

INSTRUKCJA

WARIANT I: ŚLEDZTWO

1. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać osobę, która będzie pełniła rolę Świadka zbrodni i potasować karty. Pozostali gracze są Śledczymi. Jeśli liczba graczy na to pozwala, należy utworzyć pary Śledczych, którzy wspólnie będą prowadzić śledztwo. Następnie Świadek pobiera 1 kartę ze spodu talii i zapoznaje się z jej treścią.
2. Każda karta jest dwustronna: z jednej strony zawiera historię, a z drugiej strony wyjaśnienie. Świadek czyta krótką historię przestępstwa, ale nie podaje wyjaśnienia przebiegu wydarzeń.
3. Pierwsza para Śledczych ma za zadanie rozwiązać zagadkę i odkryć, dlaczego doszło do danego wydarzenia. W tym celu zadają Świadkowi serię pytań zamkniętych (na które można odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”), a jego odpowiedzi naprowadzają ich na właściwy trop lub wyprowadzają z błędu.
4. Kiedy Śledczy rozwiążą śledztwo, otrzymują 1 punkt (do oznaczania zdobytych punktów należy użyć dowolnych przedmiotów, takich jak: zapałki, cukierki bądź monety).
5. Jeśli Śledczy nie są w stanie odgadnąć, dlaczego popełniono przestępstwo, o pomoc mogą poprosić inną grupę Śledczych, którzy również zadają Świadkowi pytania. Jeśli to oni rozwiążą zagadkę, oni zdobywają punkt, a nie pierwsza para.
6. Następnie rola Świadka przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Teraz to on pobiera kartę ze spodu talii.

i odczytuje informacje o popełnionej zbrodni oraz zapoznaje się z uzasadnieniem przebiegu wydarzeń, a następna para Śledczych próbuje rozwikłać zagadkę.

7. Gra kończy się, gdy dowolny z graczy zdobędzie 5 punktów.

UWAGA: Gra ma być przede wszystkim dobrą zabawą, więc możecie umówić się na granie do innej liczby punktów, przez określony czas lub do wyczerpania talii kart.

WARIANT II: GŁOSOWANIE

1. Przygotujcie kartkę i długopis do notowania punktów.
2. Jeden z graczy pobiera kartę ze spodu talii i, nie zaglądając na drugą stronę karty, odczytuje historię zbrodni.
3. Wszyscy przygotowują swoje wersje zdarzenia i opowiadają je pozostałym.
4. Gdy wszyscy przedstawia swoje teorie wydarzeń, następuje głosowanie na gracza, którego wersja brzmi najbardziej przekonująco. Nie można głosować na siebie. Osoba, która zdobędzie najwięcej głosów, otrzymuje punkt. Następnie sprawdzamy wyjaśnienie podane na drugiej stronie karty i weryfikujemy, kto przedstawił historię/wyjaśnienie najbardziej zbliżone do prawdy. Osoba ta również otrzymuje 1 punkt.
5. Zdobyte punkty należy zapisać na kartce i przejść do następnej rundy. Sami ustalacie, jak długo chcecie grać!