



Detektyw musi być czujny i spostrzegawczy – zwłaszcza detektyw Pozytywka. Dlaczego? Ano dlatego, że jego największy wróg, Martwiak, od rana do nocy kombinuje, jak by tu uprzykrzyć życie naszemu sympatycznemu bohaterowi. Tym razem ukrył gdzieś należące do detektywa Pozytywki rzeczy: ukochany **rower**, zepsuty **czajnik**, niekompletne **szachy**, porysowaną **lupę**, a nawet jedyną uznaną przez Pozytywkę broń: czyli doniczkę z **kaktusem**. Pomóż je odnaleźć! Gdzieś tu są – na podwórzu kamienicy, w której mieści się agencja detektywistyczna „Różowe Okulary”...



Każdy gracz może pomóc detektywowi Pozytwce – wystarczy wcielić się w buszujące po okolicy dziecko i ruszyć na poszukiwania. Uwaga jednak na pana Mietka! Wprawdzie nie znosi Martwiaka, ale nie znosi też harmidru i bałaganu – na pewno więc przegoni każdego, kto napatoczy mu się pod miotłę! Wygra osoba, która odnajdzie najwięcej ukrytych przedmiotów.

Życzę udanej zabawy,

Grzegorz Kasdepke

← autor serii książek o detektywie Pozytwce

## ELEMENTY GRY

49 płytek



8 płytek z detektywem Pozytywką

6 płytek z rowerem

4 płytki z kaktusem

4 płytki z szachami



4 płytki z lupą

8 płytek z czajnikiem

3 płytki z Martwiakiem

12 płytek z panem Mietkiem



## CEL GRY

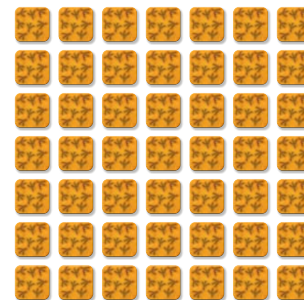
Twoim zadaniem jest zdobyć **jak największej liczby płytek**. Niektóre z nich zdobyć będzie łatwo, inne zdecydowanie trudniej. Uważaj na Martwiaka i pana Mietka, bo mogą utrudniać poszukiwania.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wszystkie płytki połóż na stole **obrazkiem do dołu** i starannie pomieszaj. Następnie rozłóż je w taki sposób jak na rysunku (w kwadrat  $7 \times 7$ ).

Płytki te symbolizują **podwórko**, na którym ukryte zostały przedmioty. Spotkasz na nim detektywa Pozytywkę, Martwiaka i pana Mietka.

Jeśli chcesz podnieść poziom trudności rozgrywki, rozłóż płytki nieregularnie.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

↙ Poniższe **ogólne zasady zdobywania płytek** ułatwią ci zrozumienie dalszej części instrukcji.

Podczas swojej tury będziesz odkrywać kolejne płytki. Im więcej ich odkryjesz, tym większe szanse na zdobycie płytek. **Nie możesz jednak być zbyt zachłanny! Jeśli odkryjesz płytkę z Martwiakiem lub panem Mietkiem, będziesz musiał zakończyć swoją turę!**

Aby zdobyć płytki, w swojej turze musisz **odkryć tyle jednakowych płytek, ile wynosi ich wartość** (lub jej wielokrotność).

**Przykład A:**

Płytki z lupą mają wartość **2**.

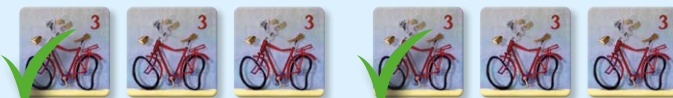
Musisz więc znaleźć **2** lub **4** takie płytki, aby je zdobyć.



**Przykład B:**

Płytki z rowerem mają wartość **3**.

Musisz więc znaleźć **3** lub **6** takich płytek, aby je zdobyć.



Znasz już ogólne zasady zdobywania płytek, możesz więc przejść do **szczegółowego opisu rozgrywki**.

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio czytała książkę o przygodach detektywa Pozytywki (lub najstarszy gracz).

Gracz **odkrywa dowolną płytkę**. Jeśli nie trafił na Martwiaka lub pana Mietka (o nich piszemy trochę dalej), podejmuje decyzję: **odkrywa następną płytkę** czy **kończy swoją turę**.

- **Jeśli gracz postanowił odkryć następną płytkę**, robi to i ponownie podejmuje decyzję: **odkrywa następną** czy **kończy swoją turę**. W taki sposób gracz może odkryć w swojej turze tyle płytek, ile chce (pod warunkiem że nie spotkał Martwiaka lub pana Mietka – ale o tym trochę dalej).
- **Jeśli gracz postanowił zakończyć swoją turę**, zdobywa wszystkie płytki, które odkrył w wymaganej liczbie. Kładzie je przed sobą na stole. Pozostałe zakrywa i zostawia na swoich miejscach.

**Przykład:**

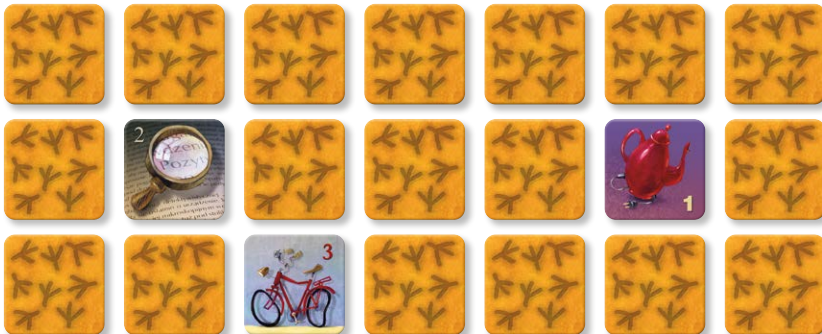
Gracz odkrył pierwszą płytkę. Może zakończyć swoją kolejkę i zabrać odkrytą płytkę z czajnikiem (jej wartość wynosi 1, wystarczy więc znaleźć 1 czajnik, aby go zdobyć). Chce jednak zdobyć więcej płytek, postanawia więc **odkryć następną płytkę**.



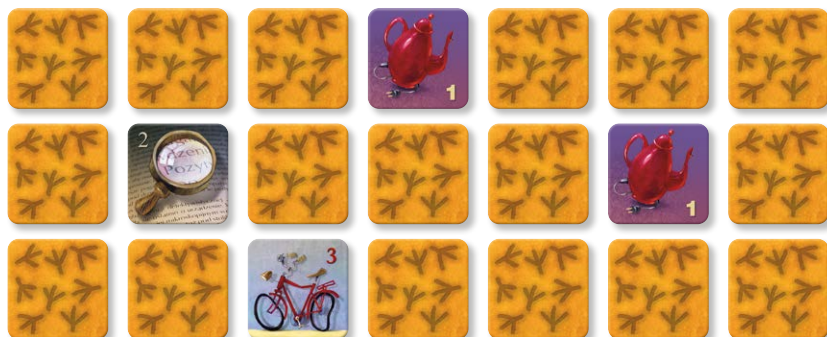
Tym razem odkrył lupę. Jej wartość wynosi 2, nie może więc jeszcze jej zdobyć – brakuje drugiej takiej płytki. Gracz postanawia **odkryć następną płytkę**.



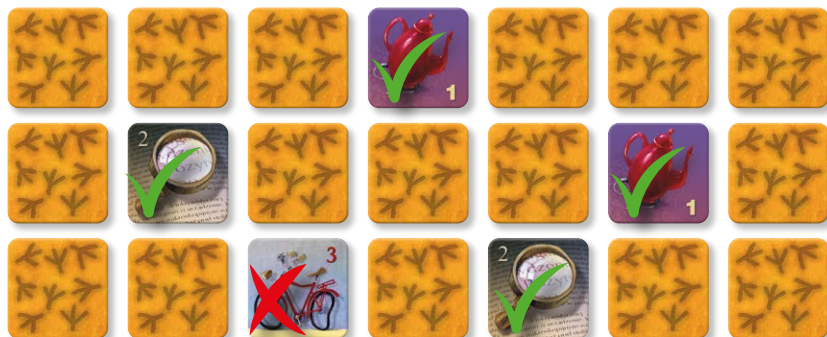
Gracz znalazł rower. Nie może jeszcze go zdobyć (musi znaleźć 3 takie płytki), postanawia więc **odkryć następną płytkę**.



Odkrył jeszcze jeden czajnik! Gracz może zabrać oba czajniki. Postanawia jednak grać dalej i **odkrywa następną płytkę**.



Gracz odkrył drugą płytkę z lupą! Postanawia **zakończyć swoją turę**. Zdobywa **dwie lupy i dwa czajniki**. Kładzie je na stole przed sobą. Roweru zdobyć nie może, odwraca tę płytkę – pozostaje ona na swoim miejscu.



Wygląda prosto, prawda? **Ale uważaj na Martwiaka i pana Mietka!** ↘

Jeśli odkryjesz płytkę z **Martwiakiem** lub **panem Mietkiem**, **kończysz swoją turę i nie zdobywasz płytek, które odkryłeś w tej turze!**



Staraj się unikać **Martwiaka**, jest złośliwy i utrudnia zabawę. Gdy odkryjesz płytkę Martwiaka, **nie zdobędziesz żadnej płytki!**

- Musisz odwrócić obrazkiem do dołu wszystkie płytki odkryte w tej turze – pozostają na swoich miejscach.
- Odwracasz też płytkę Martwiaka. Możesz (ale nie musisz) przenieść ją na inne wolne miejsce.
- Na tym kończy się twoja tura. Rozpoczyna się tura gracza z lewej strony.

### Przykład:

Gracz odkrył **plytkę z Martwiakiem**. **Nie zdobywa więc żadnej plytki!** Wszystkie musi odwrócić obrazkami do dołu – pozostają na swoich miejscach. Płytkę Martwiaka może przenieść na inne miejsce, a następnie odwraca ją obrazkiem do dołu. Na tym kończy się тура gracza.



Pan Mietek nie lubi harmidru, przegoni więc cię miotłą, jeśli go spotkasz. Czasami miewa jednak lepszy humor i wówczas bywa pomocny.

Zawsze, gdy odkryjesz płytkę pana Mietka, **twoja тура kończy się**. Pan Mietek zachowuje się jednak różnie w zależności od tego, czy spotkasz go na początku swojej туры, czy nie:

- Jeśli gracz odkrył płytkę pana Mietka **jako pierwszą płytkę w swojej turze**, **zdobywa tę płytkę i kończy swoją turę**.
- Jeśli gracz odkrył płytkę pana Mietka **jako drugą lub kolejną płytkę w swojej turze**, gracz **nie zdobywa**. Odwraca obrazkami do dołu wszystkie płytki (pana Mietka również) – pozostają na swoich miejscach. **Tura gracza kończy się**.

### Przykład A:

Gracz odkrywa **plytkę z panem Miethiem**. **Nie zdobywa więc żadnej plytki!** Wszystkie musi odwrócić obrazkami do dołu (również tę z panem Miethiem) – pozostają na swoich miejscach. Na tym kończy się тура gracza.



### Przykład B:

Gracz odkrywa **płytkę z panem Mietkiem** jako pierwszą w swojej turze. **Zdobywa więc tę płytkę**. Kładzie ją na stole przed sobą i kończy swoją turę.



## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na podwórku zostaną 3 płytki z Martwiakiem. Gracze sprawdzają, **kto ma najwięcej płytek z panem Mietkiem**. **Ta osoba zdobywa ostatnie 3 płytki z Martwiakiem**. Jeśli gracze remisują w liczbie płytek z panem Mietkiem, żaden z nich nie otrzymuje 3 płytek z Martwiakiem.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził **najwięcej płytek**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



**Bestsellerowa seria detektywistyczna dla dzieci**  
autorstwa **Grzegorza Kasdepke**.

**Do kupienia na [nk.com.pl](http://nk.com.pl)**



[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptechna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2017 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Łaskowska  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc