

W dowolnym momencie tury każdy śledczy ma możliwość użycia odnalezionej wskazówki, jeżeli odnosi się ona do jego aktualnego zadania. Duch będzie musiał wyjawić mu informację zawartą na karcie, dotyczącą zestawu gracza używającego wskazówki. Po użyciu karty wskazówki możecie odłożyć ją do pudełka – nie możecie użyć jej ponownie podczas tej rozgrywki.



Autorzy gry: Oleg Sidorenko i Oleksandr Nevskiy  
Autor minidodatku: Ignacy Trzewiczek  
Ilustracje: Igor „DartGarry” Burlakov  
Projekt graficzny: Rafał Szyma, Aga Jakimiec  
Instrukcja: Joanna Kijanka

OLEKSANDR NEVSKIY I OLEG SIDORENKO

# TAJEMNICZE DOMOSTWO

## Pozostawione Wskazówki

*mini dodatek*

### *Tło fabularne*

Kiedy śledztwo staje w miejscu, śledczy postanawiają znaleźć dodatkowe wskazówki, które mogły pozostać w domu nawet lata po dokonaniu zbrodni. Duch, widząc ich starania, postanawia zesłać sny dotyczące miejsca, w którym znajdują się odpowiedzi na nurtujące ich pytania.

## Przygotowanie

Poza standardowym rozłożeniem kart Śledczych potasujcie również wszystkie karty wskazówki Śledczych i połóżcie je na stole awerssem do góry.

Duch, poza doбором zestawów (Postaci/Lokacji/Przedmiotu), losuje jedną kartę wskazówki (z niebieskim rewerssem) i kładzie ją zakrytą przed sobą – nie oznacza jej żadnym pionem, ponieważ wskazówka dostępna będzie dla wszystkich graczy. Pozostałe karty wskazówek może odłożyć do pudełka – nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.



W fazie Tajemniczych znaków, jeżeli śledczy odkrył lokalizację wskazówki, może obrócić jej kartę – będzie ona dostępna dla wszystkich, jednak można jej użyć tylko raz podczas jednej rozgrywki.

Jeżeli nie wskaże właściwie, pozostawia karty snów dotyczące lokalizacji wskazówki – w następnej turze dowolny śledczy będzie mógł ponownie podjąć się odnalezienia jej, mając do dyspozycji uzyskane już przez wszystkich śledczych karty snów.



## Rozgrywka

W trakcie rozgrywki na początku fazy snu jeden z graczy ma możliwość podjęcia się odszukania wskazówki zamiast standardowego odkrywania Postaci/Lokacji/Przedmiotu. Przekazując karty tej Postaci, Duch będzie więc starał się, aby powiązane były z lokalizacją wskazówki na jego karcie.

