór wykonawczy: TVP S.A.

wydawcy: TVP S.A., Inte-gra,

kontakt: maja.mirska@inte-gra.pl, robert.sypek@inte-gra.pl

© 2014 TVP S.A., Inte-gra.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez zgody Wydawcy.