



# ŚLEDZTWO

ZABÓJCZO WCIĄGAJĄCA  
GRA KARCIANA



## W BIAŁYM DOMU

### INSTRUKCJA GRY

*Śledztwo w Białym Domu* to kooperacyjna gra karciana oparta na współpracy wszystkich grających. Jedno z Was wcieli się w postać Świadka, a pozostali stworzą zespół Śledczych, których zadaniem będzie odgadnięcie, co się wydarzyło. Świadek, w oparciu o wylosowane karty, wymyśla kryminalną historię. Stopień komplikacji sprawy zależy wyłącznie od jego wyobraźni. Śledczy zaś, wspólnymi siłami – zadając pytania i analizując pozyskane informacje – odtwarzają opowieść Świadka i rozwiązuje zagadkę.

# ELEMENTY GRY

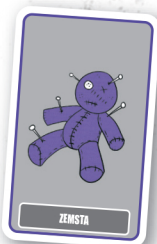
## 80 kart ŚLEDZTWA



16 kart PODEJRZANYCH



16 kart MIEJSC



16 kart MOTYWÓW



16 kart PRZEDMIOTÓW



16 kart OSÓB

## 28 kart ZBRODNI



## 2 karty pytań





# PRZYGOTOWANIE DO ŚLEDZTWA

- A. Zdecydujcie, kto z was zostanie Świadkiem. Pozostali gracze tworzą zespół Śledczych.
- B. Podzielcie **karty śledztwa** na 5 stosów wg kategorii: podejrzani, miejsca, przedmioty, osoby oraz motywy. Pomogą wam w tym kolory kategorii.
- C. Rozłóżcie **karty śledztwa** na stole rysunkiem do góry:
1. z talii podejrzanych (**pomarańczowy**) wylosujcie i wyłóżcie w rzędzie 4 karty. Ten rząd to zestaw potencjalnych sprawców przestępstwa;
  2. z talii miejsc (**niebieski**) wylosujcie i wyłóżcie w rzędzie 4 karty. Ten rząd to zestaw potencjalnych miejsc, w których doszło do przestępstwa, w których sprawca ukrył swój łup, przetrzymywał ofiary itp.;
  3. z talii przedmiotów (**czerwony**) wylosujcie i wyłóżcie w rzędzie 4 karty. Ten rząd to zestaw przedmiotów, które w jakiś sposób mogą wiązać się z przestępstwem, np. użyto ich jako narzędzi zbrodni, zostały znalezione na miejscu popełnienia przestępstwa albo mogą naprowadzić Śledczych na trop sprawcy;
  4. z talii osób (**zielony**) wylosujcie i wyłóżcie w rzędzie 4 karty. Ten rząd to zestaw potencjalnych ofiar, świadków, współników i osób zamieszanych w przestępstwo;
  5. z talii motywów (**fioletowy**) wylosujcie i wyłóżcie w rzędzie 4 karty. Ten rząd to zestaw możliwych motywów, które popchnęły sprawcę do popełnienia przestępstwa.
- D. Potasujcie **karty zbrodni** i ułóżcie je w stos.
- E. Obok wyłóżcie karty pytań. Znajdziecie na nich przykłady poprawnych i błędnych pytań. Karta z pytaniami poprawnymi posłuży wam za wzór, który pomoże sformułować własne pytania.



Dozwolone są wyłącznie pytania zamknięte (wymagające odpowiedzi *tak* lub *nie*), pozbawione słówek tabu (podpisy na kartach, elementy podpisów na kartach) i zbyt oczywistych nawiązań do obiektów na kartach.

Szczegółowe wskazówki dotyczące pytań znajdziecie w opisie drugiej fazy rozgrywki.

### **Słowniczek trudniejszych pojęć:**

**Bullying** – długotrwałe działanie zmierzające do wykluczenia danej ucznia ze społeczności szkolnej lub z grupy rówieśniczej.

**Bunkier PEOC** – schron znajdujący się pod wschodnim skrzydłem Białego Domu. Służy także jako awaryjne centrum komunikacyjne. Jego nazwa to skrót od *Presidential Emergency Operations Center* (Prezydenckie Centrum Zarządzania Kryzysowego).

**Gabinet Owalny** – jeden z gabinetów Białego Domu, oficjalne miejsce pracy prezydenta.

**Kapitol Stanów Zjednoczonych** – budynek pełniący funkcję siedziby parlamentu, czyli Kongresu Stanów Zjednoczonych (Izby Reprezentantów i Senatu).

**Potomak** – rzeka, nad którą leży Waszyngton.

**Samolot Air Force One** – kryptonim każdego samolotu, na pokładzie którego znajduje się prezydent USA. Funkcję tę najczęściej pełni jeden z dwóch zmodyfikowanych rządowych boeingów 747.

**Sekretarz stanu** – urzędnik rządu USA stojący na czele Departamentu Stanu. Pełni funkcje zbliżone do polskiego ministra spraw zagranicznych.

**Spiker Izby Reprezentantów** – przewodniczący Izby Reprezentantów (odpowiednika polskiego sejmu). Trzecia osoba w państwie po prezydencie i wiceprezydencie.

**Zbrodnia nienawiści** – akt przemocy werbalnej lub fizycznej, wynikający z uprzedzeń przejawianych względem różnych grup społecznych (np. w stosunku do mniejszości etnicznych czy seksualnych).

# ROZGRYWKA

Rozgrywka podzielona jest na 3 fazy.

## Faza I: Świadek

Świadek wyciąga jedną spośród **kart zbrodni**. Pytania, które na niej widnieją, będą stanowić szkielet opowieści. Na karcie znajduje się informacja dotycząca rodzaju popełnionego przestępstwa oraz 5 pytań: o sprawcę, o miejsce zbrodni, o przedmiot, ofiarę lub osobę zamiesznaną oraz o motyw przestępstwa. Świadek ma za zadanie na podstawie **karty zbrodni** oraz **kart śledztwa**, w tajemnicy przed innymi graczami, ułożyć historię zbrodni (zob. przykładowe historie na str. 10-11). W tym celu powinien uważnie prześledzić wylosowaną **kartę zbrodni** i do każdego pytania z karty wybrać po jednej **karcie śledztwa** z odpowiedniej kategorii. Następnie Świadek przekazuje kartę zbrodni Śledczym, by mogli rozpocząć dochodzenie.



## KARTA ZBRODNI



- rodzaj zbrodni
- pytanie o podejrzanego
- pytanie o osobę
- pytanie o przedmiot
- pytanie o miejsce
- pytanie o motyw



### UWAGA!

Pytania na **kartach zbrodni** mogą być różnie sformułowane, w zależności od rodzaju przestępstwa.





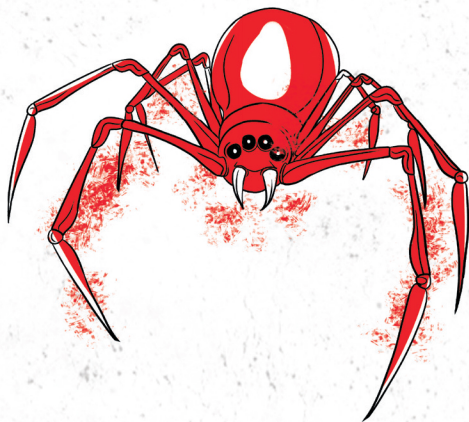
## UWAGA!

W podstawowym wariantcie gry **karta zbrodni** jest jawna dla wszystkich graczy. Oznacza to, że zarówno Świadek, jak i Śledczy mają dostęp do wstępnych informacji o popełnionym przestępstwie.

Jeżeli macie ochotę na trudniejsze wyzwanie, Świadek może nie pokazywać Śledczym całej karty, informując ich tylko, do jakiego rodzaju zbrodni doszło.

### Podsumowanie fazy I – Świadek

1. Świadek ciągnie jedną kartę z wierzchu talii **kart zbrodni**.
2. Czyta informacje na karcie – dowiaduje się, jakie przestępstwo zostało popełnione, oraz poznaje pytania, na które powinien odpowiedzieć, układając historię.
3. Analizuje pytania oraz karty rozłożone na stole i w tajemnicy przed innymi graczami wymyśla historię przestępstwa.
4. Następnie przekazuje wylosowaną kartę śledczym do analizy.

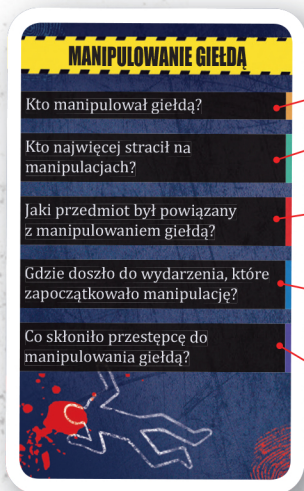


## PRZYKŁADY KART ZBRODNI

### Przykłady historii tworzonych przez Świadka

#### 1

Po wylosowaniu karty *MANIPULOWANIE GIEŁDĄ* Świadek odpowiada na pytania:



- Kto manipulował giełdą?
- Kto najczęściej stracił na giełdowych manipulacjach?
- Jakiego przedmiotu użyto, aby wpłynąć na środowisko giełdowe?
- Gdzie doszło do wydarzenia, które zapoczątkowało manipulację?
- Co skłoniło przestępcę do manipulowania giełdą?

Spośród rozłożonych kart Świadek wybiera po jednej z każdej kategorii. W ten sposób odpowiada na pytania z karty zbrodni. Załóżmy, że wybrał następujący zestaw kart:

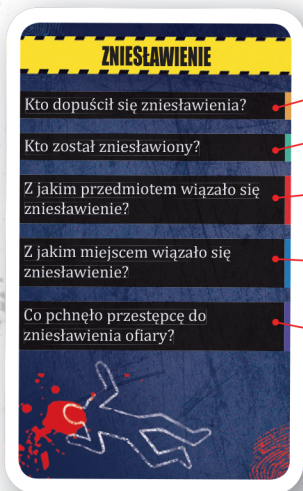
1. gubernator Kalifornii,
2. pastor,
3. cygaro,
4. zamożne przedmieścia,
5. bunt.

Uproszczony zarys przykładowej historii:

*Gubernator Kalifornii od dawna odczuwał sprzeciw wobec władzy kleru i dążył do jej osłabienia. Dowiedziawszy się, że pewna firma produkująca cygara postanowiła zainwestować w budowę ogromnego kościoła na zamoznych przedmieściach Los Angeles, przeforsował nowe prawo antytytoniowe. Gdy akcje firmy poleciały na łeb, na szyję, musiała ona wycofać się z inwestycji, a pastor, który odpowiadał za projekt, został na lodzie.*

## 2

Po wylosowaniu karty ZNIESŁAWIENIE gracz odpowiada na pytania:



Kto dopuścił się zniesławienia?

Kto został zniesławiony?

Z jakim przedmiotem wiązało się zniesławienie?

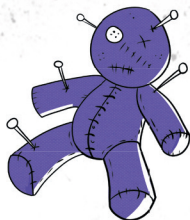
Z jakim miejscem wiązało się zniesławienie?

Co pchnęło przestępcę do zniesławienia ofiary?



Spośród kart na stole Świadek wybiera po jednej z każdej kategorii. W ten sposób odpowiada na pytania z karty zbrodni. Załóżmy, że Świadek wybrał następujący zestaw kart:

1. matka prezydenta,
2. spiker Izby Reprezentantów,
3. wieczne pióro,
4. bunkier PEOC,
5. zniestawienie.



Zarys przykładowej historii:

*Niepoczytalna matka prezydenta wbiła sobie do głowy, że spiker Izby Reprezentantów to szpieg obcego mocarstwa. Anonimowo poinformowała telewizję Sox News, że widziała, jak człowiek ten wkrada się do bunkra PEOC pod Białym Domem. Zapytana o to, jak pozyskiwał tajne informacje, wyjaśniła, że zostawiał tam cyfrowy dyktafon zamaskowany jako wieczne pióro, które potem zabierał przy następnej wizycie. Spiker oczywiście stanowczo zaprzeczył wszystkim zarzutom, ale zniestawienie przez matkę prezydenta spowodowało spadek jego popularności.*



**UWAGA!**

Świadek ma pełną wiedzę o wszystkim, co zaszło, a także zna emocje i opinie osób zamieszanych.



 **UWAGA!**

**Świadek** może komunikować się ze Śledczymi, odpowiadając wyłącznie na pytania zamknięte. Podawanie dodatkowych wskazówek jest niedozwolone.

## Faza II: Śledztwo

Tutaj zaczyna się prawdziwe dochodzenie! Przeprowadźcie je zgodnie z protokołem. W podstawowym wariantcie gry, dzięki przekazanej przez Świadka informacji dotyczącej rodzaju popełnionego przestępstwa, Śledczy mogą od razu skupić się na ustalaniu przebiegu wydarzeń.

Liczba pytań, które mogą zadać Śledczy, jest nieograniczona. Kolejność rekonstrukcji elementów historii jest dowolna i zależy od przebiegu rozgrywki i strategii Śledczych.

 **UWAGA!**

Pytania nie mogą odnosić się bezpośrednio do informacji na kartach, niedozwolone jest też posługiwanie się słowami umieszczonymi w tytułach kart lub ich synonimami.

Śledczy zadają kolejne pytania i starają się wytypować po jednej karcie z każdej kategorii. Jeśli uznają, że zebrane przez nich informacje są wystarczające, dokonują wyboru i mogą ogłosić zakończenie fazy II oraz przejść do fazy III rozgrywki.

## **PRZYKŁADOWY PRZEBIEG PRZESŁUCHANIA ŚWIADKA**

Formułując pytania, kierujcie się zasadą „od ogółu do szczegółu”. Starajcie się jednym pytaniem objąć jak najwięcej kart z danej kategorii tak, żeby wyeliminować jak najwięcej za jednym razem.

Jeżeli na stole w kategorii PODEJRZANI mamy karty: sekretarz stanu, matka prezydenta, kucharz, sędzia Sądu Najwyższego, sekwencja pytań może wyglądać następująco:

### **Czy sprawca należy do partii politycznej?**

TAK (wstępnie eliminujemy sędziego Sądu Najwyższego)

### **Czy w swojej pracy podejrzany styka się z innymi ludźmi?**

TAK (pytanie poprawne, ale niewnoszące nowych danych: każdy z czterech podejrzanych może w taki czy inny sposób spotykać się z ludźmi podczas wykonywania swojej pracy)

### **Czy podejrzany często pojawia się w mediach?**

NIE (wstępnie eliminujemy kucharza i matkę prezydenta)

### **Czy praca podejrzanego wymaga sprawności manualnej?**

TAK (eliminujemy ostatecznie sekretarza stanu, matkę prezydenta i sędziego)

Jeżeli na stole w kategorii MOTYWY mamy karty: kompleksy, rasizm, zazdrość i mania wielkości, możemy zadać następujące pytania:

### **Czy sprawca był kiedyś leczony psychiatrycznie?**

TAK (możemy założyć, że osoby cierpiące na manię wielkości lub mające kompleksy mogły się kiedyś leczyć psychiatrycznie)

### **Czy podejrzany sądził, że robi coś dobrego?**

TAK (odrzucamy kompleksy)

### **Czy podejrzany martwił się o swoją reputację?**

NIE (możemy obstawiać, że sprawca sprawca cierpiący na manię wielkości nie bierze pod uwagę faktu, że jego czyn może być negatywnie odebrany przez innych).



**UWAGA!** Może się okazać, że na jednym z wcześniejszych etapów dokonaliśmy błędnego założenia, np. odrzuciliśmy manię wielkości, zakładając, że podejrzanym kierowały pobudki rasistowskie. Tymczasem według historii Świadka rasizm był tylko wątkiem pobocznym motywu, a głównym było przeświadczenie o osobistej wielkości.

### **Nie wolno zadawać pytań:**

- otwartych, czyli takich, które wymagałyby udzielenia konkretnej odpowiedzi, np.: Kto dokonał kradzieży?
- zbyt bezpośrednio odwołujących się do obiektów na wyłożonych kartach, np.: Czy kradzieży dokonała osoba wydająca wyroki? (odniesienie do karty sędziego Sądu Najwyższego). W tym przypadku poprawne pytanie mogłoby brzmieć tak: Czy kradzieży dokonała osoba, której decyzje są niepodważalne?

### **Podsumowanie fazy II — Śledztwo**

1. Śledczy zadają pytania, aby dowiedzieć się, które z kart na stole zostały wykorzystane przez Świadka jako elementy historii.
2. Pytania muszą mieć charakter zamknięty.
3. Pytania nie mogą bezpośrednio dotyczyć i zawierać słów zawartych w tytułach kart.
4. Jeśli Śledczy uznają, że wytypowali wszystkie karty śledztwa poprawnie: podejrzanego, miejsce, przedmiot, osobę i motyw, faza II gry jest zakończona i gracze przechodzą do fazy III.



## Faza III: Finał śledztwa

W tej fazie dochodzi do rozwiązania sprawy. Zespół Śledczych oraz Świadek porównują swoje historie. Śledczy, na podstawie zebranych informacji, relacjonują wspólnymi siłami (albo wyznaczają do tego jedną osobę) swoją wersję wydarzeń, próbując odtworzyć historię stworzoną przez Świadka. Jeżeli obie wersje się pokrywają, gracze mogą pogratulować sobie rozwiązania sprawy. Jeśli jednak Świadek uzna, że któryś z elementów historii Śledczych za bardzo odbiega od jego wersji, ma szansę na uzupełnienie brakujących informacji bądź sprostowanie błędnych fragmentów układanki.

Śledztwo można uznać za zakończone pomyślnie, jeśli wszystkie wytypowane przez Śledczych karty zgadzają się z wersją Świadka. Drobne różnice w opowiadanych historiach nie oznaczają, że wynik dochodzenia to porażka. Jednak jeśli Śledczy błędnie wytypowali jeden z pięciu elementów, oznacza to, że sprawy nie udało się rozwiązać pomyślnie, ponieważ np. w wyniku śledztwa skazano niewinną osobę.

Finał śledztwa to także moment na popisy mistrzów narracji. Starajcie się jak najpiękniej opowiedzieć wasze wersje wydarzeń. Zadbajcie o zbudowanie napięcia, barwny opis postaci i miejsc oraz dynamiczną akcję.

### Podsumowanie fazy III — Finał śledztwa

1. Śledczy na podstawie wytypowanych kart zbrodni oraz informacji zebranych w fazie II rekonstruują razem historię przestępstwa.
2. Śledczy dążą do tego, aby ich wersja historii była jak najbliższa wersji Świadka.
3. Śledczy przedstawiają swoją wersję zdarzeń Świadkowi.
4. Świadek weryfikuje historię Śledczych. Jeżeli historia Śledczych nie zgadza się stuprocentowo z historią Świadka, Świadek opowiada swoją wersję i prostuje nieścisłości.

## WARIANTY ZAAWANSOWANE

1. W tej wersji Świadek po wylosowaniu karty zbrodni nie pokazuje jej pozostałym graczom ani nie ujawnia żadnych zawartych na niej informacji. Śledczy nie wiedzą więc do jakiego rodzaju zbrodni doszło, ani nie znają treści pytań, na które muszą znaleźć odpowiedź, by odtworzyć historię wymyśloną przez Świadka.

2. W tym wariantcie Śledczy dzielą się na dwa konkurujące zespoły, które na zmianę przesłuchują Świadka i niezależnie od siebie rekonstruują jego historię. Faza II kończy się, kiedy jeden z zespołów ogłasza koniec śledztwa. Wówczas oba zespoły kolejno (zaczynając od tego, który jako pierwszy zakończył śledztwo) przedstawiają swoją wersję wydarzeń, po czym Świadek ocenia, która z nich była bliższa jego historii. Jeżeli zespół, który przedstawia swoją rekonstrukcję jako drugi, deklaruje, że jego historia pokrywa się z relacją pierwszego zespołu, wygrywa zespół pierwszy, który szybciej zakończył dochodzenie.

Koniec

**Autor:** Greg Gajek

**Opracowanie zasad gry:** Patrycja Burzyńska, Ewa Norman, Greg Gajek

**Redaktor prowadzący:** Patryk Łapiński

**Ilustracje:** Gabriela Potentas

**Projekt graficzny kart oraz pudełka:** Anna Wielbut

**Skład instrukcji i kart:** Joanna Ziółkowska

**Adaptacja pudełka:** Danka Fukowska

© Edgard 2021

Wydanie I

Warszawa 2021

[www.jezykiobce.pl](http://www.jezykiobce.pl)