

# Detektyw Lupka

wielki przekręt



## INSTRUKCJA



Sprawdź jak grać!



[www.wielki-przekret.kukuryku.co](http://www.wielki-przekret.kukuryku.co)

DETEKTYWISTYCZNA  
GRA LOGICZNA

Z samego rana na komisariat przyszło dwóch mężczyzn ubranych w czarne garnitury. Zapytali o gabinet Detektywa Lupki. Bez pukania weszli do środka, a po godzinie opuścili gabinet bez słowa. Już wtedy wiedziałem, że szykuje się jakaś poważniejsza sprawa. Na spotkaniu w sali konferencyjnej wszystko stało się jasne. Smutni panowie przekazali informacje o lokalizacji magazynu służącego przemytnikom za strefę przerzutową. Jako, że w magazynie aż roi się od krat, każdy z detektywów dostał za zadanie sprawdzenie paczek z innym towarem. Wyruszcie czym prędzej i pokrzyżujcie plany kryminalistów! Czas ucieka!

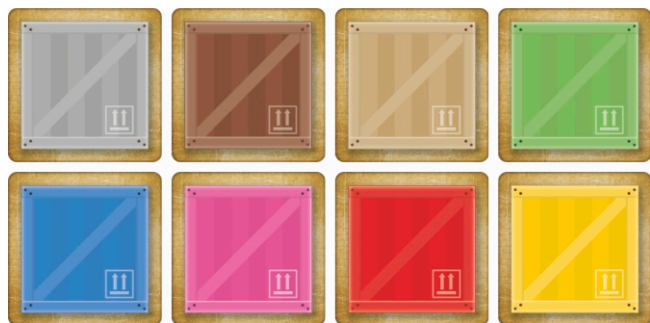
Detektyw Lupka - wielki przekręt, to gra logiczna dla 2-4 graczy, którzy będą starali się zgrupować skrzynie zawierające jeden z nielegalnych towarów, zatrzymując tym samym kontrabandę.

## GRA I WIELKI PRZEKRĘT

### POTRZEBNE ELEMENTY

#### 24 tafelki skrzyń

Z tych tafli budowane jest pole gry. Gracze będą musieli zgrupować skrzynie odpowiedniego typu, aby wygrać grę.



#### 8 tafelków zadań

Te tafelki określają, które skrzynie będzie musiał zgrupować dany gracz.



#### 12 tafelków ruchu

Będą one używane do przesuwania tafelków skrzyń na polu gry.



#### 1 tafelka suwnicy

Ten tafelka określa środek pola gry oraz sposób, w jaki będą zagrywane tafelki ruchu.

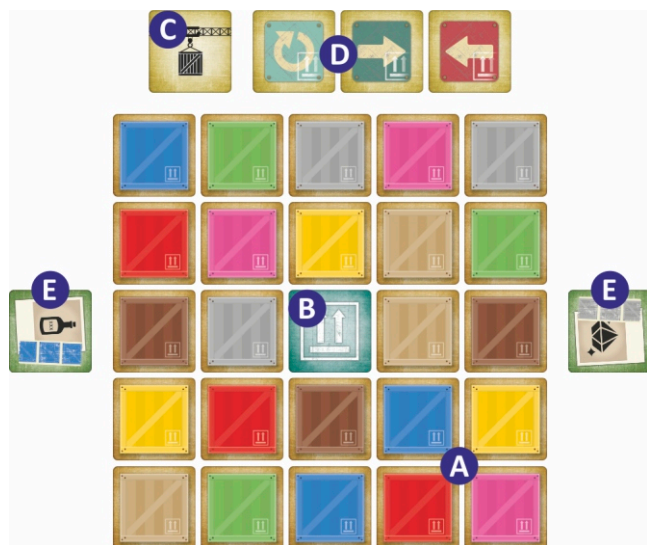


## CEL GRY

Każdy z graczy otrzymuje na początku gry tafelki zadania. Jeżeli w którymkolwiek momencie gry, wszystkie trzy skrzynie tego samego koloru sąsiadują ze sobą, to gracz, który posiada dany tafelki zadania wygrywa grę. Skrzynie sąsiadują ze sobą, jeżeli stykają się ze sobą conajmniej jednym bokiem.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

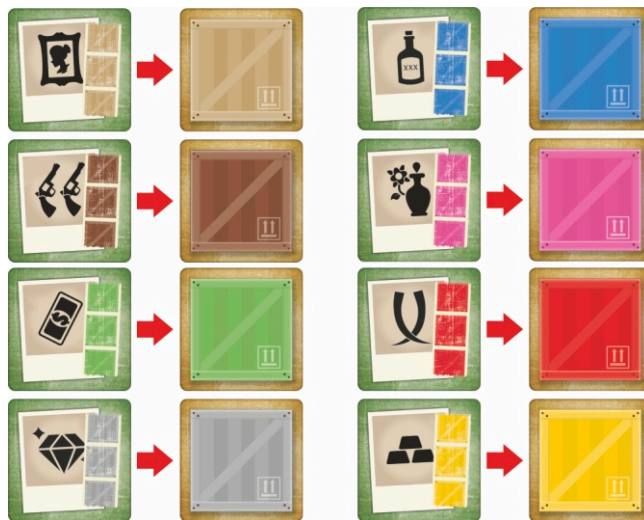
Na środku stołu połów tafelki suwnicy. Określa on orientację pola gry. Następnie rozłóż wokół niego losowo tafelki skrzyń, tak, żeby powstał kwadrat 5 x 5 tafelków z tafelkiem suwnicy w samym środku. Następnie potasuj tafelki ruchu i umieść je w stosie rewersem do góry. Dobierz 3 tafelki z góry stosu i połów obok niego awerssem do góry.



Przygotowanie do gry dla 2 graczy:

- A - pole gry,
- B - tafelki suwnicy,
- C - stos tafelków ruchu,
- D - dostępne tafelki ruchu,
- E - tafelki zadań graczy.

Teraz należy rozdać tafelki zadań. Zaczynając od najmłodszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wybierają z puli jeden tafelki zadania i wręczają go graczowi po lewej. Tafelki ten określa, jakie skrzynie będzie musiał zgrupować dany gracz.



Tafelki zadań i odpowiadające im tafelki skrzyń.

Gdy wszyscy gracze mają już swoje tafelki zadań można rozpocząć śledztwo. Gracz, który jako ostatni przydzielał tafelki zadania rozpoczyna grę.

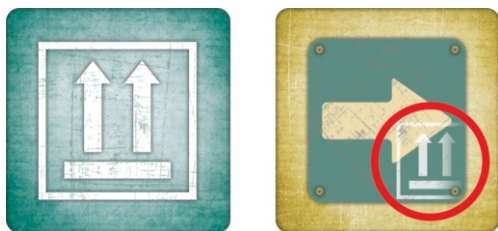
## Z PORADNIKA ŚLEDZCZEGO PRZYDZIELANIE ZADAŃ

Podczas przydzielania zadania warto dokładnie obejrzyć pole gry. Nie chcemy przecież, żeby gracz od razu wygrał lub miał ułatwione zadanie. Należy więc dać swojemu przeciwnikowi taki tafelki, który wskazuje jak najbardziej porzucane po polu gry skrzynie.

## PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na tury. Podczas swojej tury gracz wybiera jeden widoczny tafelkę ruchu. Następnie kładzie ten tafelkę na suwnicy tak, żeby symbol na tafelku suwnicy zgadzał się z symbolem na tafelku ruchu. Gracz może teraz wykonać ruch, jednak musi zrobić to tak, żeby poruszyła się chociaż jedna skrzynia zgodna z jego tafelkiem zadania.

**Tafelkę suwnicy** pokazuje, w jaki sposób należy zagrywać tafelki ruchu. Gracze nie mogą wykonać ruchu, który przemieściłby tafelki suwnicy.



**PAMIĘTAJ!** Gracz może wykonać dany ruch tylko wtedy, gdy poruszy on jeden z tafelków skrzyń zgodną z jego tafelkiem zadania.

**W grze występują dwa typy tafelków ruchu:**

**Tafelki obrotu:** Gracz przekręca cztery tafelki, które ze sobą sąsiadują tworząc kwadrat 2x2, w kierunku wskazanym przez tafelki ruchu:



obrót zgodnie z ruchem  
wskazówek zegara



obrót przeciwnie do ruchu  
wskazówek zegara

**Tafelki kierunkowe:** Gracz przesuwa cały rząd bądź kolumnę tafelków skrzyń w kierunku wskazanym na tafelku ruchu. W wyniku takiego ruchu jeden z tafelków opuści pole gry, należy więc umieścić go na początku przesuwanej kolumny lub rzędu.



Ruch w lewo



Ruch w prawo



Ruch w górę



Ruch w dół

## Z PORADNIKA ŚLEDZCZEGO DYWERSJA

Pamiętaj, mimo, że jesteś śledczym i ostatecznym celem jest przechwycenie ładunku i złapanie przestępców, to awans nie załatwi się sam. Ważne jest nie tylko jak najszybsze zgrupowanie swoich skrzyń, ale także przeszkadzanie przeciwnikom i uniemożliwianie im przesuwania twoich skrzyń.

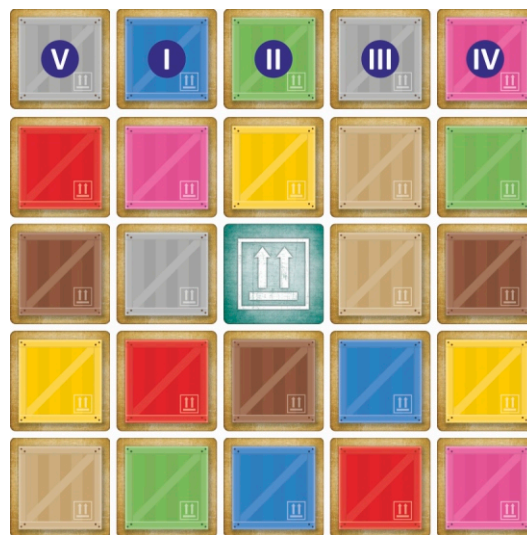
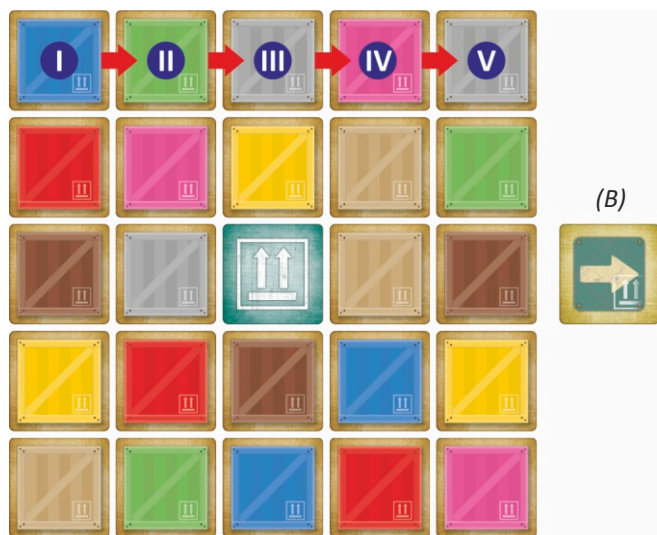
Po wykonaniu ruchu, gracz odkłada właśnie wykorzystany tafelkę awerssem do góry obok stosu tafelków ruchu, tworząc stos tafelków odrzuconych. Następnie dobiera tafelkę ze stosu tafelków ruchu i kładzie go obok już widocznych tafelków. W tym momencie jego тура kończy się. Teraz swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie. Gracze rozgrywają w ten sposób swoje туры, aż do momentu, w którym na polu gry powstanie układ wygrywający.

Jeżeli w którymkolwiek momencie stos ruchu wyczerpie się, należy przetasować stos tafelków odrzuconych i utworzyć z niego nowy stos ruchu.

Jeżeli gracz nie może wykonać żadnego ruchu, to należy odrzucić wszystkie dostępne tafelki ruchu i dobrać następne trzy. Jeśli gracz dalej nie może wykonać ruchu to powtarza tę czynność do skutku. Następnie normalnie wykonuje ruch.

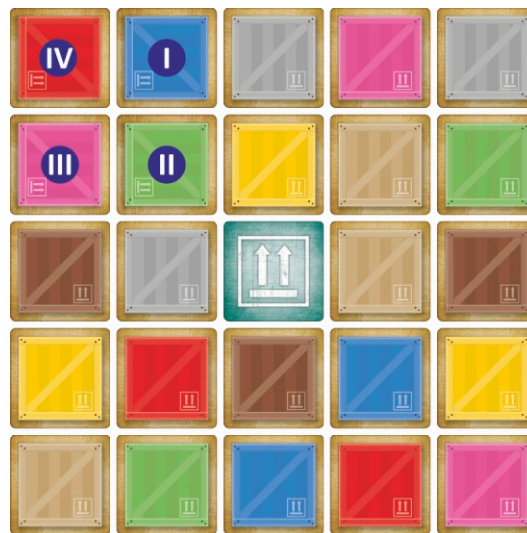
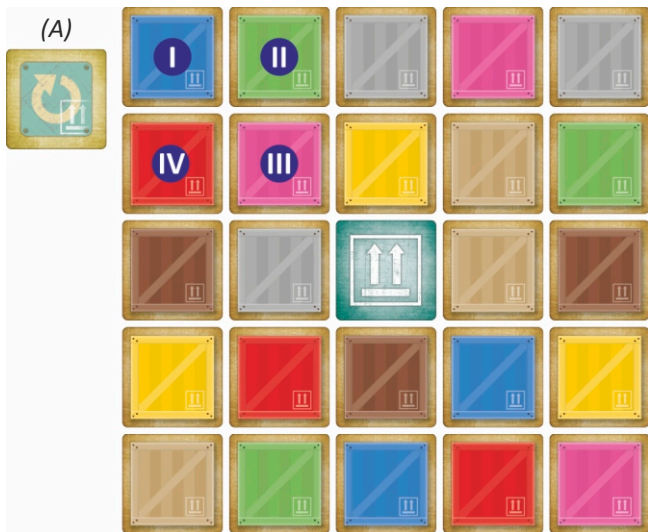
## POLE GRY

Pole gry to tafelki znajdujące się na stole i tworzące kwadrat 5x5. Wszystkie tafelki ruchu wpływają tylko i wyłącznie na tafelki znajdujące się na polu gry.



## PRZYKŁAD UŻYCIA TAFELKA KIERUNKOWEGO

Gracz wybiera tafelkę kierunkową (B). Następnie wybiera górny rząd, który chce przesunąć w prawo. Wszystkie znajdujące się w nim tafelki (I, II, III, IV, V) przesuwa w prawo. Tafelkę (V) w tym momencie opuściłby pole gry, dlatego jest on umieszczany na początku przesuwanego rzędu. Pole gry po zagranie tej karty Ruchu jest widoczne na prawej ilustracji. Użyty tafelki ruchu należy odrzucić na stos tafelków odrzuconych i zastąpić go nowym tafelkiem z wierzchu stosu ruchu.



### PRZYKŁAD UŻYCIA TAFELKA OBROTU

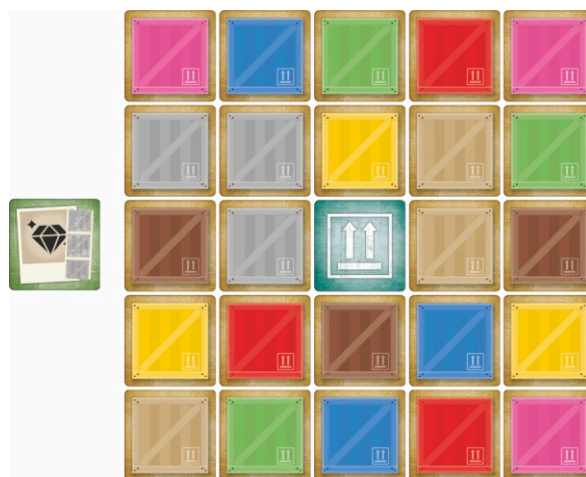
Gracz wybiera tafelkę obrotu (A). Następnie wybiera, które 4 tafelki skrzyń chce obrócić (I, II, III, IV). Wszystkie wybrane tafelki muszą ze sobą bezpośrednio sąsiadować tworząc kwadrat 2x2. Po wykonaniu ruchu układ skrzyń będzie wyglądał jak ilustracja po prawej stronie. Użyty tafelkę ruchu należy odrzucić na stos tafelków odrzuconych i zastąpić go nowym tafelkiem z wierzchu stosu ruchu.

### KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy doprowadzi do układu wygrywającego, gra dobiega końca. Układ wygrywający zachodzi wtedy, gdy na koniec tury dowolnego gracza trzy tafelki skrzyń w jednym kolorze sąsiadują ze sobą. Jeżeli, którykolwiek z graczy posiada tafelkę zadania zgodny z kolorem układu wygrywającego to gracz ten zostaje zwycięzcą.

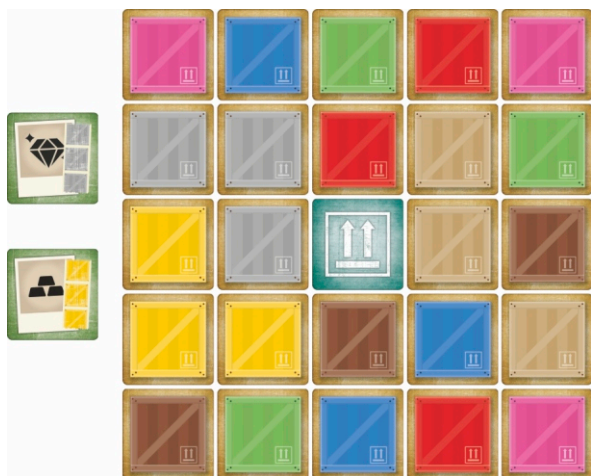
Gracz może wygrać nawet w turze przeciwnika. Jeżeli dwóch graczy miałoby wygrać w tym samym momencie, to wygrywa ten z graczy, który właśnie zakończył swoją turę.

Jeżeli miałoby wygrać więcej niż jeden gracz i żaden z graczy właśnie nie skończył swojej tury, to wygrywają wszyscy gracze którzy mają układ wygrywający.



### Przykład końca gry:

Gracz posiada tafelkę zadania: Diamenty, które są przemycane w szarych skrzyńkach. Na koniec swojej tury, udało mu się stworzyć układ wygrywający. Tym sposobem zostaje zwycięzcą gry.



## CEL GRY

Każdy z graczy będzie się starał dowiedzieć, w której skrzyni jego przeciwnik przemycza nielegalny towar, by móc wskazać go policji. Podczas gry będziecie korzystali ze specjalnie wyszkolonych psów tropiących. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie właściwą skrzynię - wygra rozgrywkę.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

24 tafelki skrzyń należy wymieszać i losowo ułożyć kwadrat 5x5 na stole. Tafelki suwnicy należy położyć w samym środku. Każdy z graczy otrzymuje kartę gracza z psem tropiącym i żetony w odpowiednim kolorze, czyli takim samym jak na karcie gracza.

### Przykład końca gry:

Graczowi, który posiada tafelki zadania Diamenty, udało się stworzyć na koniec swojej tury, dwa układy wygrywające z szarych i żółtych skrzyń. Zadanie ze złotem posiada inny gracz. Zwycięzcą zostaje gracz, który ułożył dwa układy - ze swojego zadania i innego gracza.

## GRA II KONTENER

Gra dla 2 graczy

Potrzebne elementy:



Przykładowy układ początkowy

Następnie talię kart należy potasować i każdy z graczy otrzymuje jedną kartę. Pozostałe karty można umieścić w pudełku, nie będą już potrzebne podczas tej rozgrywki. Każdy z graczy otrzymał kartę, która informuje go, która ze skrzyń jest jego skrzynią. Celem gry jest odgadnięcie, która ze skrzyń jest skrzynią przeciwnika. Oczywiście swoje karty gracze trzymają w tajemnicy.

Aby określić, która skrzynia jest moja, otrzymaną kartę muszę w taki sposób obrócić by strzałki na górze karty pokazywały ten sam kierunek co strzałki na tafelku suwnicy. Następnie odnajduję zaznaczoną skrzynię na polu gry.

## PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz.

W swojej kolejce gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

1. Zadać przeciwnikowi pytanie
2. Wskazać skrzynię przeciwnika

### 1. Zadawanie pytania

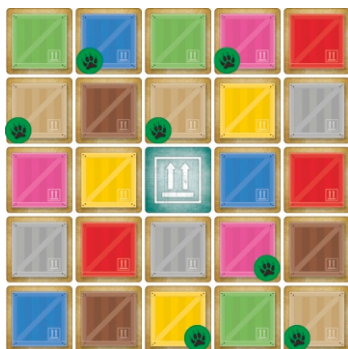
Gracz stara się określić, gdzie znajduje się skrzynia przeciwnika poprzez zadawanie pytań. W swojej turze można zadać tylko jedno pytanie. Pytanie musi być sformułowane w następujący sposób:

*„Czy Twoja skrzynia znajduje się obok (tutaj kolor) skrzyni?”*

Przeciwnik **MUSI** odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Skrzynia znajduje się obok, jeżeli jednym bokiem dotyka inną skrzynię. Czyli każda ze skrzyń może mieć maksymalnie 4 skrzynie obok siebie. Następnie rozpoczyna się tura przeciwnika i to on będzie zadawał pytanie. Im więcej pytań, tym więcej wskazówek otrzymamy.

Dzięki żetonom możemy zaznaczyć skrzynie, które typujemy lub te, które odrzucamy w naszym śledztwie. Wykorzystanie żetonów na polu gry, zależy od nas. Każdy ma do dyspozycji 12 żetonów, które może podczas swojej kolejki dowolnie ustawiać i przestawiać. Na jednej skrzyni mogą leżeć żetony we wszystkich kolorach.

**Przykład:** Na pytanie: *„Czy twoja skrzynia leży obok zielonej?”* przeciwnik odpowiedział **„TAK”**, więc gracz już wie, że jego poszukiwania muszą skupić na skrzyniach leżących obok zielonych skrzyń i może oznaczyć je żetonami z łapą.



### 2. Wskazanie skrzyni

Tylko raz w ciągu rozgrywki można wykonać tę akcję. Gracz wskazuje skrzynię, która według niego należy do jego przeciwnika. Przeciwnik odsłania swoją kartę. Jeżeli skrzynia została wskazana poprawnie to gracz wygrywa tę rundę i dostaje ODZNAKĘ DETEKTYWA. Jeżeli gracz wytypuje źle, to wygrywa przeciwnik i to on zdobywa ODZNAKĘ DETEKTYWA. Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej rundzie zadawał pytanie jako drugi.

## KONIEC GRY

Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zdobędzie dwie ODZNAKI DETEKTYWA.

### WARIANT GRY DLA 3 i 4 graczy.

Gra się tak jak w wariantcie 2-osobowym. Jedyna różnica jest taka, że zadajemy pytania graczowi po swojej lewej stronie i to jego skrzynię musimy znaleźć. Każdy z graczy ma do dyspozycji kartę gracza i zestaw żetonów w jednym kolorze.

## Detektyw Lupka - wielki przekręt

Producent:  
KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4  
42-271 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Anna Cywińska  
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik  
grafika: studio KUKURYKU



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)

5 901738 563926