

Reinhard Staupe

inspector NOSE

... i rozwiąże każdą sprawę!



7+

Gracze: 2-5 osób Wiek: powyżej 7 lat Czas trwania: ok. 20 minut

Zawartość



54 Karty z Obrazkami



5 Ponumerowanych
Kart (1-5)



1 Karta ze
Wskazówką



8 Kości do Gry

Drodzy Rodzice!

W tej grze Wasze dzieci (a Wy razem z nimi) nauczą się dawać i interpretować wskazówki, myśleć nieszablonowo oraz łączyć ze sobą różne informacje. Ponieważ gracie razem jako **drużyna**, ważne jest, aby wspólnie przedyskutować, co może oznaczać dana wskazówka (Inspektor, który daje wskazówki, nie może mówić). Na przykład, rakieta może oznaczać „szybkość”, „latanie”, „wysokość”, „technologie” lub „ogień”. W każdej turze należy **wyeliminować 1** niepoprawną kartę z 5 odkrytych kart z obrazkami, aż pozostanie tylko 1 karta... Miejmy nadzieję, że ta właściwa! Twoja drużyna rozegra 5 rund. Ile punktów można zdobyć? Maksymalnie można zdobyć 20 punktów i jest to wynik, który zapewni Twojej drużynie tytuł

Mistrza detektywów!

Przygotowanie do gry

Umieść Kartę ze Wskazówką (z czerwoną strzałką) rewersem do góry na środku stołu. Pozostanie tam do końca gry (przez 5 rund).

Przetasuj talię, składającą się z 54 Kart z Obrazkami, następnie wybierz **25 kart**, a

pozostałe 29 odłóż do pudełka. Z tych 25 kart umieść **5 Kart z Obrazkami** w jednym rzędzie na środku stołu, po prawej stronie Karty ze Wskazówką. Możesz wybrać, czy chcesz, aby karty były rewersem do góry lub dołu. Karta z Obrazkiem znajdująca się najbliżej Karty ze Wskazówką ma numer 1, następna ma numer 2 i tak dalej. Pozostałe 20 Kart z Obrazkami odłóż na bok: zostaną wykorzystane w kolejnych rundach.

Ustal, który gracz **wcieli się w rolę Inspektora** podczas pierwszej rundy. Ten gracz kładzie przed sobą **8 kości**. Inspektor tasuje 5 Ponumerowanych Kart, **potajemnie sprawdza liczbę na jednej z nich** (upewniając się, że nikt inny jej nie widzi). Następnie kładzie wybraną kartę rewersem do dołu przed sobą. Numer na karcie powie Inspektorowi, który przedmiot muszą znaleźć inni gracze!

Ważne! Inspektor musi uważać, aby nie skierowywać wzroku w kierunku Kart z Obrazkiem, w przeciwnym razie inni gracze mogą wywnioskować na podstawie jego spojrzenia, której karty szukają.



Tomek wciela się w rolę Inspektora. Otrzymuje 8 kości i zakryte Ponumerowane Karty. Potajemnie patrzy na kartę: wskazuje ona numer 2. Oznacza to, że inni gracze muszą znaleźć winogrona (numer 2).

Przebieg gry

Inspektor rzuca **5 kośćmi**. **Ważne!** Musi wybrać je losowo. Następnie wybiera **1 wyrzucony przez niego symbol**, który może dać dobrą wskazówkę dotyczącą właściwej Karty z Obrazkiem. Umieszcza wybraną kość na Karcie ze Wskazówką z czerwoną strzałką.

Bardzo ważne! Inspektor nie może nic mówić! Nie może również dawać żadnych wskazówek niewerbalnych, takich jak przewracanie oczami, kiwanie głową, itp. Pozostali gracze nie mogą również udzielać Inspektorowi żadnych wskazówek odnośnie tego, czy jedna z kości może pasować do konkretnej karty, czy też nie. Na tym etapie gry między Inspektorem a innymi graczami musi panować **absolutna cisza!**

Następnie pozostali gracze omawiają, co może oznaczać wybrany symbol i na którą Kartę z Obrazkiem może wskazywać. Wszyscy muszą zgodzić się na **1 kartę**, którą

uważają za **nieprawidłową**. Eliminują tę kartę, odkładając ją na bok. Pozostałe karty pozostają na swoich miejscach.



Tomek rzuca 5 kośćmi. Wybiera symbol „balonów” i kładzie kość na Karcie ze Wskazówką. Pozostali gracze zaczynają dyskutować i ostatecznie decydują się na wyeliminowanie karty przedstawiającej parkometr. Świetnie, bo to nie karta, której szukają!

Jeśli gracze **wyeliminowali właściwą kartę** (szukana przez nich Karta z Obrazkiem nadal znajduje się w rządzie kart), Inspektor ponownie rzuca 4 kośćmi, których właśnie użył, i losowo dodaje piątą z puli pozostałych kości. Po rzucie wybiera **nowy symbol**, który jego zdaniem może dać dobrą wskazówkę dotyczącą właściwej karty. Ponownie kładzie wybraną kość na karcie ze wskazówką z czerwoną strzałką.

Pozostali gracze dyskutują, co może oznaczać wybrany symbol i na którą Kartę z Obrazkiem może wskazywać. Ponownie, muszą zgodzić się na **1 kartę**, którą uważają za **nieprawidłową**. Eliminują tę kartę, odkładając ją na bok. Pozostałe karty pozostają na swoich miejscach.



Tomek ponownie rzuca 5 kośćmi. Wybiera symbol „wiatraka” i kładzie kość na Karcie ze Wskazówką. Pozostali gracze zaczynają dyskutować i ostatecznie decydują się na wyeliminowanie karty przedstawiającej komodę. Świetnie, bo to nie karta, której szukają!

➔ Gra toczy się dalej w ten sam sposób. Inspektor **zawsze rzuca 5 kośćmi** i umieszcza **1 z nich** na Karcie ze Wskazówką. Pozostali gracze dyskutują i muszą **wyeliminować 1 kartę**, którą uważają za **nieprawidłową**. Po 4 rundach na stole powinna pozostać tylko prawidłowa karta! Gratulacje: zespół rozwiązał sprawę i skutecznie wyeliminował

4 karty. Każda wyeliminowana karta jest warta 1 punkt, więc drużyna zdobywa 4 punkty.



Po 4 wskazówkach (balony, wiatrak, grzyb, nóż) zostaje tylko karta z winogronami. Zespół rozwiązał sprawę! Zdobywają 4 punkty, ponieważ skutecznie wyeliminowali 4 karty.

Co się stanie, gdy gracze wyeliminują poszukiwaną kartę?

Jeśli drużyna przypadkowo wyeliminuje poszukiwaną kartę, runda **natychmiast** się kończy. Drużyna zdobywa 1 punkt za każdą pomyślnie wyeliminowaną kartę.

➔ Wszystkie karty, które zostały pomyślnie wyeliminowane, są odkładane na bok, dzięki czemu można łatwo podliczyć końcowy wynik gry.

Mała wskazówka! Czasami żaden z wyrzuconych symboli nie będzie pasował. Dlatego ważne jest również, aby zespół obserwował, których symboli Inspektor nie umieścił na Karcie za Wskazówką. Na przykład, jeśli Inspektor wyrzucił kośćmi skarbonką, a karta, która jest poszukiwana, przedstawia zwierzę, to skarbonka byłaby bardzo dobrą wskazówką. Ale jeśli skarbonka nie zostanie umieszczona na Karcie ze Wskazówką, prawdopodobnie karta, która jest poszukiwana, nie przedstawia zwierzęcia.

Następna runda

Wszystkie karty, które nadal znajdują się na środku stołu, należy odłożyć do pudełka. Umieść 5 nowych Kart z Obrazkami na środku stołu i rozpocznij drugą rundę, jak opisano powyżej. Następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara staje się Inspektorem. Gra kończy się po 5 rundzie, po której liczone są wszystkie pomyślnie wyeliminowane karty, a gracze sprawdzają, ile punktów w sumie zdobyli i na jaki tytuł zasłużyli:

0-11 punktów: Posterunkowy
12 punktów: Sierżant
13 punktów: Aspirant
14 punktów: Komisarz
15 punktów: Detektyw

16 punktów: Agent FBI
17 punktów: Łamacz kodów
18 punktów: Szpieg międzynarodowy
19 punktów: Geniusz śledczy
20 punktów: Mistrz detektywów