

**LIPOWO**

**KTO ZABIŁ?**

**INSTRUKCJA**



# LIPOWO KTO ZABIŁ?

Słońce zbiera się powoli do snu. Ostatnie promienie oślepiają was akurat wtedy, kiedy mijacie tablicę z napisem lipowo. Lato chyli się już ku końcowi i dni są zdecydowanie krótsze. Nadchodzącą jesień czuć wyraźnie w powietrzu. Nadal jednak miło jest rozkoszować się zapachami i powiewami wiatru.

Jesteście w malutkim Lipowie. W spokojnym miejscu, gdzie nic się nie dzieje.

Ale czy na pewno?...

**Czas trwania:** 20 minut

**Liczba graczy:** 2-5

**Wiek:** 16-99



## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



14 kart **dowodów**  
(4 podejrzanych, 4 narzędzia zbrodni, 3 miejsca, 3 pory dnia)



2 karty zeznania  
(TAK, NIE)



14 kart **plotek**  
(4 podejrzanych, 4 narzędzia zbrodni, 3 miejsca, 3 pory dnia)



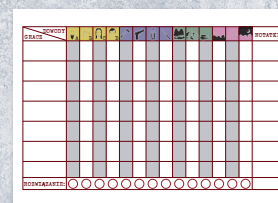
10 kart postaci



5 teczek spraw  
(do prowadzenia notatek)



20 żetonów łapówki  
w 5 kolorach



notes śledczy



znacznik  
pierwszego gracza



plansza



5 ołówków



## 1. CEL GRY

Celem gry jest rozwiązanie śledztwa (czyli odpowiedź na pytania: kto zabił, jakim narzędziem, o której godzinie i gdzie). W grze wcielacie się w śledczych, którzy muszą się dowiedzieć, co wiedzą inni gracze, analizować poszlaki i rozwiązać sprawę kryminalną poprzez wskazanie 4 BRAKUJĄCYCH KART dowodów, które leżą zakryte na planszy głównej.

Musicie wskazać 4 kluczowe elementy dotyczące przestępstwa: winnego, narzędzie zbrodni, miejsce dokonania czynu oraz porę dnia.

Zwycięża osoba, która zrobi to jako pierwsza.

## 2. PRZYGOTOWANIE GRY

A) Podziel karty dowodów na 4 stosy:



C) Potasuj wszystkie karty plotek i stwórz z nich zakryty stos.

D) Każdy gracz wybiera albo losuje po 1 karcie postaci i umieszcza ją odkrytą przed sobą.

E) W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce rozdaj wszystkim karty dowodów i plotek oraz żetony łapówki zgodnie z poniższą tabelą:

| Liczba graczy                             | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------------------|---|---|---|---|
| Liczba kart dowodów dla każdego gracza    | 4 | 3 | 2 | 2 |
| Liczba kart plotek dla każdego gracza     | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Liczba żetonów łapówki dla każdego gracza | 2 | 3 | 4 | 4 |

Żetony łapówki połóżcie na odpowiednich polach na kartach postaci.

F) Jeżeli po rozdaniu graczom kart w stosie dowodów zostały jakieś karty, połóż je odkryte na planszy na polach alibi.

G) Pozostałe karty plotek ułóż w zakrytym stosie na planszy na oznaczonym polu.

H) Każdy z graczy bierze kartkę z notesu śledczego i w tajemnicy przed innymi sprawdza swoje karty dowodów i plotek. Warto zapisać te informacje w notესie (więcej wskazówek na temat korzystania z notesu znajdziecie na następnych stronach).

# JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY!

Potasuj każdy stos. Następnie losowo, BEZ PODGLĄDNIA weź po 1 karcie z każdego stosu i umieść je zakryte na planszy w sekcji „ROZWIĄZANIE SPRAWY”. To wasze dowody w sprawie – należy je wskazać, aby wygrać grę.

B) Następnie zbierz razem wszystkie pozostałe karty dowodów, potasuj je i stwórz z nich zakryty stos.





## Rozłożenie gry dla czterech graczy

**Kamila**



**TAK?**



**Marek**

• żetony łapówki



• teczka spraw z kartką z notesu śledczego



• dowody na planszy, które trzeba odkryć, aby rozwiązać śledztwo



• karty plotek



• karty zeznania



**Michał**

• każdy z graczy ma przed sobą 2 karty dowodów i 2 karty plotek

**Kasia**



**KTO?**

• znacznik pierwszego gracza





### 3. ROZGRYWKA

Znacznik pierwszego gracza otrzymuje osoba, która ostatnio czytała książkę z serii „Lipowo” lub inny kryminał. Zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy kolejno rozgrywają swoje tury aż do momentu, w którym ktoś rozwiąże sprawę i zostanie zwycięzcą.

W swojej turze gracz może wykonać jedną z pięciu dostępnych akcji:

#### A) PRZESŁUCHANIE

Wybierz dowolnego gracza i zapytaj go o **informację** na temat 2 dowolnych aspektów śledstwa.

Przykładowe pytania:

- 1: Czy wiesz coś o SIEKIERZE  pozostawionej w LESIE  ?
- 2: Czy słyszałeś coś na temat ADAMA  i CELINY  ?
- 3: Bywasz NOCĄ  w LESIE  ?
- 4: Czy wiesz coś o TRUCIŹNIE  i NOŻU  ?

Gracz, który udziela odpowiedzi, sprawdza karty **dowodów**  i **plotek** , które leżą przed nim (lub swój notes, gdzie powinien mieć to zanotowane), i udziela odpowiedzi na głos zgodnie z prawdą. Odpowiedź na to pytanie jest **publiczna**, a więc każdy z graczy może z niej wyciągać swoje wnioski, które zapisze w notesie.



Gracz, który ma powyższe karty, powinien odpowiedzieć tak:

1. Wiem coś na temat SIEKIERY  i LASU .
2. Słyszałem coś na temat ADAMA  i CELINY .
3. Bywam w LESIE , ale nie NOCĄ .
4. Nic nie wiem o tych przedmiotach.

#### WAŻNE!

Zwróć uwagę, że te pytania sprawdzają jedynie, czy dany gracz ma INFORMACJĘ (kartę) na dany temat, ale nie przynoszą bezpośredniej odpowiedzi, czy jest to karta **dowodu** , czy **plotki** . Jednak im więcej takich informacji zbierzesz, tym łatwiej będzie ci wydedukować, kto ma jakie karty.



#### B) WYWIAD ŚRODOWISKOWY

Zapytaj wybranego gracza o liczbę **informacji** (kart), którymi dysponuje w danej kategorii.

Przykładowe pytanie 1: Ile masz informacji na temat PODEJRZANYCH?

Przykładowe pytanie 2: Ile masz informacji na temat NARZĘDZI ZBRODNI?

Gracz udzielający odpowiedzi sprawdza karty **dowodów**  i **plotek** , które leżą przed nim (lub swój notes, gdzie powinien mieć to zanotowane), i udziela odpowiedzi na głos zgodnie z prawdą. Odpowiedź na to pytanie jest **publiczna**, a więc każdy z graczy może z niej wyciągać swoje wnioski, które zapisze w notesie.

Z kartami jak na rysunku na stronie 8 gracz powinien odpowiedzieć tak:

Odpowiedź 1: Mam dwie informacje na ten temat.

Ponieważ ma 2 karty **dowodów**  z podejrzanymi (  i  ).

Odpowiedź 2: Mam dwie informacje na temat narzędzi.

Ponieważ ma 1 kartę **dowodu**  z narzędziem zbrodni (  ) oraz 1 kartę **plotki**  z narzędziem zbrodni (  ).





### C) ŁAPÓWKA

Odrzuć żeton **łapówki**  ze swojej karty postaci i zapytaj wybranego gracza o **dowód**  na temat 1 aspektu śledztwa. Odpowiedź na to pytanie jest **prywatna**, co oznacza, że nie jest udzielana na głos, lecz za pomocą kart odpowiedzi **TAK / NIE**. Jeżeli na twojej karcie postaci nie ma już żetonów łapówki, nie możesz wykonać tej akcji.

Przykładowe pytanie 1: Czy masz **dowód**  na użycie SIEKIERY  ?

Przykładowe pytanie 2: Czy masz **dowód**  na to, że morderstwo wydarzyło się w LESIE  ?

Z kartami jak na stronie 8 gracz powinien wziąć karty odpowiedzi i w tajemnicy wręczyć pytającemu następujące:

Odpowiedź 1: Karta **TAK**.

Odpowiedź 2: Karta **NIE**.

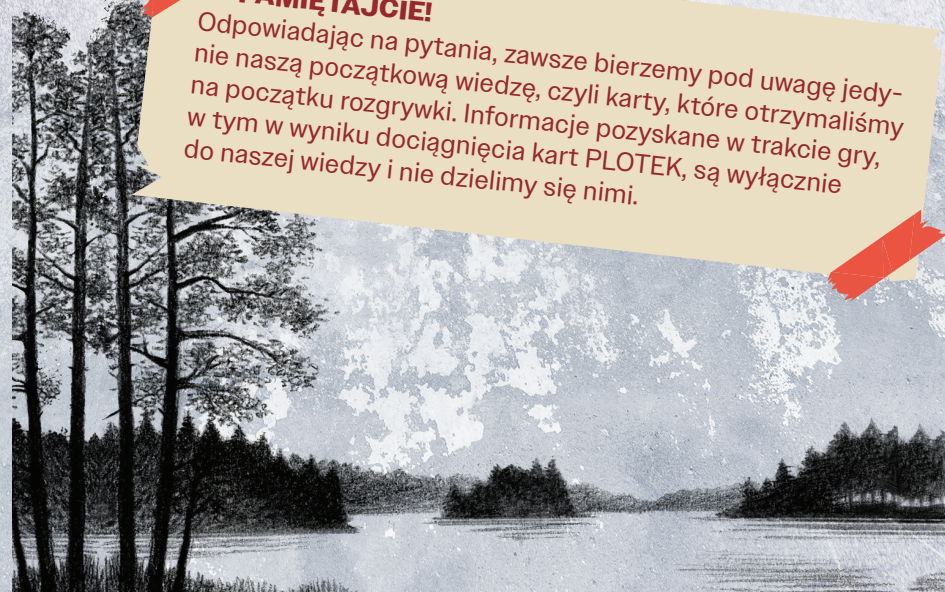


### D) PLOTKI

Dobierz 1 kartę z wierzchu talii **plotek** . Zanonuj pozyskaną informację i odłóż tę kartę na spód talii **plotek** .

#### PAMIĘTAJCIE!

Odpowiadając na pytania, zawsze bierzemy pod uwagę jedynie naszą początkową wiedzę, czyli karty, które otrzymaliśmy na początku rozgrywki. Informacje pozyskane w trakcie gry, w tym w wyniku dociągnięcia kart PLOTEK, są wyłącznie do naszej wiedzy i nie dzielimy się nimi.

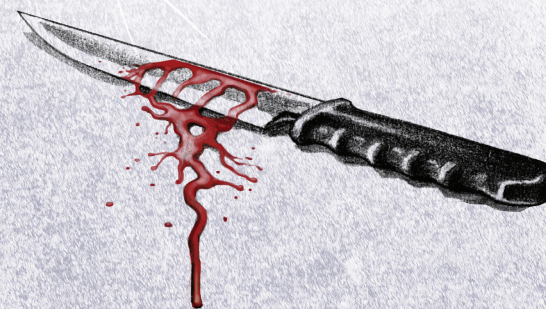


10



### E) ROZWIĄZANIE SPRAWY

W dolnej sekcji swojego notesu  4 **dowody** , które według ciebie znajdują się na planszy i stanowią rozwiązanie sprawy. Uprzedź wszystkich, że chcesz zaproponować rozwiązanie, i podejrzuj karty na planszy, nie pokazując ich pozostałym graczom. Następnie ogłoś, czy udało ci się rozwiązać sprawę (**a będzie tak, jeśli wskazałeś poprawnie wszystkie 4 karty dowodów**), czy jednak się pomyliłeś.



#### Jeżeli się pomyliłeś →

Ogłoś pozostałym graczom, że zostajesz odsunięty od śledztwa. Odłóż 4 zakryte karty dowodów na planszę. Gra toczy się dalej, ale ty nie możesz już wykonywać żadnych akcji oprócz odpowiadania na ewentualne pytania innych graczy.

Jeżeli w grze został tylko 1 gracz (wszyscy pozostali próbowali rozwiązać sprawę, ale bezskutecznie), to rozgrywa on swoją ostatnią turę (wykonuje akcję), a następnie musi spróbować rozwiązać sprawę. Jeśli mu się nie uda, to sprawa pozostaje nierozwiązana – najwyraźniej żaden z graczy nie wykazał się zdolnościami śledczymi.

#### Jeżeli obstawiałeś trafnie →

GRATULACJE! Ogłoś pozostałym graczom, że rozwiązałeś sprawę. Odłóż 4 zakryte karty dowodów na planszę. Dokończcie bieżącą rundę, tak aby każdy z graczy miał szansę rozegrać taką samą liczbę tur w grze. Od tego momentu **jedyną** dostępną akcją w turze jest „rozwiązanie sprawy” – to ostatnia szansa, aby spróbować rozwiązać śledztwo.

Jeżeli po zakończeniu gry więcej niż jednemu graczowi udało się rozwiązać sprawę, to o zwycięstwie decyduje liczba żetonów **łapówki** , które pozostały na ich kartach postaci. Gracz, który rzadziej korumpował innych, prowadził swoje śledztwo z większym respektem wobec przepisów i zasługuje na samodzielne zwycięstwo. W przypadku takiej samej liczby żetonów **łapówki**  remisujący gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



11





#### 4. Podpowiedzi: notes, prowadzenie śledztwa



##### LEGENDA:

- ✓ - dowód
- ✗ - plotka
- ! - informacja
- - brak informacji

| GRACZ \ DOWODY | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | NOTATKI:                               |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------------------------------------|
| Ja             | ✓ | ✗ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
| Kamila         |   | • |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | nie jest to podstępny, ma swoje powody |
| Kasia          |   | ! |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
| Marek          |   | • |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
| Plotki/Alibi   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                        |
| ROZWIĄZANIE:   | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ |                                        |

Przykład wypełnienia

Propozycja prowadzenia notatek

Notes śledczy jest niezbędnym narzędziem każdego z was. To w nim gracze zapisują informacje z otrzymanych w fazie przygotowania kart **dowodów**, swoje domysły, a także wszystko, czego się dowiedzą w trakcie rozgrywki. Sumienne prowadzone zapiski w pewnym momencie gry odsłonią tajemnicę i pozwolą na rozwiązanie sprawy, czyli wydedukowanie, jakie 4 karty **dowodów** kryją się na planszy. Każdy gracz może notować informacje w dowolny sposób, jednak podczas śledztwa przyda się wam kilka sprawdzonych metod.

##### Poniżej znajdziecie propozycje prowadzenia notatek:

1. Na początku gry zanotuj informacje z otrzymanych kart dowodów. Zaznacz je symbolem ✓ w swoim notesie.
2. Jeśli w trakcie gry poznasz jakąś plotkę, to zaznacz ją symbolem ✗ w swoim notesie.



12



3. Jeśli w trakcie rozgrywki dowiesz się, że któryś z graczy nie ma informacji o jakimś aspekcie śledztwa, zaznacz to symbolem • w swoim notesie.

4. Jeśli w trakcie rozgrywki dowiesz się, że któryś z graczy ma informację o jakimś aspekcie śledztwa, zaznacz to symbolem ! w swoim notesie.

5. Czasami na początku gry odkryte zostaną karty **alibi** – to publiczna informacja, która mówi wszystkim graczom, które **dowody** na pewno nie znajdują się na kartach z rozwiązaniem śledztwa. Zanotuj to. Podobnie postępuj w momencie podejrzenia karty **plotki**.

6. Swoje przemyślenia i hipotezy możesz zapisywać w kolumnie „notatki”.

##### Ważne!

Kiedy usłyszysz odpowiedź na jakieś pytanie – nie tylko zadane przez ciebie – zapisz ją w swoim notesie.

Pamiętaj, że każdy potencjalny element rozwiązania występuje w grze w postaci TYLKO 2 kart:

**plotki** oraz **dowodu**.



Przykład: Jeżeli masz lub widziałeś **plotkę** na temat Celiny i usłyszysz, że Kasia również coś wie na jej temat, to możesz być pewien, że Kasia ma kartę **dowodu**, a to oznacza, że Celina nie popełniła zbrodni i można ją skreślić z listy podejrzanych.



13





Karty będące w posiadaniu graczy symbolizują **plotki**  zasłyszane w okolicy, a także **dowody**  sprawdzone na własną rękę. Mając przed sobą daną kartę **dowodu** , masz pewność, że nie ma jej w rozwiązaniu sprawy (wśród 4 kart na planszy). Z kolei mając **plotkę** , nie możesz wykluczyć, że nie dotyczy ona waszej sprawy.



### Jak prowadzić śledztwo?

Na podstawie swoich notatek, np. tych ze strony 12, możesz dojść do następujących wniosków:

1. Możesz przyjąć za pewnik, że Marek i Kamila w swoich kartach startowych nie mogli mieć żadnej informacji na temat Celiny, więc nie ma sensu ich o nią pytać. Chyba że chcesz kogoś zbić z tropu...
2. Jeżeli w trakcie gry usłyszysz, że Kasia oraz Marek wiedzą coś na temat południa, to masz pewność, że jedno z nich ma kartę **dowodu** , a drugie **plotki** , a co za tym idzie – nie ma jej w rozwiązaniu sprawy.
3. Jeżeli widziałeś kartę **plotki**  na temat gór, a właśnie usłyszałeś, że Kamila wie coś na temat gór, to masz pewność, że Kamila ma w swoich kartach **dowód** , i możesz więc wykreślić góry z rozwiązania sprawy.
4. W wyniku akcji „łapówka” Marek przyznał ci się, że ma kartę **dowodu**  na to, że zbrodnia została popełniona w lesie – możesz więc wykreślić las z rozwiązania sprawy.
5. Wiedząc, że góry ani las nie należą do rozwiązania sprawy, masz pewność, że miejscem zbrodni jest polana.



14



### WARIANT DLA 2 OSÓB

W tym wariantcie, aby rozwiązać śledztwo, gracze, oprócz odgadnięcia 4 kart **dowodów**  z planszy, muszą dodatkowo wskazać i zaznaczyć w swoim notesie symbolem  2 karty **plotek** , które ma przed sobą przeciwnik.

#### Przykładowe rozwiązanie sprawy w grze dwuosobowej:

1. Krzysiek próbuje rozwiązać śledztwo – zaznacza w swoim notesie 4 **dowody** , które jego zdaniem znajdują się na planszy, i 2 **plotki** , które według niego Michał ma w swoich kartach.
2. Krzysiek podgląda karty **dowodów**  leżące na planszy.
  - a) **Krzysiek się pomylił.** Ogłasza to Michałowi, a Michał ma ostatnią akcję do wykonania przed próbą rozwiązania śledztwa – wskazania 4 **dowodów**  na planszy oraz 2 **plotek** , które według niego Krzysiek ma w swoich kartach. Jeżeli Michał się nie pomyli – wygrywa grę.
  - b) **Krzysiek się nie pomylił i ogłasza Michałowi, że rozwiązał śledztwo.** Jeżeli Michał nie ma znacznika pierwszego gracza, dostaje ostatnią szansę na rozwiązanie sprawy. Jeżeli Michałowi się nie powiedzie, to Krzysiek, aby wygrać, musi jeszcze wskazać 2 karty **plotek** , które według niego ma przeciwnik.

| GRACZ        | DOWODY                                                                                |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       | NOTATKI: |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|              | A                                                                                     | B                                                                                     | C                                                                                     | D                                                                                     | E                                                                                     | F                                                                                     | G                                                                                     | H                                                                                     | I                                                                                     | J                                                                                     | K                                                                                     | L                                                                                     |          |
| Krzysiek     |    |    |                                                                                       |                                                                                       |    |    |    |    |    |    |    |    |          |
| Michał       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
|              |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
| Plotki/Alibi |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |          |
| ROZWIĄZANIE: |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |          |

Gdyby Michałowi również udało się rozwiązać śledztwo przed końcem gry, gracze muszą odczytać ze swoich notesów (zaczynając od tego, który rozpoczynał grę), jakie według nich 2 karty **plotek**  ma przeciwnik. Remisy rozstrzygane są na ogólnych zasadach.



15







Projekt gry: Michał Friedrich

Ilustracje: Nikodem Cabała

Koordinacja projektu, redakcja: Kamila Biedrońska

Redakcja, korekta: Aleksandra Kleczka, Ewa Popielarz

Skład: Tatsiana Puchkova, Zespół Muduko

Konsultacja: Katarzyna Puzyńska, Michał Szewczyk, Wydawnictwo Prószyński Media



[muduko.com](https://muduko.com)

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków

© 2024 for the Polish Edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



**16**

