

WSZYSTYCH KŁAMIA



DETEKTYW
SYSTEM ŚLEDZTWA

Mówi się, że przestępcy to przesądna i tchórzliwa zgraja. Gdyby to tylko było takie proste...

Każdego dnia uciszane są kolejne osoby. Chciwość i korupcja płyną w żyłach władz tego miasta, a my uśmiechamy się i głosujemy na twarze dodające nam najwięcej otuchy.

Każdego dnia sprzedają nam nowe kłamstwo. Gotham City stanowi odzwierciedlenie mieszkańców, którzy wychowali się tutaj i nazywają to miasto domem. Mieszkańców wychowanych na wzbudzających grozę władców półświatka, pochlebnych bogaczy i opresyjne elity.

Ci, którzy niegdyś byli zabobonni i tchórzliwi, nabrali pogardy wobec strachu, dobroci i uczciwości. A my wciąż powtarzamy sobie kłamstwo, że uratuje nas symbol.

Warren Spacey, Gotham City™ Gazette

BATMAN™: WSZYSTYCH KŁAMIA to gra narracyjna, w której zostaniecie zwerbowani przez Jima Gordona™, by przeprowadzić śledztwa będące poza zasięgiem wydziału policji w Gotham City™. Każdy z was wybiera jedną z czterech dostępnych postaci: gruboskórnego detektywa Harveya Bullocka™, młodą i ambitną dziennikarkę Vicki Vale™, strudzonego weterana dziennikarstwa Warrena Spaceya, lub sprytną, owianą złą sławą włamywaczkę Selinę Kyle, znaną jako Catwoman™. W każdym rozdziale gracze wspólnie zmagają się z wyzwaniem, próbując równocześnie osiągnąć swoje własne cele. Wymaga to przemieszczania się po Gotham City: od mrocznego półświatka, po tętniącą życiem redakcję Gotham City Gazette. Pamiętajcie, że Gotham City jest również domem Najlepszego Detektywa Świata. Dostaniecie tyle czasu, ile uznacie za słuszne, ale po każdym rozdziale wypełnicie raport końcowy i zostaniecie ocenieni zarówno na podstawie czasu, jaki wykorzystaliście, jak i sekretów, które odkryliście.

KOMPONENTY

WAŻNE: TA GRA JEST PEŁNA TAJEMNIC. NIE ODKRYWAJCIE, ANI NIE PRZEGLĄDAJCIE KART TROPÓW, KART SCEN, WPROWADZEŃ DO ROZDZIAŁÓW, ANI INNEGO TEGO TYPU MATERIAŁÓW DO CZASU, AŻ ZOSTANIECIE POINSTRUOWANI PRZEZ EFEKTY GRY, ABY TO ZROBIĆ.

- 4 talie kart Tropów (łącznie 85 kart)
- 1 talia Scen (31 kart)
- 1 talia kart Celów Osobistych (27 kart)
- 4 zestawy Wprowadzeń do Rozdziałów (w 4 kopertach oznaczonych jako #00, #01, #02, #03)
- 1 znacznik Śledztwa
- 1 znacznik Lokacji
- 1 plansza Gry
- 8 płytek Lokacji
- 4 płytki Postaci (z Informatorami na rewersach)
- 3 żetony Dostępu: 1 żeton Autorytetu, 1 żeton Batmana, 1 żeton Podziemia
- 4 żetony Postaci: 1 Bullock, 1 Catwoman, 1 Spacey, 1 Vale
- 10 żetonów Dowodów

Uwaga: Żetony Dowodów nie są limitowane. Jeśli wyczerpią się one podczas gry, możecie użyć dowolnego zamiennika.

- 1 mapa Gotham City
- 1 Instrukcja

Abym zagrać w grę, zalogujcie się na stronie <https://playdetective.online/>

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Twoja praca ma znaczenie. Może niewielkie, czasem nawet niewidoczne, ale i tak się liczy. Chcę powiedzieć, żebyś nie robił tego dla uznania czy pieniędzy. Rób to, bo ktoś musi to robić. Rób to, by uczynić świat lepszym miejscem.

- Jim Gordon

1. Rozłóżcie planszę Gry na środku obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy i połóżcie znacznik na polu Wstępu na torze Śledztwa.
2. Połóżcie płytki Urzędu Miasta, Gotham City Gazette, Posterunku Policji i Śródmieścia na odpowiednich polach na planszy Gry kolorową stroną do góry.
3. Połóżcie pozostałe płytki Lokacji i Postaci oraz żetony Dostępu i Dowodów w pobliżu planszy Gry.
4. Każdy gracz wybiera Postać i kładzie przed sobą płytkę wybranej Postaci.
5. Niewybrane Postacie odwróćcie na stronę Informatora i połóżcie w pobliżu.
6. Połóżcie talię Tropów, kartą okładki ku górze, blisko planszy Gry.
7. Połóżcie talię Scen, kartą okładki ku górze, blisko planszy Gry.
8. Połóżcie talię Celów Osobistych, kartą okładki ku górze, blisko planszy Gry.
9. Przygotujcie kartki i przybory do robienia notatek.
10. Zalogujcie się na stronie <https://playdetective.online/> i wybierzcie Rozdział, który chcecie rozegrać.
11. Możecie zaczynać! Znajdźcie i przeczytajcie odpowiednie Wprowadzenie lub Wprowadzenia, wykonajcie Polecenia i bierzcie się do pracy!

Batman: Wszyscy Kłamię składa się z 4 Rozdziałów (#00, #01, #02, #03). Rozpocznijcie swoją historię od Wprowadzenia Rozdziału z „#00” w lewym górnym rogu.

Prolog ma na celu zapoznać was z grą. Jest o wiele krótszy i łatwiejszy niż kolejne Rozdziały. Zaczniście od Prologu, aby zaznajomić się z zasadami rozgrywki, zanim przejście do trudniejszych Rozdziałów.

Prolog to wasz pierwszy krok w świecie Gotham City. Potraktujcie go jako rozgrzewkę, prostego przeciwnika, z którym musicie się zmierzyć, zanim staniecie przed niestawną Galerią Złoczyńców.



PLANSZA

Tor Śledztwa

Tor Śledztwa określa, ile czasu zostało wam do ostatecznego końca Rozdziału. Każdy odkryty Trop skutkuje przesunięciem 🕒 na tym torze.

Tor składa się z 4 sekcji oznaczonych różnymi kolorami. Położenie 🕒 pod koniec rozgrywki ma znaczenie przy określeniu, jak skuteczne było wasze Śledztwo (patrz: Koniec Gry, strona 7).

Pola Narady

Pola Narady stanowią przypomnienie, aby zatrzymać grę i przedyskutować dotychczasowy przebieg Rozdziału. To ważne, aby wykorzystać ten moment, by przeanalizować pomysły, założenia i konkluzje z całą drużyną, w odniesieniu do Celów Rozdziału. Pamiętajcie, jesteście zespołem i liczy się opinia każdego z was. Gotham City to nie miejsce dla osób o wąskich horyzontach. Poświęćcie chwilę, aby rozważyć zdanie wszystkich graczy.

Lokacje

Plansza Gry zawiera łącznie 8 Lokacji, które możecie odwiedzić podążając Tropami: 4 Lokacje są dostępne od początku gry (Posterunek policji, Śródmieście, Urząd miasta i Gotham City Gazette). Do kolejnych 4 Lokacji musicie zdobyć dostęp w czasie gry (Podziemie, Więzienie Blackgate, Azyl Arkham™ i Batcave™).



WPROWADZENIA

Rozdziały #01, #02 oraz #03 zawierają osobne Wprowadzenia dla każdej Postaci (z odpowiadającym portretem każdej z nich), jak i Wprowadzenie dla całej Grupy Zadaniowej. Najpierw każdy z graczy w ciszy czyta Wprowadzenie wybranej przez siebie Postaci. Następnie przeczytajcie na głos Wprowadzenie całej Grupy Zadaniowej. (Prolog zawiera tylko jedno Wprowadzenie, czytane na głos wszystkim graczom).

Każde Wprowadzenie zawiera:

Wstęp fabularny

To wstęp do historii, prezentujący ogólną sytuację, w jakiej znajdują się konkretne Postacie i Grupa Zadaniowa.

Cele (Osobiste lub Cel Główny)

Każde Wprowadzenie Postaci przedstawia graczom osobne Cele Osobiste do zrealizowania w danym Rozdziale. Możecie się nimi podzielić lub zachować je dla siebie. Wprowadzenie Grupy Zadaniowej zawiera Cel Główny, który gracze mają zrealizować wspólnie.

Harvey Bullock i Catwoman mają wiele wspólnego, mimo że żadne z nich nie chce tego przyznać. Wy też macie własne metody i własne motywacje. Możecie trzymać swoje Cele Osobiste w sekrecie, kłamać na ich temat lub ujawniać je innym graczom. Cele Osobiste są wasze i zachęcamy do używania ich, jak tylko uważacie za słuszne.

Dalsze tropy

Są to pierwsze Tropy, którymi możecie podążać (patrz: Tropy, strona 5).

Uwaga: Wprowadzenia mogą również zawierać Zasady Specjalne lub Polecenia, które są odnośnikami do Przeczytania konkretnych Akt dostępnych w internetowej Bazie Danych (patrz: Polecenia, strona 6).

Próbujesz użyć logiki, by zrozumieć szaleństwo. To jak szukanie ciemności z pochodnią w ręce.

- Jervis Tetch™



POSTACIE



Strona Postaci

Wybrane przez was Postacie są częścią Grupy Zadaniowej Jima Gordona i prowadzą śledztwa w Gotham City, będące poza zasięgiem wzroku GCPD (oddziału policji w Gotham City).

Postacie zapewniają umiejętności i mają Cele Osobiste do wypełnienia.

Informatorzy to niebędący graczami mieszkańcy Gotham City, którzy pomagają wam podczas Rozdziałów, oferując podobne umiejętności co Postacie.



Strona Informatora

KARTY CELÓW OSOBISTYCH



Ta talia kart (oznaczonych od A do Z) zawiera fragmenty historii, które przydadzą się do zrealizowania Celów Osobistych Postaci. W grze znajdziecie wiele okazji do zdobycia dostępu do tych kart poprzez wydanie żetonu Postaci. Mogą one zawierać te same Polecenia i symbole co karty Tropów. Zasady tych Poleceń nie ulegają zmianie. Decyzję o tym czy gracz wydaje żeton swojej Postaci, by dobrać kartę Celu Osobistego, należy podjąć natychmiast, gdy pojawi się taka możliwość, i nie może być później zmieniona.

SCENY



Ta talia kart (oznaczonych numerami 1-30) przedstawia sceny, na które natkniecie się podczas rozgrywki. Karty te mogą zawierać ukryte wskazówki. Mają one na celu ubarwienie historii.

ŻETONY INFORMACJI

Aby przetrwać w Gotham City i zrealizować swoje Cele, potrzebujecie Informacji. W skład żetonów Informacji wchodzi żetony Postaci, Dostępu i Dowodów. Żetony Informacji są używane w grze, aby zdobyć dostęp do Lokacji lub kart Celów Osobistych. Zarządzajcie jednak nimi ostrożnie – Gotham City nie jest ani przyjaznym, ani uczciwym miastem i nieczęsto będziecie zdobywać Informacje.

Żetony Dostępu



Są 3 różne typy żetonów Dostępu: Autorytet, Podziemie i Batman. Będziecie używać tych żetonów, by uzyskać dostęp do konkretnych Lokacji.

Żetony Dostępu należą do wszystkich graczy i są trzymane w Puli Informacji. Mogą być użyte przez każdego gracza, by odwiedzić konkretną Lokację podczas podążania za Tropami.

Żetony Postaci



Każda Postać może zdobyć swój własny specjalny żeton, wydając 1 żeton Dowodu w dowolnym momencie gry. Żetony Postaci są używane podczas gry w celu zdobycia kart Celów Osobistych, które pomogą waszym Postaciom w zrealizowaniu Celów Osobistych.

Każdy żeton Postaci należy do osoby grającej daną Postacią. Żeton Postaci może być użyty przez gracza kontrolującego daną Postać, by uzyskać dostęp do swoich kart Celów Osobistych.

Żetony Dowodów



Żetony Dowodów są zdobywane poprzez podążanie za Tropami i mogą być użyte przez graczy w celu zdobycia żetonów Postaci i Dostępu.

Żetony Dowodów należą do wszystkich graczy i są trzymane w Puli Informacji. Wielokrotnie podczas gry będziecie musieli przedyskutować, w jaki sposób ich użyć.

Przykład: Gracze mają 2 żetony Dowodów. Bullock chce wydać 1 żeton Dowodu, aby dobrać swój żeton Postaci i podążać za swoim Celem Osobistym. Gracze odkryli właśnie obiecujący Trop w Azylu Arkham™, ale Catwoman musiałaby wydać 2 żetony Dowodów, by dobrać żeton Dostępu Batmana i podążać tym Tropem. Gracze muszą przedyskutować swoje opcje.

Gordon prosił, żebyście pracowali razem, ale nie mówił nic o dogadywaniu się.

JAK GRAĆ?

Życie jest pełne pytań, prawda, Batmanie? Ja oczywiście wolę myśleć o nich jak o zagadkach.

- Riddler™

Misja Grupy Zadaniowej Gordona jest prosta: ujawnić kłamstwa, podążać za Tropami i walczyć o sprawiedliwość w Gotham City.

Każdy Rozdział zaczyna się Wprowadzeniem, które zawiera Początkowe Tropy.

TROPY

KARTY TROPÓW

1

#107

PODZIEMIE

2

3

BULLOCK

Teraz do zapadającego się szpi-
talu w Starym Gotham, opuszczonego
po tym, jak niedoszły super-
bohater wysadził połowę budynku. Te-
raz jest on jedną z kilku baz gangu Sary
Ortegi, znanego jako „Dzieciaki”. Mimo że
Ortega rekrutuje bezdomnych nieletnich,
by kradli i zdobywali dla niej informacje,
większość gangu składa się z dorosłych i ma wspólną
przeszłość: sierocińce i poprawczaki Go-

Wchodzisz przez częściowo zawalony
dwa zmurszałe gargulce i mijasz gru-
żących się przy koksownikach. Za nimi
gangów, wymieniających się informacjami
mimo że bardzo się dzisiaj postarałeś, by nie wyglądać jak
typowy glina. Niektórzy z nich dyskretnie chowają pod kurtki
fiolki z fioletowym płynem. Sarah czeka na najwyższym piętrze.
Przez rozbite okno przygląda się dziecincom przed szpitalem.

4

DOBIERZ SCENĘ 8

PRZECZYTAJ:

5

DOBIERZ 1

Rozejrzyj się jeszcze po bazie,
by zbadać, co słychać w gangu
Ortegi- PRZECZYTAJ KARTĘ 6

WYDAJ 1

DALSZE
TROPY:

• Pop
#115

6

wdzięła dom Crane'a -

- Unikatowy numer karty powiązany z dostępem do tej karty.
- Lokacja: w Gotham City jest wiele Lokacji, które możecie odwiedzić. Każdy Trop jest powiązany z Lokacją.
- Portret Postaci: każda karta jest przedstawiona z perspektywy jednej z 4 Postaci.
- Treść Tropu: tekst ten opisuje sytuację, w której się znajdujecie i zapewnia wskazówki do wypełnienia waszych Celów.
- Różne Polecenia, takie jak **Przeczytaj: Akta@**, **Dobierz**, oraz **Wydaj** (odwróć).
- Dalsze Tropy do podążania, razem z opisem tego, do czego prowadzą.

Rozpatrywanie Tropu

Odkrywając Trop, którym chcielibyście podążyć, wykonajcie następujące czynności w podanej kolejności:

- Wybierzcie Trop, który chcecie rozpatrzyć spośród dostępnych dla was Dalszych Tropów.
- Zapłaćcie koszt wymagany przez Lokację, odwróćcie płytkę Lokacji i przesuniecie znacznik Lokacji na odpowiednią Lokację na planszy Gry (patrz Lokacje, strona 6).
- Przesuniecie znacznik o 1 pole do przodu na torze Śledztwa.
- Jeśli jest podany dodatkowy koszt (oznaczony słowem **Wydaj**), musicie odrzucić dany żeton z Puli Informacji.
- Ostrożnie wyjmijcie kartę o wskazanym numerze z talii Tropów, nie ujawniając informacji z żadnej innej karty.
- Przeczytajcie na głos kartę Tropu.
- Wykonajcie wszystkie Polecenia na karcie (patrz Polecenia, strona 6).
- Zanotujcie wszystkie nowe Dalsze Tropy, do których macie od teraz dostęp.
- Połóżcie kartę Tropu blisko planszy Gry, aby mieć do niej wgląd w każdej chwili.

Nie ma znaczenia, czy którykolwiek z Graczy gra Postacią wymienioną w Dalszym Tropie. Zawsze możecie podążać dostępnymi Dalszymi Tropami. Pamiętajcie, że wszystkie niewybrane Postacie stają się waszymi Informatorami i mogą podążać Tropami (przykład: nikt nie gra Bullockiem, ale Dalszy Trop mówi, że Bullock ma iść do Więzienia Blackgate, by szukać tam wskazówek. Nawet jeśli nikt nie gra tą Postacią, wciąż możecie podążać przypisanym do niej Tropem). Jedyna różnica jest taka, że nie macie dostępu do ich kart Celów Osobistych.

Jeśli jesteście równie bystrzy jak Najlepszy Detektyw Świata, wiecie jak ważne jest robienie notatek. Wasza notatki są równie ważne, co rozległa wiedza Batmana na temat najgorszych przestępców w Gotham City.

Nigdy nie możecie oglądać lub czytać karty Tropów, dopóki nie pojawi się ona jako Dalszy Trop. Gdy już rozpatrzyć dany Trop, jest on dostępny do wglądu wszystkich graczy przez resztę gry!

Tropy przedstawiają różne sytuacje, takie jak badanie podejrzanych terenów, przesłuchiwanie mieszkańców Gotham City, czy szukanie odpowiedzi. Każdy Trop zawiera ważne informacje, więc skupcie się podczas ich czytania. Zawierają one wszystko, czego potrzebujecie do osiągnięcia Celów.

Riddler nie zamierza wyjść z cienia i podać wszystkich odpowiedzi. Ra's al Ghul™ nie ujawni swoich sekretów, a Bane™ nie podzieli się szczegółami swojego genialnego planu - rozwiązania Celów nie są napisane wprost na kartach. Musicie wyedukować je sami!

LOKACJE

Jest 8 Lokacji, które możecie odwiedzić podążając za Tropami:

4 Lokacje można odwiedzić za darmo podczas podążania za Tropami: Gotham City Gazette, Urząd miasta, Posterunek Policji i Śródmieście.

4 Lokacje wiążą się z kosztem: Podziemie, Więzienie Blackgate, Azyl Arkham™ i Batcave™.

Odwiedzenie Posterunku Policji jest darmowe, gdy leży stroną niewyczerpaną do góry, ale wymaga opłacenia kosztu, gdy leży stroną wyczerpaną do góry.

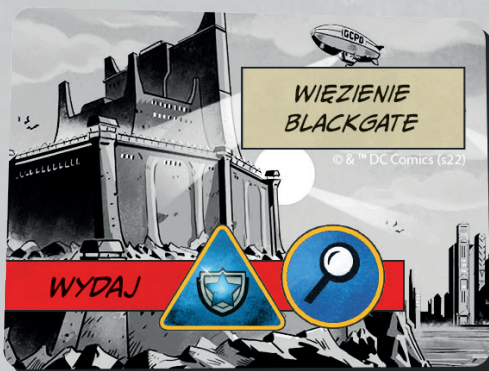
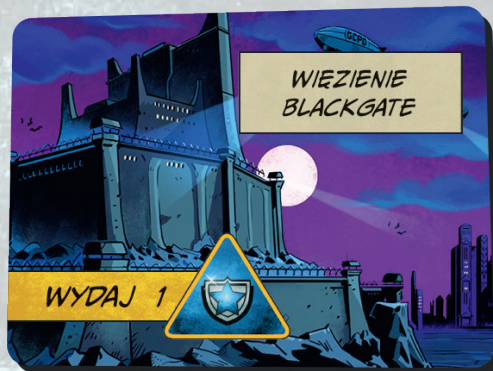
Gdy znajdziecie Dalszy Trop z Lokacją, której nie ma jeszcze na planszy Gry, weźcie jej płytkę Lokacji i połóżcie ją na planszy niewyczerpaną stroną do góry.

Początkowo płytki leżą niewyczerpaną stroną do góry z podstawowym kosztem 1 konkretnego żetonu Dostępu.

Aby podążać za Tropem związanym z tą Lokacją, musicie wydać wymagany żeton Dostępu i odwrócić płytkę tej Lokacji na wyczerpaną (czarno-białą) stronę. Wtedy możecie przeczytać kartę Tropu.

Gdy Lokacja jest wyczerpana, posiada wyższy koszt: 1 konkretny żeton Dostępu i 1 dodatkowy żeton Dowodu.

Aby podążać za Tropem związanym z tą Lokacją, musicie wydać wymagane żetony i odwrócić płytkę tej Lokacji na niewyczerpaną (kolorową) stronę. Wtedy możecie przeczytać kartę Tropu.



Niewyczerpana strona

Wyczerpana strona

POLECENIA

Tropy często zawierają Polecenia, które musicie wykonać. Polecenia instruuja was, by dobrać i/lub przeczytać komponenty gry. Gdy karta zawiera wiele Poleceń, rozpatrzenie je po kolei w kolejności, w jakiej są wymienione.

Odwróć

Symbol strzałki → oznacza, że Trop ma kontynuację na rewersie karty. Gdy widzicie ten symbol, po prostu odwróćcie kartę i kontynuujcie czytanie.

Dobierz

Gdy Polecenie brzmi „Dobierz Scenę X” lub “Dobierz 1 [żeton]”, natychmiast dobierzcie daną Scenę z talii Scen lub określoną liczbę żetonów Dowodów. Pamiętajcie, aby nigdy nie ujawniać innych kart, dopóki nie będziecie poinstruowani, by to zrobić.

Przeczytaj

Gdy Polecenie brzmi: „Przeczytaj Akta@XXX”, musicie natychmiast uzyskać dostęp do tych Akt. Wprowadźcie podany numer w odpowiednie pole na stronie internetowej, aby uzyskać informacje.

Przykład: Gracz rozpatruje kartę Tropu z Poleceniem: Przeczytaj Akta@027. Jest już zalogowany na stronie playdetective.online i wybrał aktualnie rozgrywany Rozdział. Wprowadza numer 027 w pole Akt i naciska Enter, aby uzyskać dostęp do Akt.

AKCJA ŚLEDZTWA

Czasem podążanie za Tropem nie jest waszą jedyną opcją. Podczas gry może się zdarzyć, że będziecie musieli użyć akcji Śledztwa, by zrealizować swoje Cele.

Aby wykonać akcję Śledztwa, przesuniecie znacznik Śledztwa o jedno pole do przodu, aby dobrać 2 żetony Dowodów. Możecie to zrobić w dowolnym momencie i tak często, jak potrzebujecie.

Świat ma sens tylko wtedy, gdy go do tego zmusisz.

- Batman

KONIEC GRY

*Pamiętaj, że zawsze pozostaje szaleństwo.
Szaleństwo to ostatnie wyjście awaryjne.*

- Joker™

Gdy żeton Śledztwa dotrze do pól Zielonych (9-10), pojawia się możliwość zakończenia gry. Od teraz możecie w dowolnym momencie zdecydować się na jej zakończenie, jeśli czujecie, że odkryliście wystarczająco dużo dowodów i informacji, by zrealizować wasze Cele.

Tor Śledztwa określa jak dobrze idzie wam rozgrywanie Rozdziału, a różne kolory na torze pozwalają stwierdzić, do jakich znanych postaci w Gotham City możecie się porównać.

Spójrzcie na poniższą tabelę, i porównajcie z pozycją znacznika Śledztwa na torze.

Zielony (9-10)	Imponujące! Z waszą przenikliwością poradziłobyście sobie nawet z najbardziej kłopotliwymi zagadkami Edwarda Nigmy!
Żółty (11-13)	Nieźle. Poradziłobyście sobie jako detektywi na ulicach Gotham City.
Czerwony (14-16)	Tak sobie... Jeśli Gotham City byłoby pod waszą opieką, jego ulice już dawno opanowałiby przestępcy.

Na koniec każdego Rozdziału musicie również wypełnić Raport Końcowy dla Jima Gordona. Aby to zrobić, wybierzcie Raport Końcowy z menu na stronie internetowej gry.

Raport Końcowy składa się z pytań o wasze Cele. Dostaniecie pytania dotyczące Celu Głównego w Rozdziale, jak i Celów Osobistych każdej Postaci. Każda poprawna odpowiedź zwiększy wasz wynik. Na wynik wpłynie również końcowe położenie znacznika Śledztwa na torze Śledztwa. Po wypełnieniu Raportu Końcowego otrzymacie wyjaśnienie wyników oraz podsumowanie Rozdziału.

PORTAL GAMES

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra

SCENARIUSZ: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Tyler Brown

DODATKOWY ROZWÓJ SCENARIUSZA: Jakub Poczęty

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma, Mateusz Kopacz

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Maciej Simiński

ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Maciej Simiński

INSTRUKCJA: Tyler Brown

PRODUCENCI WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

PROJEKT MENEDŻER: Marek Dąbrowski

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Wojciech Dyrda

EDYCJA WERSJI POLSKIEJ: Marcin Zalewski, Weronika Spyra

GENUINE ENTERTAINMENT

PRODUCENT I BRAND MENEDŻER: Joe LeFavi

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: batman.portalgames.pl

STOP!

Wiecie już wszystko co niezbędne, aby zacząć grę w Batman: Wszyscy Kłamią.

Informacje podane poniżej będą wam potrzebne dopiero po zakończeniu pierwszego Rozdziału. Zawierają one instrukcje rozpoczęcia nowych Rozdziałów i ich ewentualnego powtarzania.



NOWY ROZDZIAŁ

Kiedy będziecie gotowi rozpocząć nowy Rozdział, zacznijcie od wykonania standardowych poleceń Przygotowania (patrz Przygotowanie, strona 2), używając kolejnych Wprowadzeń Rozdziału.

POWTARZANIE ROZDZIAŁU

Jeśli chcecie rozegrać Rozdział ponownie, włóżcie wszystkie karty Tropów z powrotem do talii Tropów w odpowiedniej kolejności, awersem do góry. Karty Tropów każdego rozdziału (#00, #01, #02, #03) można rozpoznać po pierwszej cyfrze numeru (odpowiednio: 0, 1, 2 lub 3).

Przykład: Jeśli skończyliście rozgrywać Rozdział 2 i chcecie go powtórzyć, zbierzcie wszystkie karty Tropów, których numer zaczyna się od 2, i włóżcie je awersem do góry z powrotem w odpowiedniej kolejności do talii Tropów.

Następnie wybierzcie opcję odświeżenia Rozdziału na stronie internetowej. Pamiętajcie jednak, że odświeżając Rozdział, stracie cały postęp i uzyskane informacje, dlatego zalecamy ostrożność przy podejmowaniu takiej decyzji.

Pragniemy podziękować testerom i edytorom za pomoc w rozwoju gry.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wyprodukowane przez: Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.



BATMAN and all related characters and elements
© & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s22)



