

Markus Nikisch



Inspektor Mysz

Wielka ucieczka



· Inspektor Mysz: Wielka ucieczka ·



Inspektor Mysz:

Wielka ucieczka

Gra dla 1-4 przebiegłych detektywów w wieku od 5 lat wzwyż.

Autor: Markus Nikisch • **Ilustracje:** Valeska Scholz • **Redakcja:** Patrick Tonn • **Czas rozgrywki:** 15-20 minut
Postać Inspektora Myszy powstała z pomysłu Sibylle Rieckhoff.

Inspektor Mysz potrzebuje twojej pomocy! Zamknął za kratami największych przestępców tego miasta, ale przebiegłe czarne charaktery planują ucieczkę! Zaraz po tym, jak rozlegnie się alarm, trzeba będzie wykazać się dobrą pamięcią i detektywistycznymi umiejętnościami. Udaremnij wielką ucieczkę i odgadnij, który ze złoczyńców znajdował się w celi, z której wykopano tunel do wydostania się z więzienia.

Kto z was ma najlepszą pamięć i złapie najwięcej uciekinierów z więziennej celi?

Zawartość gry

1 więzienie, denko pudełka, 3 plansze, ścianki działowe

44 gwiazdki

1 auto do uciezki

15 żetonów z przestępcami

1 Inspektor Mysz (obrotowa drewniana figurka).

1 kostka do gry

4 szkła powiększające

4 akta przestępców

1 alarm (metalowy dysk)



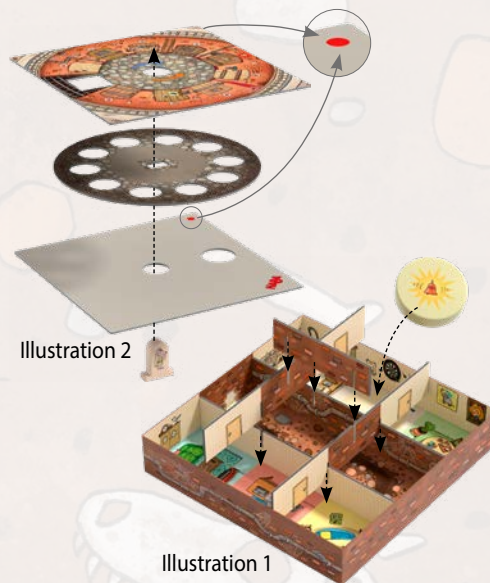
Przygotowanie do gry

Elementy gry ostrożnie wypchnijcie z paneli. Wszystkie niepotrzebne skrawki oznaczone symbolem kosza można wyrzucić. Ścianki działowe połączcie ze sobą i umieśćcie w środku pudełka, tak, jak zostało to przedstawione na obrazku z nr 1. Upewnijcie się że długie ścianki tunelu są zwrócone do środka i są równoległe ze ścianami tunelu znajdującymi się w środku pudełka. Alarm ułóżcie na oznaczonym okrągłym beżowym polu.

2. Nałóżcie na siebie trzy plansze w sposób widoczny na obrazku nr 2. Czerwone punkty znajdujące się na spodniej części planszy pomogą wam odpowiednio je do siebie dopasować. Od spodu planszy włóżcie przez środkowy otwór obrotową figurkę Inspektora Myszy. Teraz podnieście powstałą trójwarstwową planszę chwytając ją za figurkę Inspektora Myszy i ułóżcie na ściankach działowych znajdujących się w pudełku. Upewnijcie się, że cęła z lampką alarmową znajduje się tuż nad alarmem w środku pudełka.

Przygotowane do gry więzienie ustawcie pośrodku stołu. Przy wyjściu z tunelu ułóżcie kartę przedstawiającą auto do ucieczki.




Każdy z graczy otrzymuje jedno akta przestępców oraz szkło powiększające tego samego koloru. Pozostałe niepotrzebne akta oraz szkła odłóżcie do pudełka. Żetony wymieszajcie i zakryte rozłóżcie obok więzienia. Wybierzcie dowolny żeton i odkryty ułóżcie na wejściu do więzienia. Przygotujcie do gry gwiazdki oraz kostkę.



Przebieg gry

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten, kto ostatnio zdradził jakiś sekret rozpoczyna grę i jako pierwszy wyrzuca kostką.

Co pokazała kostka?

-  • Z pomocą Inspektora Myszy obróć więzienie w kierunku, w którym poruszają się wskazówki zegara.
-  • Z pomocą Inspektora Myszy obróć więzienie w kierunku przeciwnym do tego, w którym poruszają się wskazówki zegara.
-  • Z pomocą Inspektora Myszy obróć więzienie w dowolnym kierunku

Uwaga: kiedy więzienie się obraca, wszyscy graczy muszą być cichutko i wyczuć słuch. W pewnym momencie, jeden z przestępców będzie chciał uciec i uruchomi się alarm. Poza tym zwróćcie uwagę, które żetony trafiają do celi.

Obracajcie figurką Inspektora Myszy do momentu... **...kiedy wejście do więzienia będzie puste..** Wylosuj jeden żeton i ułóż odkryty na wejściu do więzienia. Teraz kolej gry przechodzi na następną osobę.

lub  • • **...aż nie rozlegnie się alarm...** teraz musicie zdemaskować próbę ucieczki!

Zdemaskowanie próby ucieczki

Co robić, kiedy usłyszycie alarm? W tym samym momencie przestańcie obracać więzieniem! Teraz wszyscy możecie spróbować odgadnąć, który z przestępców znajdował się w celi z alarmem i próbował uciec. Otwórzcie wasze akta, na podejrzanym przestępcy połóżcie lupę, następnie zamknijcie. Po tym, jak wszyscy wybrali przestępcę, podnieście planszę i sprawdźcie, który żeton upadł na alarm. Teraz sprawdźcie w waszych aktach, czy dokonaliście poprawnego wyboru.

- Czy któryś z graczy odgadł poprawnie??
- Gracze, którzy odgadli, w nagrodę biorą po jednej gwiazdce

i wkładają do mieszkania detektywa swojego koloru. Mieszkania znajdują się w środku pudełka, pod planszami. **Zakryte** odgadnięte żetony zostają wyeliminowane z gry.

- *Na alarmie znajdują się dwa żetony lub więcej?* W takim razie nie usłyszeliście jednej lub kilku prób ucieczki. Wszystkie nieodgadnięte żetony z przestępcami zostają ułożone na aucie do ucieczki. Gracze, którzy odgadli przestępcę, w nagrodę otrzymują jedną gwiazdkę. **Zakryte** odgadnięte żetony zostają wyeliminowane z gry.

- *Nikt nie odgadł lub na alarmie nie leży żaden żeton?*
O nie... Nieodgadnięte żetony odkryte ułóżcie na wolnych miejscach w aucie do ucieczki. Jeżeli na alarmie nie ma żadnych żetonów, to znaczy, że był to fałszywy alarm. Odłóżcie z powrotem planszę na pudełko.

Po tym, jak próba ucieczki została zdemaskowana odłóżcie z powrotem planszę na pudełko. Sprawdźcie, czy na wejściu do celi znajduje się żeton, jeżeli nie, ułóżcie nowy. Czas na ruch kolejnego gracza i rzut kostką.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy:

- auto do ucieczki całkowicie się zapełni. O nie! Tym razem przestępcom udało się uciec. Niestety wspólnie przegraliście. Z pomocą Inspektora Myszy na pewno szybko z powrotem wsadziecie ich do więzienia!
- na wejściu do celi zostanie położony ostatni żeton. Wspaniale! Jesteście super detektywami! Teraz każdy podlicza zdobyte gwiazdki, zwycięża ten, kto zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się tytułem wygranej.

Wskazówki dotyczące poziomów trudności:

Dla mniej doświadczonych detektywów: uproście grę, jeżeli nie użyjecie wszystkich 15 żetonów. Na początek odłóżcie na bok niektóre żetony, tak, aby były odkryte i widoczne dla wszystkich. W tej grze wybrani przestępcy będą niewinni.

Dla wytrawnych detektywów: chcąc zwiększyć poziom trudności, na początku gry ułóżcie w aucie niektóre żetony odkryte lub jeszcze trudniej zakryte. Zaczynajcie od jednego żetonu i stopniowo zwiększajcie ilość.

Przestępcy



Rodzina pcheł



Banda bakterii



Kompania wirusów



Klepto Klan



Trupa bolącego brzucha

Wariant gry solo lub w grupie

Te same reguły obowiązują zarówno w wersji solo, jak i podczas gry w grupie. Obowiązują zasady gry podstawowej z następującymi modyfikacjami:

Przygotowanie do gry:

- Gwiazdki nie będą potrzebne do gry. Użyjcie tylko jednych akt oraz szkła powiększającego.
- Grajcie wszystkimi 15 żetonami

Przebieg gry

- Kiedy rozbrzmiewa alarm, wspólnie wybiercie podejrzanego przestępcę i zaznaczcie go lupą w aktach.
- Odgadliście? Wyliminujcie z gry wykorzystany żeton.
- Nie odgadliście? Odłóżcie zakryty żeton do auta. Nie możecie znać wizerunku przestępców znajdujących się w aucie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy:

- ... auto jest pełne. Niestety! Złodziejom udało się uciec, tym razem przegraliście..
- ... ułożyliście ostatni żeton na wejściu do celi. Bravo! Wspólnie zwyciężacie grę!

Wariant z szefem bandy

Zasada szefa bandy sprawia, że gra jest jeszcze trudniejsza:

- Na początku gry, na miejscu kierowcy w aucie ułóżcie bez podglądania jeden zakryty żeton. To szef bandy, który zaplanował ucieczkę.
- Przed finałowym liczeniem zdobytych gwiazdek musicie odgadnąć, kim jest szef bandy. Jeżeli byliście odpowiednio skoncentrowani, na pewno zauważyliście, który przestępca nie wszedł do celi i to on musi być szefem.
- Każdy po kryjomu próbuje odgadnąć kim jest szef bandy. W celu rozstrzygnięcia poprawnej odpowiedzi, odkryjcie żeton kierowcy auta.
- Osoba, która odgadła w nagrodę otrzymuje dwie gwiazdki.

Wskazówka: w ten wariant można grać w sposób kooperatywny lub solo. Odgadujecie samodzielnie lub wszyscy razem, który ze złoczyńców jest szefem bandy. Pamiętajcie! Warunkiem zwyciężenia gry jest odgadnięcie, kto jest szefem bandy.