



KOLORATORIUM
KOLOROWE LABORATORIA

Śnieżka



ŚLADAMI PIERWIASTKÓW TAJEMNICY

INSTRUKCJA DO GRY

LICZBA GRACZY: 4

CZAS GRY: OK. 1h

WIEK: 7+

WSTĘP

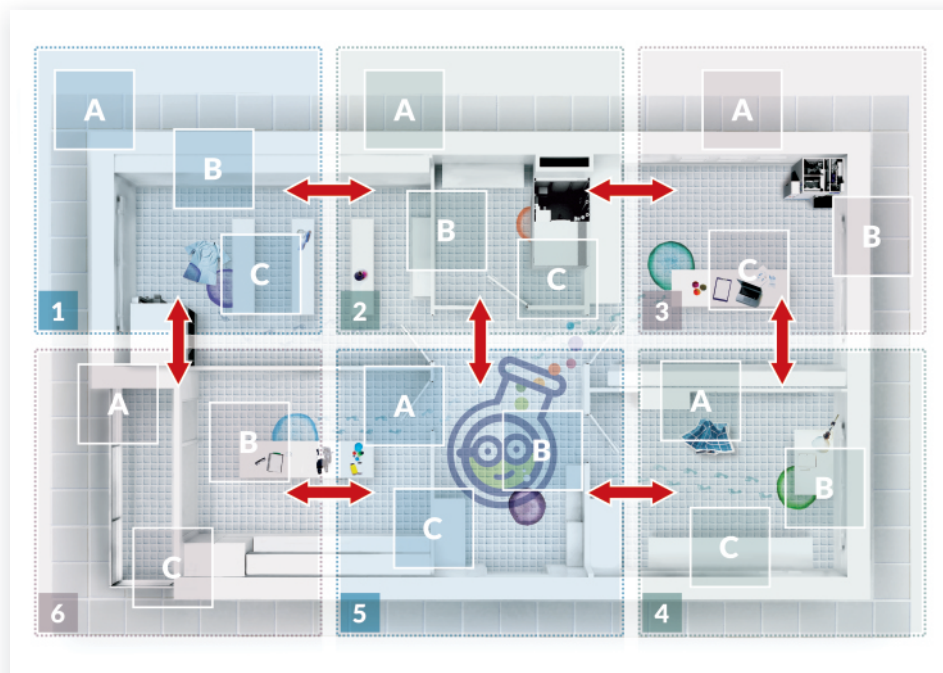
Miasto Kolorów to miejscowość, która słynie z wielu chemicznych odkryć. Tutejsi naukowcy przodują w wyznaczaniu nowych kierunków badań i odkrywaniu kolejnych związków chemicznych. Podczas jednego z eksperymentów w miejskim laboratorium zdarzył się jednak wypadek.



Na miejsce przybywają detektywi. Ci młodzi ludzie za pomocą swojego doświadczenia, wrodzonej wnikliwości i znajomości chemii muszą odkryć powstałe zagadki z miejskiego laboratorium.

ELEMENTY GRY

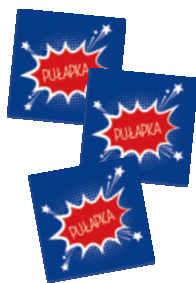
PLANSZA



16 ZNACZNIKÓW ŚLADÓW



3 ZNACZNIKI PUŁAPEK



NOTATNIK GRACZA
(po jednym arkuszu dla każdego z graczy na grę)



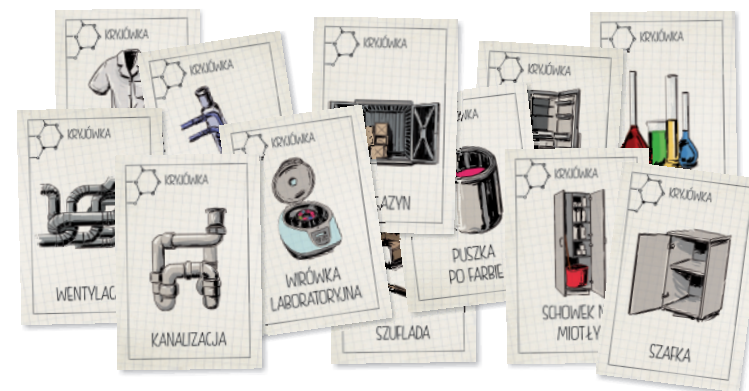
4 KARTY
EKSPERYMENÓW BADAWCZYCH



4 KARTY STWORCÓW
DO SAMODZIELNEGO WYMYŚLENIA
(UWAGA: PONIŻSZE KARTY SĄ ELEMENTEM KONKURSU
I STANOWIĄ FABULARNE UZUPEŁNIENIE GRY)



12 KART KRYJÓWEK



ELEMENTY DODATKOWE

5 DOWOLNYCH PIONKÓW DO GRY W TYM



4 PIONKI DLA GRACZY 1 PIONEK ASYSTENTA

KOSTKA



DŁUGOPIS



OD CZEGO ZACZAĆ

Rozdaj każdemu z graczy NOTATNIK GRACZA i pionek do gry.

Planszę rozłóż na środku stołu. Obok niej umieść kostkę do gry, PIONEK ASYSTENTA, KARTY STWOREKÓW i 3 ZNACZNIKI PUŁAPEK.

Pozostałe elementy podziel na 3 grupy:

- ZNACZNIKI ŚLADÓW
- KARTY EKSPERYMENTÓW
- KARTY KRYJÓWEK

KAŻDĄ GRUPĘ POTASUJ I WYLOSUJ PO JEDNYM ELEMENTEM Z KAŻDEJ Z NICH.

UWAGA: KARTY EKSPERYMENTU i KARTY KRYJÓWKI mają te same rewersy.

Awersem i rewersem nazywamy przód i tył każdej karty oraz każdego znacznika.



WAŻNE:

Wylosowane elementy nazywamy **ZESTAWEM DOWODÓW** i powinny one zostać odłożone na bok. Tak, by do końca gry nikt nie wiedział, co się na nich znajduje.

Grę wygrywa ten gracz, który pierwszy pozna odpowiedź na pytanie, co kryje się w **ZESTAWIE DOWODÓW**, czyli:

1.



Jaki eksperyment się nie powiódł?

2.



Jaki STWOREK powstał w wyniku zdarzenia??



Użyj wyobraźni i wymyśl STWOREKA, który pozostawił dane ślady.

3.



Gdzie się ukrył?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Plansza przedstawia widok laboratorium i podzielona jest na sześć, oznaczonych cyframi pomieszczeń.

Pomieszaj razem pozostałe ZNACZNIKI ŚLADÓW ze ZNACZNIKAMI PUŁAPEK. Rozłóż je na planszy rewersami do góry, w polach oznaczonych literami A, B, C.

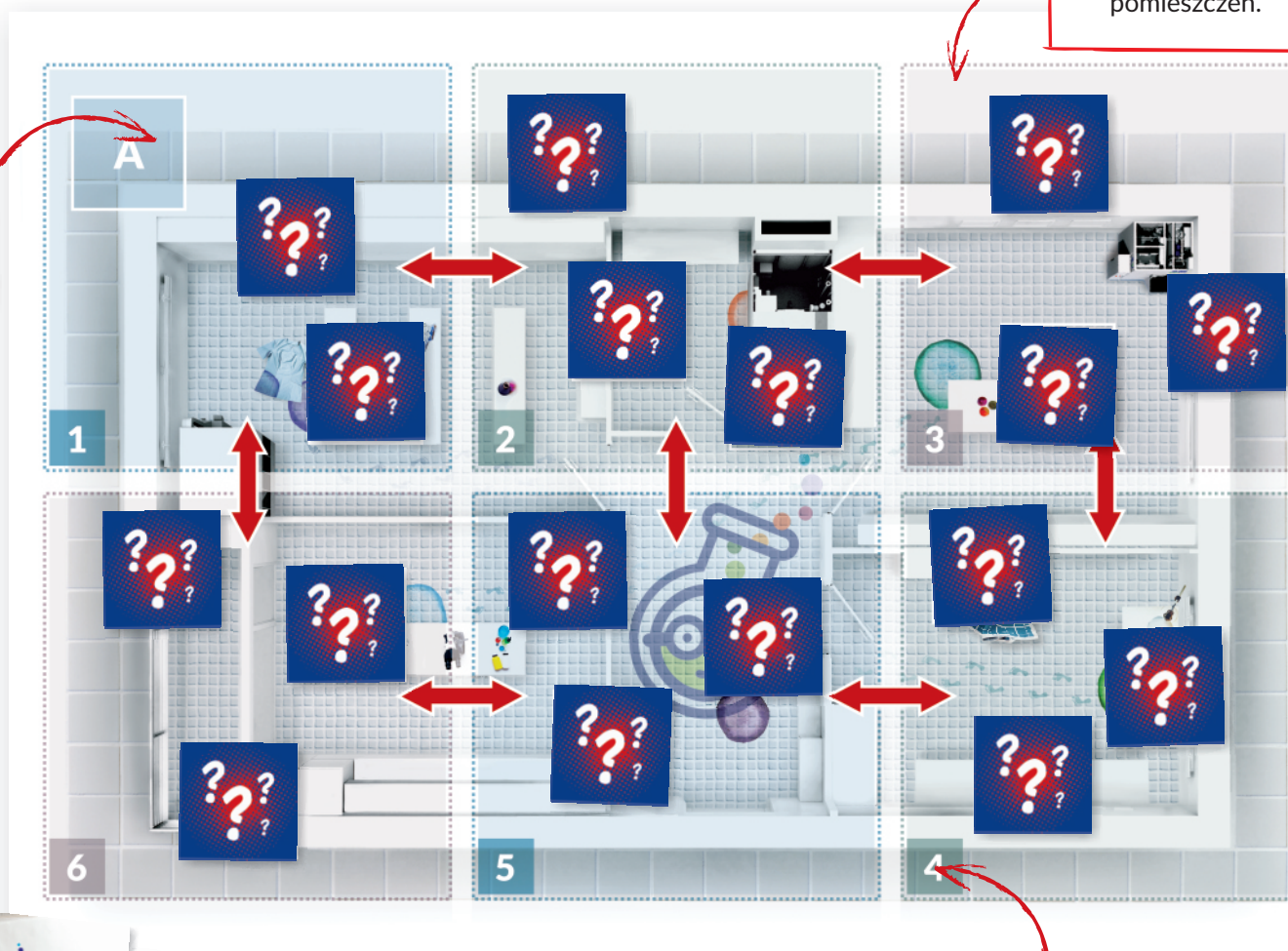
Potasuj ze sobą dokładnie pozostałe karty KRYJÓWEK i EKSPERYMENTÓW. Utworzą one STOS WSKAZÓWEK, z którego każdy z graczy dobiera po dwie karty.

Gracze mogą zobaczyć swoje karty i zanotować w NOTATNIKU znajdującą się na nich informację.

UWAGA:
Więcej o sposobie korzystania z NOTATNIKA dowiesz się w dalszej części instrukcji.

STOS
WSKAZÓWEK

Rzuć kostką i ustaw PIONEK ASYSTENTA na polu pomieszczenia, którego numer wypadł na kostce.



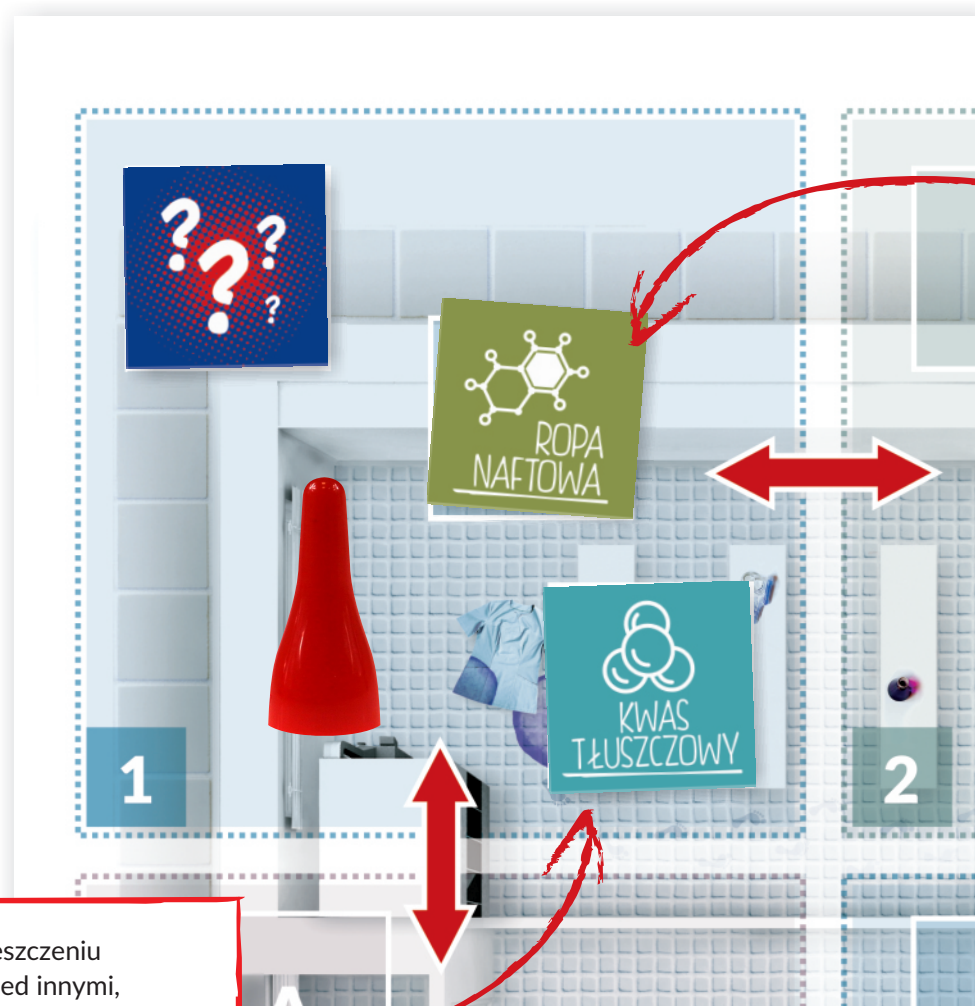
ROZGRYWKA

ROZPOCZĘCIE

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, kolejność można ustalić również za pomocą rzutu kostką do gry.

PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY

Każdy gracz wybiera dowolnie pomieszczenie, w którym zaczyna grę. W kolejnych rundach będzie mógł on przechodzić jedynie do sąsiednich pomieszczeń. Możliwości ruchu wskazują strzałki pomiędzy nimi.



Gracz może podejrzec wybrane przez siebie ZNACZNIKI ŚLADÓW tylko wtedy, kiedy jest jego tura i znajduje się on w danym pomieszczeniu.

Gdy pionek gracza znajdzie się w pomieszczeniu laboratorium, może on, w tajemnicy przed innymi, podejrzec **DWA** z trzech znajdujących się w danym miejscu ZNACZNIKÓW ŚLADÓW. Odkryte informacje może zanotować w NOTATNIKU.

UWAGA: Gracz eliminuje w ten sposób ŚLADY, które na pewno **NIE** znajdują się w ZESTAWIE DOWODÓW.

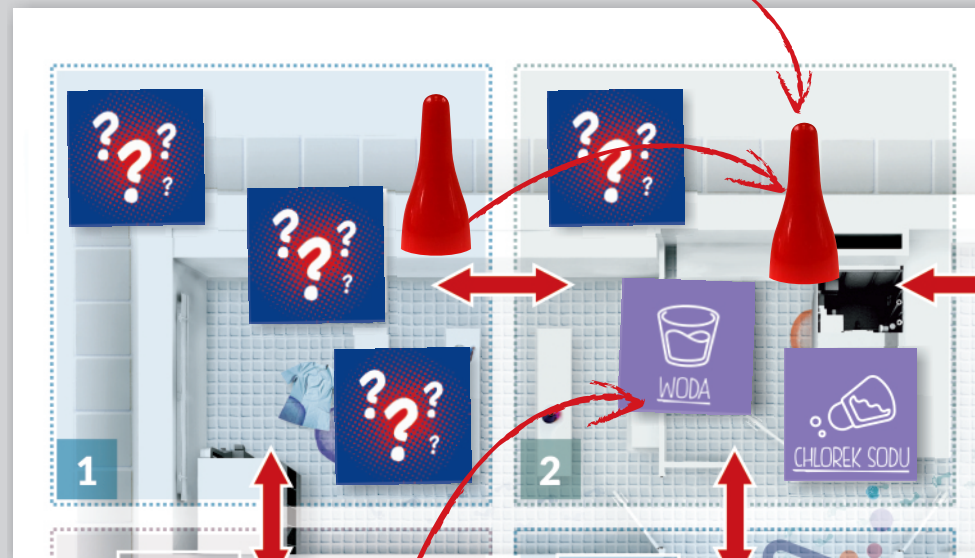
TURA

Gra toczy się w rundach, które składają się z tur.

1. Na początku każdej rundy jeden z graczy rzuca kostką i umieszcza **PIONEK ASYSTENTA** na polu pomieszczenia o numerze, który wypadł na kostce.
2. Następuje tura pierwszego gracza, który przesuwa swój pionek do sąsiadującego pomieszczenia lub zostaje w miejscu.
3. Następnie podgląda on **DWA** z trzech **ZNACZNIKÓW ŚLADÓW** i zapisuje informacje w swoim **NOTATNIKU**.
4. Jeżeli w pomieszczeniu tym znajduje się **PIONEK ASYSTENTA**, gracz dobiera kartę ze **STOSU WSKAZÓWEK**.
5. Następnie gracz zadaje pytanie innemu, wybranemu przez siebie graczowi o konkretne karty **KRYJÓWKI** i **EKSPERYMENTU**. Jeżeli pytany gracz posiada jedną lub obie z nich, musi pokazać jedną z nich pytającemu.
6. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Gdy wszyscy gracze zakończą swe tury, rozpoczyna się **NOWA RUNDA**.

PRZYKŁAD

Jest tura Gracza A. Postanowił on przesunąć swój pionek z pomieszczenia 1 do pomieszczenia 2.



GRACZ A podgląda DWA ZNACZNIKI ŚLADÓW i zapisuje informacje w NOTATNIKU.

GRACZ A zadaje pytanie GRACZOWI B o dwie karty: **GŁADKOŚĆ DOSKONAŁA** (Karta Eksperymentu) i **WIRÓWKĘ** (Kartę Kryjówki). GRACZ B posiada obie karty, ale ma obowiązek pokazać tylko jedną z nich GRACZOWI A. Ten zapisuje odkrytą informację w NOTATNIKU.

