



Zagadki kryminalne

gra symulacyjna

GraSzkoleniowa.pl

Krzysztof Szewczak



GraSzkoleniowa.pl

Copyrights © 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Zagadki kryminalne' rozpowszechniana jest przez GrowinGame wraz z licencją. Każdy nabywca gry zobowiązał się w chwili zakupu do przestrzegania jej warunków.

Opracowanie ani żadna jego część nie mogą być przedrukowywane, reprodukowane, ani odczytywane w środkach masowego przekazu bez indywidualnej i pisemnej zgody GrowinGame.

Prawa użytkownika gry do kopiowania jej lub jej części określone są w licencji udzielonej prawowitemu właścicielowi niniejszego opracowania. Rozpowszechniane jakkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Edycja 3

GrowinGame Sp. z o.o.
www.graszkoleniowa.pl
kontakt@graszkoleniowa.pl

Spis treści

Warunki licencji.....	4
O grze.....	7
Informacje wstępne.....	7
Materiały do gry.....	8
Przebieg standardowej rozgrywki.....	9
Instrukcje szczegółowe.....	9
Etap 1 – Podział na grupy.....	9
Etap 2 – Wprowadzenie do gry.....	10
Etap 3 – Przygotowania.....	10
Etap 4 – Rozgrywka.....	10
Etap 5 – Omówienie rozgrywki.....	12
Wydruki.....	13
Rozkaz komendanta – Pierwsza grupa operacyjna.....	14
Rozkaz komendanta – Druga grupa operacyjna.....	15
Rozkaz komendanta – Trzecia grupa operacyjna.....	16
Karty antyterrorystów.....	17
Karty dokumentacji.....	18
Tabela kontrolna.....	24

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Zagadki kryminalne”

Podstawowe definicje

Licencjodawca:

GrowinGame Sp. z o.o., 10-602 Olsztyn, ul. Wincentego Pstrowskiego 14B/4, NIP 739-388-69-25, REGON 364942639, KRS 0000628262, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

Licencjobiorca:

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Zagadki kryminalne” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego www.graszkoleniowa.pl, wymieniony w stopce niniejszego opracowania, zwany dalej w niniejszej Licencji **Użytkownikiem**.

Licencja

Niniejszy dokument i jego postanowienia.

Dokumentacja

Wszelkie materiały w formie instrukcji i objaśnień przydatnych lub niezbędnych w korzystaniu z przedmiotu Licencji, a do niego dołączone.

§1 Przedmiot Licencji

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Zagadki kryminalne"**. W skład Produktu objętego niniejszą Licencją wchodzi:
 - Dokumentacja - instrukcja użytkowania gry "Zagadki kryminalne"
 - Instrukcje i materiały dla uczestników rozgrywki zapisane w formie elektronicznej.
2. Przedmiot Licencji korzysta z ochrony przewidzianej przepisami prawa autorskiego i oddany w używanie nie oznacza przeniesienia ich i wynikających z nich praw majątkowych na Użytkownika.
3. GrowinGame jest właścicielem majątkowych praw autorskich do Produktu. Jeśli prawa te lub ich części są w posiadaniu osób trzecich, to GrowinGame posiada odpowiednie prawa użytkowe.
4. GrowinGame zezwala Użytkownikowi na korzystanie z Produktu na warunkach niniejszej Licencji.
5. Zakup Produktu oznacza nieodwołalne przyjęcie niniejszej Licencji oraz powoduje, że warunki niniejszej umowy stają się prawnie wiążące.
6. GrowinGame nie upoważnia Użytkownika do udzielania dalszych sublicencji na Produkt.

§2 Prawa i obowiązki Użytkownika

1. Użytkownik ma prawo wielokrotnego i nieograniczonego w czasie używania Produktu dla własnych potrzeb zgodnie z jego funkcjami. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania powielonego Produktu i jego Dokumentacji.
2. Użytkownik nie ma prawa wypożyczania lub najmu Produktu i jego Dokumentacji lub ich kopii, ani publicznego ich udostępniania.
3. Użytkownik ma prawo powielania wybranych części Produktu jedynie w celu przekazania ich uczestnikom, prowadzonych przez Licencjobiorcę stacjonarnych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Prawo to nie dotyczy szkoleń typu e-learning, ani innych zajęć edukacyjnych w formie zdalnej.
4. Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.

5. Produkt i każda jego część zawierają notatkę „Copyrights: GrowinGame Sp. z o.o.” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić ten zapis w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
6. Niniejsza Licencja upoważnia do korzystania przez Użytkownika z nazwy handlowej "GrowinGame" w celach promowania jego zajęć edukacyjnych, podczas których wykorzystuje Produkt.
7. Jeśli GrowinGame uzna, że sposób, materiały lub środki promocyjne wykorzystane przez Użytkownika godzą w dobra GrowinGame, GrowinGame poinformuje Użytkownika o cofnięciu upoważnienia do używania nazwy handlowej. Użytkownik jest wówczas zobowiązany do niezwłocznego wycofania nazwy handlowej GrowinGame z wszelkich materiałów i środków promocyjnych oraz zaprzestania jej używania w przyszłości.
8. Niniejsza Licencja nie stanowi upoważnienia do korzystania ze znaków towarowych, znaków usługowych ani nazwy handlowej GrowinGame w zakresie innym niż przewidziany w §2 podpunktami 5, 6 i 7.
9. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 5. Ma prawo powielania zmienionego Produktu wyłącznie na takich samych zasadach, jak dla produktu dostarczanego przez GrowinGame i opisanych w niniejszej Licencji. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania zmienionego Produktu i jego Dokumentacji.
10. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 9 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
11. W przypadku zakupu Produktu z licencją Osobistą, w stopce każdej strony Produktu wymienione będzie imię i nazwisko prawowitego Użytkownika. Użytkownik nie ma prawa użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika.
12. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, jako prawowitego Użytkownika. Użytkownik taki ma prawo nieodpłatnego użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim, zwanym dalej Wykonawcą, w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika, jeżeli spełni łącznie wszystkie następujące warunki:
 - zachowana będzie na kopiach, przewidzianych w §2 podpunktem nr 3, nazwa Użytkownika potwierdzająca związek Wykonawcy z Użytkownikiem,
 - pomiędzy Użytkownikiem a Wykonawcą będzie podpisana umowa przewidziana przepisami kodeksu handlowego, cywilnego lub prawa pracy, potwierdzająca prawo Wykonawcy do prowadzenia zajęć edukacyjnych w imieniu Użytkownika,
 - Użytkownik upewni się, że Wykonawca zapoznał się z zasadami niniejszej Licencji, akceptuje i zobowiązuje się je przestrzegać.
13. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2, podpunkcie nr 12.

§3 Zbycie praw do Licencji

1. Licencjodawca nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do licencji innemu podmiotowi.

§4 Naruszenie warunków Licencji

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i daje GrowinGame prawo żądania:
 - zaprzestania dalszego używania Produktu,
 - zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu ich zakupu,
 - odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.

2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, czy siła wyższa narzuca Użytkownikowi działania niezgodne z zasadami niniejszej Licencji, Użytkownik zobowiązany jest zaprzestać używania Produktu.

§5 Wyłącznie odpowiedzialności

1. GrowinGame nie ponosi odpowiedzialności materialnej za jakiegokolwiek szkody lub straty Użytkownika związane z użytkowaniem Produktu objętego Licencją.
2. GrowinGame ponosi odpowiedzialność zgodnie z ustawowymi przepisami regulującymi kwestie odpowiedzialności za Produkt w zakresie, w jakim te przepisy znajdują zastosowanie wobec Produktu.

§6 Pozostałe postanowienia

1. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji okaże się nieważne lub niewykonalne na gruncie obowiązującego prawa, pozostanie to bez względu na ważność lub wykonalność pozostałych postanowień i Licencji jako całości.
2. W zakresie nieuregulowanym warunkami Licencji mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory sądowe związane z interpretacją niniejszej Licencji, wynikłe między GrowinGame a Użytkownikiem lub Wykonawcą podlegają wyłącznej jurysdykcji sądu właściwego dla siedziby prowadzenia przez GrowinGame działalności gospodarczej.

O grze

„Zagadki kryminalne” to gra symulacyjna, która w naturalny sposób przyciągnie uwagę i wzbudzi ciekawość uczestników. To niezwykle przeżycie nie tylko dla osób zainteresowanych literaturą kryminalną, ale również dla chcących sprawdzić się w działaniu w grupie.

Gra przenosi uczestników w świat kryminalnych zagadek. Wcielając się w rolę pracowników wydziału dochodzeniowego stawia czoła wyzwaniu połączenia wielu faktów w dowody pozwalające na aresztowanie przestępców. To niezwykle angażujące zadanie będzie świetnym pretekstem do przyjrzenia się roli współpracy w organizacjach.

Gra dostarcza materiału do omówienia zagadnień związanych z współpracą i komunikacją, a także rolą celów w ich kształtowaniu.

Kryminalna tematyka gry symulacyjnej powoduje, że uczestnicy doceniają jej angażujący charakter, ale także sposób, w jaki testuje logiczne myślenie oraz pobudza wyobraźnię.

Informacje wstępne

Cele:

- Doświadczenie współpracy w grupie.
- Doświadczenie wpływu współpracy, komunikacji oraz celów na efektywność zespołów i organizacji.

Liczba uczestników:

- Zalecana: 9 – 15
- Minimalna: 6,
- Maksymalna: 18

Orientacyjny czas gry z omówieniem:

Gra wraz z omówieniem trwa około 1,5 - 2 godz. Jeśli chcesz wpleść w rozgrywkę szersze omówienie, nieprzewidziane w niniejszym opracowaniu, przeznacz na to odpowiednio więcej czasu.

Materiały do gry

Do przeprowadzenia gry niezbędne będą następujące wydruki:

Rozkaz komendanta - Pierwsza grupa operacyjna - strona 14

Rozkaz komendanta - Druga grupa operacyjna - strona 15

Rozkaz komendanta - Trzecia grupa operacyjna - strona 16

Instrukcje dla zespołów. Wprowadzają uczestników do gry, opisują sytuację oraz punktację. We wszystkich instrukcjach wskazany jest jeden cel wspólny - złapanie przestępcy o pseudonimie Mamba. Pozostałe cele są różne.

Karty antyterrorystów - strona 17

Karty symbolizujące członków (wirtualnej) grupy antyterrorystycznej, która będzie dokonywała aresztowań na podstawie podejmowanych przez uczestników decyzji. Karty należy wyciąć. Warto wydrukować je na grubszym (być może kolorowym) papierze. Można również zwiększyć trwałość kart laminując je.

Karty dokumentacji - strony od 18 do 23

Informacje dotyczące przestępców. Zadaniem uczestników będzie połączenie odpowiednich faktów w spójne dowody, pozwalające na aresztowanie poszczególnych przestępców. Karty należy wyciąć. Warto wydrukować je na grubszym papierze. Można również zwiększyć trwałość kart laminując je.

Tabela kontrolna - strona 24

Tabela zawiera esencję informacji z kart dokumentacji połączonych ze sobą. Pozwoli kontrolować Ci poprawność wykonania zadania przez uczestników. Nie pokazuj jej uczestnikom podczas rozgrywki.

Jeden kompletny zestaw wydruków do gry zawiera:

Nazwa wydruku	Liczba kopii
Rozkaz komendanta - Pierwsza grupa operacyjna	1*
Rozkaz komendanta - Druga grupa operacyjna	1*
Rozkaz komendanta - Trzecia grupa operacyjna	1*
Karty antyterrorystów	1 (9 kart)
Karty dokumentacji	1 (35 kart)

* Jeśli w zespole będą co najmniej 3 osoby wydrukuj odpowiednio więcej kopii (np. po 1 na 2 osoby). Ułatwi to i przyspieszy zapoznanie się z informacjami.

Przebieg standardowej rozgrywki

Gra symulacyjna „Zagadki kryminalne” została zaprojektowana i przetestowana w wersji przedstawionej w niniejszej dokumentacji. W przypadku braku doświadczenia w projektowaniu gier symulacyjnych, zalecam powstrzymanie się od dokonywania samodzielnych modyfikacji. Wszelkie zmiany w grze dokonywane są na własną odpowiedzialność.

W szczególności dotyczy to wszystkich informacji zawartych w „kartach dokumentacji”. Zostały one tak połączone, że zmiana którejkolwiek z nich może powodować znaczące błędy w logice i mechanice gry, a tym samym powodować komplikacje w trakcie rozgrywki.

Standardowa rozgrywka zakłada etapy przedstawione w poniższej tabeli.

L.p.	Etap	Materiały	Orientacyjny czas trwania
1	Podział na grupy		5 min
2	Wprowadzenie do gry		
3	Przygotowania	Wszystkie instrukcje i karty	15 min
4	Rozgrywka		30-90 min
5	Omówienie rozgrywki		30 min

Instrukcje szczegółowe

Niniejsze opracowanie nie obejmuje etapu integracji uczestników. Zakładam, że zadbasz o to we własnym zakresie. Pamiętaj - poziom zintegrowania uczestników oraz ich wzajemnego zaufania jest szczególnie ważny z punktu widzenia jakości rozgrywki i wypracowywanych wniosków. Nie zalecam stosowania gry (tej i jakichkolwiek innych) bez wcześniejszego zapoznania się uczestników oraz przeprowadzenia modułu integracyjnego.

Etap 1 – Podział na grupy

Podziel uczestników na 3 zespoły o jak najbardziej zbliżonej liczbie uczestników. Każdy z zespołów wcieli się w rolę odrębnej grupy operacyjnej.

W grze może wziąć udział minimum 6 osób (po 2 osoby w zespole), jednak liczba ta może okazać się zbyt mała do wypracowania ciekawych i różnorodnych wniosków z rozgrywki. Optymalna liczba osób w jednym zespole powinna mieścić się w przedziale od 3 do 6.

Zanim podzielisz uczestników na zespoły zaproś ich do gry. Nie zdradzaj jednak jeszcze zbyt wielu szczegółów i dbaj o to, aby było ono krótkie. Więcej informacji podasz dopiero po podziale na grupy.

Zaproszenie może brzmieć np. tak:

Chcę Was zaprosić do gry symulacyjnej, która pozwoli nam dokładnie przyjrzeć się roli współpracy w różnych organizacjach. Zanim jednak zaczniemy, poproszę Was, abyśmy podzieli się na 3 zespoły. Proponuję podział ...

Staraj się doprowadzić do takiego podziału grupy, aby połączyć w zespoły uczestników, którzy znają się między sobą najslabiej. Wzmocnisz tym samym efekt integracyjny gry.

Zadbaj o to, aby każdy z zespołów mógł pracować w odpowiedniej odległości od pozostałych. Pozwoli to na komfortową wymianę informacji wewnątrz zespołu, a Tobie ułatwi obserwację współpracy pomiędzy zespołami.

Etap 2 – Wprowadzenie do gry

Zaproś uczestników do gry i przekaz im najważniejsze, ogólne informacje, np.:

Za chwilę wcielicie się w pracowników wydziału dochodzeniowego policji. W waszym mieście grasuje kilkoro groźnych przestępców. Próbowaliście ich pojąć, jednak dotychczas te działania nie dawały zadowalających rezultatów. Jednak teraz presja ze strony władz miasta i mediów jest tak wielka, że musicie coś z tym zrobić. Komendant zapowiedział, że nie wypuści Was stąd, dopóki nie aresztujecie wszystkich kryminalistów.

Poinformuj uczestników, że za chwilę otrzymają szczegółowe instrukcje, które dokładniej wyjaśnią im aktualną sytuację.

Etap 3 – Przygotowania

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Etap 4 – Rozgrywka

Od tej pory nie ingeruj w rozgrywkę. Obserwuj pracę zespołów. Przysłuchuj się ich dyskusjom i rób notatki. Na pewno dostarczą Ci ciekawego materiału do omówienia.

Uczestnicy gry mogą poruszać się po sali i podchodzić do innych zespołów. Nie informuj ich jednak o tym, jeśli sami nie zapytają.

W trakcie rozgrywki uczestnicy będą zgłaszali się do Ciebie w celu dokonania aresztowania. Każdorazowo poproś ich o informacje o przestępcy - pseudonim, jakim autem się porusza, jaką posiada broń, gdzie lubi przebywać, za co będzie aresztowany, dowód winy (za co będzie aresztowany), liczba osób w gangu (prócz tego przestępcy). Następnie kieruj się poniższymi zasadami:

- Nie przyjmuj niekompletnych informacji. Tylko kompletny zestaw pozwala na aresztowanie. Zestaw

nie musi być jednak prawidłowy, aby dokonać próby aresztowania.

•

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Czas trwania tego etapu jest w dużej mierze zależny od grupy, dla której prowadzona jest gra. Jeżeli uczestnicy mają doświadczenie w tego typu grach i znają optymalną metodę łączenia informacji, gra może trwać krócej. Bezpiecznym rozwiązaniem jest zaplanowanie rozgrywki na czas około 1 godziny.

Najbardziej optymalnym sposobem na rozwiązanie zagadek kryminalnych jest zgromadzenie wszystkich informacji, a następnie łączenie ich i układanie w taki sposób, jak skonstruowania jest „tabela kontrolna”.

Przebieg rozgrywki

Uwaga! Przebieg rozgrywki może się różnić w zależności od grupy i jej wcześniejszych doświadczeń.

Na początku gry uczestnicy pracują raczej w swoich zespołach. Na tym etapie wymiana informacji jest sporadyczna. Każda z grup chce aresztować Mambę jako pierwsza, co dałoby przewagę punktową w grze.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

owania

1 z 25

Pierwsze próby współpracy nie są jednak otwarte i szczerze. Zespoły mogą podejmować próby „handlu wymiennego”. Niektórzy zatrzymują część informacji dla siebie, aby zachować przewagę nad innymi zespołami. Mogą też celowo wprowadzać inne zespoły w błąd.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

W omówieniu gry pomocne będą pytania:

- Jak przebiegała współpraca w ramach zespołów? Co konkretnie się wydarzyło?
- Jak przebiegała współpraca pomiędzy zespołami? Czy różniła się w zależności od etapu gry? Co konkretnie się wydarzyło?

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Podsumuj wypracowane wnioski. Ten etap możesz zakończyć też rundą najważniejszych wniosków każdego z uczestników.

Specyfika gier symulacyjnych powoduje, że w przypadku także tej gry wnioski z niej płynące zależą będą w dużym stopniu od umiejętności i wcześniejszych doświadczeń uczestników gry. Należy pamiętać, że treść rozgrywki, która jest podstawą do omówienia może znacząco się różnić w różnych grupach szkoleniowych. Dlatego też każda rozgrywka może stwarzać dla trenera zupełnie inne możliwości przeprowadzenia omówień.

Możesz zdecydować się więc na kontynuację omówienia poza ramy zaproponowane w niniejszym opracowaniu. Możliwe są także modyfikacje omówionych propozycji. Pamiętaj jednak, że jakość takiego omówienia będzie w dużym stopniu zależała od Twego indywidualnego doświadczenia oraz wiedzy w obszarach współpracy w zespole i pomiędzy zespołami, formułowania celów, komunikacji wewnętrznej. Wykorzystaj je, łącząc z kontekstem Twoich zajęć, zawsze uwzględniając wiedzę i doświadczenie graczy.

Przykładowe wnioski uczestników:

- *Bez współpracy nie udało się niczego zdziałać.*
- *Nie zaufaliśmy innym zespołom i rywalizowaliśmy z nimi.*
- *Niby działaliśmy razem, ale chcieliśmy wygrać.*
- *Cel główny był czynnikiem rywalizacji i przyczyną braku współpracy, ale jednocześnie umożliwił jego osiągnięcie, co przyspieszyło możliwość pojawienia się współpracy.*
- *W realizacji celów pomogła nam wymiana informacji.*
- *Rywalizacja podzieliła nas.*

Wydruki

Rozkaz komendanta – Pierwsza grupa operacyjna



Koledzy i koleżanki. Jak dobrze wiecie w naszym mieście grasuje kilkoro przestępców. Od lat próbujemy ich dopaść, jednak bez rezultatów. Nadszedł jednak kres ich działalności!

Prezydent Miasta oraz media naciskają - czas skończyć z przestępczością w naszym mieście. Dlatego zamykam Was wszystkich w komisariacie i nie wypuszczę dopóki nie rozwiążecie problemu. Jeśli Wam się uda, będą awanse i pieniądze na nowy sprzęt. Jeśli Wam się nie powiedzie, nasz budżet zostanie okrojony. Wiecie czym to grozi!

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Cel	Pseudonim	Punkty
Główny	Mamba	

Za każdego straconego antyterrorystę tracicie XX pkt.

Grupa, która uzyska najwięcej punktów po zakończeniu aresztowań wygra i zostanie odznaczona. Jej członkowie zostaną awansowani i przejmą dowodzenie nad wydziałami naszej komendy. Dodatkowo otrzymają premie i będą reprezentowali komendę w mediach, które zapewne zechcą przeprowadzić

z nami wiele wywiadów.

Rozkaz komendanta – Druga grupa operacyjna

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Rozkaz komendanta – Trzecia grupa operacyjna

Treść dostępna w pełnej wersji gry



Karty antyterrorystów



Treść dostępna w pełnej wersji gry



Karty dokumentacji

<p>Dane operacyjne:</p> <p>Prowadzimy obserwację nielegalnego salonu gier z wysokimi wypłatami pieniężnymi. Systematycznie pojawia się tam mężczyzna w czarnej skórzanej kurtce. Mamy także podsłuch, z którego nagrań wynika, że człowiek ten odbiera utarg. Musi być szefem, ponieważ zawsze wydaje polecenia ludziom z salonu. Za każdym razem mężczyzna wychodzi z walizką, wsiada do czarnego Mercedesa i odjeżdża.</p>	<p>Wtyczka - bywalec salonu „Tron”:</p> <p>Właściciel salonu gier "Tron" skarżył się swoim gościom, że Rudy Olo robi mu konkurencję. Właściciel musi płacić podatki, a tamten ma to gdzieś. Jak tak dalej będzie, to pójdzie z torbami.</p>
<p>-</p>	<p>-</p>
<p>-</p>	<p>-</p>

-	-
-	-
-	-

-	-
-	-
-	-

-	-
-	-
-	-

-	-
-	-
-	-

-	-
-	-
-	-

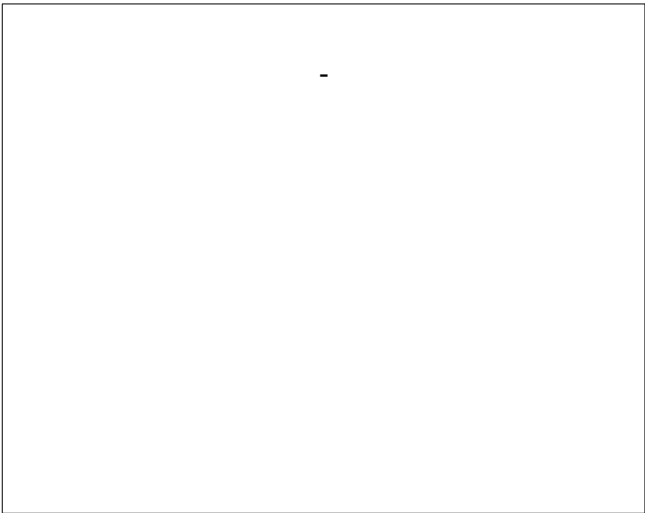


Tabela kontrolna

Przestępca	Auto	Broń	Dowód winy	Ulubione miejsce	Liczba ludzi w gangu (bez przestępcy)
Rudy Olo	czarny Mercedes	-	-	Restauracja "Odyseja"	1
Szczerbaty	srebrne BMW	Nóż	Wymuszenia haraczy - Świadek widział jak wymuszał haracz w barze	Salon gier "Tron"	-
-	czerwone Porsche	-	-	Chińska knajpka	-
-	czarne BMW	Sztylety	Porwania - Świadek porwania widział jej sztylety	-	-
Mamba	srebrne Audi	Karabin	-	-	-
-	czerwony Land Rover	Ochrona	-	-	-
Łamignat	niebieskie Subaru	Kastet	-	Bar "Czarny kot"	-