



5 MINUTE CHASE

ANTHONY PROIETTI & DAVE NEALE

ÚVOD

Váš plán ako ujsť z väzenia bol dokonalý, ale Ako to už býva, niečo sa pokazilo. Alarm sa spustil oveľa skôr ako ste plánovali a ulice sa veľmi rýchlo zaplnili policajnými zátarasami. A len čo ste prešli bránou väznice, pustili sa za vami väzenskí strážcovia. Čo sa zdalo byť ľahké ako hračka, sa zrazu zmenilo na skutočnú nebezpečnú naháňačku!!

5 Minute Chase je rýchla dynamická hra v reálnom čase pre 2 až 4 hráčov. Zloději a strážcovia bojujú proti sebe v reálnom čase pomocou pozorovacích schopností. Každý tím má iný cieľ a víťazné body získa vždy víťaz kola. V momente kedy má hráč dostatočný počet víťazných bodov, vyhráva hru!

KOMPONENTY

31 dielikov cesty



(vrátane 6 štartovacích dielikov cesty) – Tieto dieliky znázorňujú trasu úteku zlodějov a v priebehu hry ich budú zloději ukladať jeden za druhým, aby tak vytvorili cestu.

- ❶ Policajné zátarasy
- ❷ Stromy
- ❸ Svedkovia
- ❹ Časť mesta
- ❺ Symboly pre danú časť
- ❻ Ulice
- ❼ Predmety
- ❽ Zadná strana dielikov

1 dielik väznice

Na začiatku hry umiestnite dielik väznice do stredu hracej plochy.



3 dieliky skryše

Zloději sa snažia dostať do týchto skryš, ale potrebujú na to pozbierať tri rôzne predmety.



30 žetónov prenasledovania

(15 červených a 15 modrých, každý s odlišným symbolom na každej strane) – Tieto žetóny sa ukladajú na cesty, aby značili prenasledovanie.



14 žetónov víťazných bodov

(5 zlatých a 9 strieborných) – Tieto žetóny získa na konci každého kola hráč, ktorý kolo vyhral.

1 pomocný dielik

Obojstranný dielik, na ktorom je na jednej strane znázornené správne prikladanie dielikov a na druhej strane nesprávne prikladanie dielikov.



PREHĽAD HRY

5 Minute Chase je rozdelená na niekoľko kôl. V každom kole sú hráči rozdelení na tímy. Zloději aj strážcovia majú svoje vlastné ciele:

- Zloději sa snažia nájsť svoju skrýš, ale aby ju mohli použiť, musia cestou zozbierať niekoľko predmetov.
- Strážcovia sa snažia zabrániť zlodějom dostať sa do skrýše. Zloději sa predsa nemôžu len tak potulovať kade-tade!

Na konci každého kola získajú víťazné body hráči, ktorým sa podarilo splniť ich cieľ. Keďže hra sa hrá v reálnom čase, môže sa stať, že hráči priložia dieliky nesprávne. Na konci každého kola sa umiestnenie dielikov skontroluje a v prípade, že sa tím/hráč pomýlil, získa body druhý tím/hráč. Potom si hráči vymenia úlohy zlodějov a strážcov a začína ďalšie kolo.

Získajte dosť víťazných bodov a vyhrajte hru!

Hráč, ktorý ako posledný zabehol 1 kilometer sa zhostí úlohy strážcu, druhý hráč bude zlodějom. Alebo si určíte vlastné pravidlo, podľa ktorého si zvolíte úlohy.

Nasledovné pravidlá sú pravidlá pre dvoch hráčov. Mali by ste sa ich naučiť ako prvé. Odporúčame zahrať si aspoň niekoľko kôl v dvoch hráčoch skôr ako prejdete na hru v 3 alebo 4. Zmeny pre hru v 3 a 4 hráčoch nájdete ďalej v pravidlách.

PRÍPRAVA KOLA

- 1 Umiestnite dielik väznice do stredu hracej plochy. Je dôležité, aby okolo dieliku bolo dosť miesta každým smerom.
- 2 Strážca si vezme všetky žetóny prenasledovania a položí si ich na dosah.
- 3 Vyberte 6 štartovacích dielikov cesty, zamiešajte ich a položte ich lícom nadol na seba pred zlodēja. Zvyšných 25 dielikov cesty spolu s tromi dielikmi skrýše zamiešajte a uložte ich na dosah zlodēja lícom nadol do dvoch stĺpcov po 14 dielikov.

- 4 Zloděj si potiahne 2 štartovacie dieliky cesty zvrchu stĺpčeka a zvyšné štartovacie dieliky odhodí, nebudú pre dané kolo potrebné.

Teraz ste pripravení na hru.



PRAVIDLÁ A CIELE ZLODEJA

Zloděj bude prikladať nové dieliky cesty, ktoré určujú smer jeho úteku.

Po príprave hry má zloděj na ruke dva štartovacie dieliky cesty a môže plánovať ako ich najlepšie priloží. Dieliky by nemal ukázať strážcovi. Po naplánovaní priloží zloděj jeden dielik k dieliku väznice a k prvému dieliku ihneď priloží aj druhý dielik cesty.

V hre sú konkrétne pravidlá, ktoré určujú, či je dielik umiestnený správne alebo nie. To sa však vyhodnotí až na konci kola. Ale keďže má zloděj dostatok času na plánovanie, mal by sa uistiť, že dieliky priložil správne (viď ďalej).

Okamžite, keď zloděj priloží štartovacie dieliky, začína kolo a zloděj a strážca hrajú simultánne!

Čo najrýchlejšie si zlodej zoberie jeden stĺpček s dielikmi a umiestňuje jeden dielik za druhým tak, aby splnil svoj cieľ a nespravil žiadne chyby. V tomto bode nemusia byť dieliky umiestnené správne, ale ak sa na konci kola ukáže, že v prikladaní dielikov došlo ku chybe, zlodej prehrá.

PRAVIDLÁ PRIKLADANIA DIELIKOV

- 1 Dieliky môžete prikladať len tak, aby sa zmestili na hraciu plochu, to znamená, že ak hráte na stole, nemôžete dielik priložiť tak, že bude mimo stola.
- 2 Dieliky môžete prikladať len tak, aby sa zmestili na hraciu plochu, to znamená, že ak hráte na stole, nemôžete dielik priložiť tak, že bude mimo stola.



- 3 Ulice na susedných dielikoch sa musia spájať.



- 4 Dieliky ulice **nemôžete** k sebe pripojiť, ak:
 - Policajné zátarasy sú hneď vedľa iných policajných zátaras na priloženom dieliku.
 - Policajné zátarasy sú hneď vedľa prázdnej ulice na priloženom dieliku.

t.j. Dielik s koncom ulice s policajnými zátarasami môžete priložiť len k dieliku s koncom ulice so stromami. Nezáleží, ktorý dielik ste priložili ako prvý.



- 5 Keď už raz priložíte dielik, nemôžete ho zobrať späť, ani ani s ním otáčať.
V priebehu hry môže dôjsť k situácii, kedy sa zlodej zasekne a nemá sa kam pohnúť, pretože nemôže správne priložiť žiaden dielik. V takomto prípade ho strážca chytí veľmi rýchlo.

Nezabudnite: V priebehu hry budete prikladať dieliky veľmi rýchlo. Zlodej by si mal dávať pozor, aby prikladal dieliky správne. Skontroluje sa to ale až na konci kola.

VÝMENA DIELIKOV

Zlodej môže držať v ruke len jeden stĺpček s dielikmi. Počas hry si dieliky môže prezeráť a vybrať vždy dielik, ktorý sa mu práve hodí. Hocikedy počas hry si môže stĺpček dielikov vymeniť; to znamená, že všetky dieliky z ruky si položí zlodej do stĺpčeka pred seba a druhý stĺpček si vezme na ruku. Toto je vhodné najmä vtedy, ak zlodej hľadá konkrétny dielik.

SKRÝŠE

Zlodej prikladá dieliky, až pokým nedosiahne svoj cieľ – skrýšu. Ale nie je to vôbec jednoduché. Skôr ako umiestni skrýšu, musí nájsť tri predmety: **mapu, peniaze a kľúče**. Predmet sa považuje za vyzdvihnutý, keď zlodej priloží dielik s daným predmetom.

V hre je šesť dielikov s predmetmi (2 dieliky pre každý predmet). Tieto dieliky je ťažšie priložiť než iné dieliky, pretože väčšina (ak nie všetky) majú na koncových uliciach policajné zátarasy.

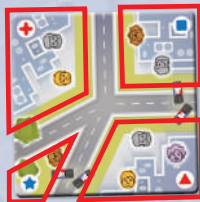
Ak sa zlodějovi podarilo priložiť dieliky so všetkými tromi predmetmi, môže priložiť jeden z troch dielikov skryše. Keď je dielik so skryšou priložený, kolo okamžite končí a nasleduje vyhodnotenie na konci kola (strana 6).

PRÁVIDLÁ A CIELE STRÁŽCU

Na začiatku kola musí strážca počkať, kým zloděj priloží štartovacie dieliky cesty. Hneď ako to urobí, môže strážca začať hrať. Naháňačka sa práve začala!

Strážca umiestňuje postupne svoje žetóny prenasledovania na dieliky cesty, ktoré zloděj prikladá. Začína s dielikom cesty, ktorý je vedľa dieliku väznice a pokračuje s ďalším dielikom, ktorý zloděj priložil. Žetóny prenasledovania musí strážca umiestňovať postupne (v rovnakom poradí ako boli prikladané dieliky). Ak strážca umiestni žetón prenasledovania na dielik, ktorý zloděj práve priložil, chytil zlodēja a kolo končí.

Každý dielik cesty obsahuje štyri odlišné časti mesta, ▲, +, ■, ★ oddelené ulicami. Každá časť má iný symbol a taktiež obsahuje určitý počet svedkov. Počet svedkov a smer kam sa pozerajú určuje strážcovi aký žetón prenasledovania môže umiestniť.



ŽETÓNY PRENASLEDOVANIA

Podobným spôsobom ako zloděj prikladá dieliky, musí aj strážca dodržiavať určité pravidlá na umiestňovanie žetónov prenasledovania, pretože na konci kola sa skontroluje, či umiestnil všetky žetóny správne. Ak sa pomyľil, dané kolo prehrá.

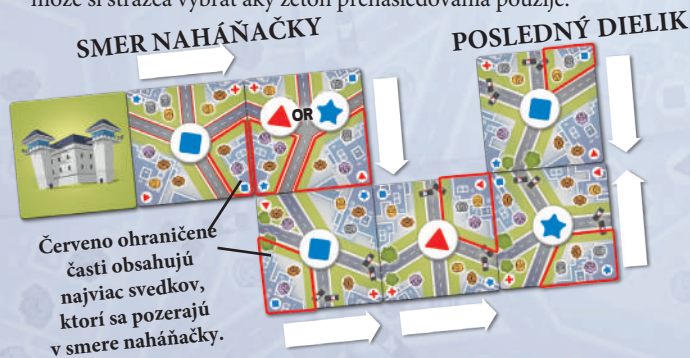
PRÁVIDLÁ PRE UMIESTŇOVANIE ŽETÓNOV PRENASLEDOVANIA

Časť (alebo celá časť, ktorá vznikla spojením dvoch dielikov) s najväčším počtom svedkov, ktorí sa pozerajú v smere naháňačky, určujú strážcovi farbu a symbol žetónu prenasledovania, ktorý môže priložiť. Smer naháňačky určuje susedný dielik cesty, na ktorom nie je žetón prenasledovania (t.j. smer, ktorým zloděj uteká). Ak viacero častí obsahuje svedkov, ktorí sa pozerajú v smere naháňačky, môže si strážca vybrať, ktorý žetón prenasledovania použije.

VÝNIMKA: PRAVIDLO POSLEDNÉHO DIELIKU

Pravidlá umiestnenia žetónu prenasledovania na posledný priložený dielik sú odlišné. Dochádza k tomu vtedy, ak na všetky predchádzajúce dieliky cesty už strážca umiestnil žetón prenasledovania a zloděj ešte nepriložil nový dielik cesty. Toto je šanca pre strážcu, aby chytil zlodēja!

Žetón prenasledovania, ktorý strážca musí umiestniť na práve priložený dielik sa musí zhodovať so svedkami a smerom, ktorým sa pozerajú. Strážca tentokrát ale sleduje najviac svedkov, ktorí sa pozerajú na dielik, z ktorého zloděj prišiel (sledujú jediný susedný dielik cesty). Opäť platí, že ak viacero častí obsahuje svedkov, ktorí sa pozerajú správnym smerom, môže si strážca vybrať aký žetón prenasledovania použije.



Pamätajte, že pokiaľ strážca zistuje, ktorý žetón prenasledovania musí použiť, môže zloděj stihnúť priložiť dielik cesty. Keď sa mu to podarí, musí strážca prehodnotiť svoju voľbu žetónu, pretože to teraz už nie je posledný dielik, takže neplatí pravidlo posledného dieliku, ale obvyčajné pravidlo pre umiestňovanie žetónov.

CIEĽ STRÁŽCU A KONIEC KOLA

Keď strážca umiestni žetón prenasledovania na posledný dielik, mal by tento dielik zakryť rukou, aby tak zabránil zlodejovi priložiť ďalší dielik cesty. Kolo okamžite končí a nasleduje koniec kola (viď nižšie).

Je to veľmi zriedkavé, ale môže sa stať, že sa strážcovi minie určitý typ žetónov prenasledovania. V prípade, že musí takýto žetón použiť a nemá žiaden v zásobe, stratil stopu a kolo ihneď končí, pretože strážca nemôže viac prenasledovať zlodeja.

KONIEC KOLA

Keďže všetci naraz čo najrýchlejšie prikladajú dieliky a umiestňujú žetóny, nie je čas na kontrolu, či je všetko správne. Na konci kola sa všetko skontroluje a zistí, či je to správne.

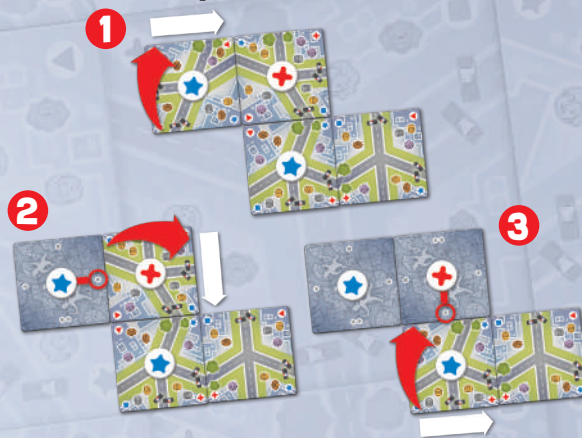
Najprv skontrolujte, či zlodej priložil všetky dieliky cesty správne. Počnúc dielikom susediacim s väznicou a ďalšie dieliky cesty v smere naháňačky musia byť priložené tak, že cesty sa musia spájať a konce s policajnými zátarasami musia byť napojené na konce s ulicami so stromami. Ak došlo ku chybe, označte takýto dielik (napríklad ho pootočte).

Ak zlodej v danom kole našiel skrýšu a neurobil žiadnu chybu, môžete ihneď prejsť k bodovaniu. Zlodej získava 1 zlatý žetón víťazného bodu, nie je potrebné kontrolovať správnosť uloženia žetónov prenasledovania.

V opačnom prípade sa skontroluje, či strážca umiestnil všetky žetóny prenasledovania správne. Počnúc prvým dielikom cesty, ktorý susedí s väznicou a ďalej v smere naháňačky, skontrolujte každý žetón prenasledovania, či je umiestnený správne. Aby to bolo jednoduchšie a nemuseli ste kontrolovať svedkov na každom jednom dieliky cesty, otočte dieliky cesty nasledovne:

Ak je z vášho uhla pohľadu smer naháňačky doľava alebo doprava, otočte dielik vertikálne. Ak naháňačka smeruje hore alebo dole, otočte dielik horizontálne. Inými slovami, ak dielik otočíte, rovnaká strana musí smerovať ku koncovkej ulici, ktorú kontrolujete (dielik len jednoducho otočte).

Opačná strana dieliky cesty vám ukáže, aký symbol žetónu prenasledovania je správny pre daný smer. Nezabudnite, že pri poslednom dieliky musíte skontrolovať opačný smer (dielik, z ktorého zlodej prišiel). Ak sa symbol na žetóne prenasledovania nezhoduje so žiadnym so symbolov na zadnej strane dieliky, jeho umiestnenie je nesprávne. Aby ste to označili posuňte žetón na kraj dieliky. Pre istotu skontrolujte aj prednú stranu dieliky cesty, aby ste sa uistili, že ste dielik otočili správne.



BODOVANIE

Ak ani zlodej ani strážca neurobili žiadnu chybu (všetky dieliky cesty a žetóny prenasledovania boli uložené správne):

- Ak zlodej došiel do skrýše, vyhráva kolo.
- Ak strážca chytil zlodeja, vyhráva kolo.

Ak zlodej urobil nejakú chybu a strážca nie, vyhráva kolo strážca.

Ak strážca urobil nejakú chybu a zlodej nie, vyhráva zlodej.

Ak obaja spravili chybu, skontrolujte kto prvý chybu urobil. Ten hráč prehráva dané kolo a druhý hráč vyhráva.

Ak obaja hráči urobili chybu na rovnakom dielik, nikto dané kolo nevyhrá.

Ak strážca stratil stopu, pretože sa mu minul jeden typ žetónov prenasledovania a nemal čo umiestniť, skontrolujte, či zlodej urobil chybu pri ukladaní dielikov cesty. Ak neurobil chybu, vyhrá zlodej. Ak chybu urobil, vyhrá strážca.

Ak vyhral kolo zlodej, získa **1 zlatý žetón víťazných bodov**. Ak vyhral kolo strážca, získa **1 strieborný žetón víťazných bodov**.

KONIEC HRY

Po každom kole skontrolujte, či niektorý z hráčov nemá dostatok víťazných bodov, aby sa stal víťazom hry.

- 2 zlaté žetóny víťazných bodov
- 1 zlatý žetón a 1 strieborný žetón víťazných bodov
- strieborné žetóny víťazných bodov.

Ak nikto z hráčov nemá dostatok víťazných bodov, aby splnil podmienky celkového víťazstva, hra pokračuje ďalším kolom. Medzi jednotlivými kolami si hráči vymieňajú úlohy. Z hracej plochy sa odstránia všetky dieliky a všetko sa pripraví na nové kolo rovnako ako pred prvým kolom. Hráči však už majú pred sebou žetóny víťazných bodov, ktoré získali v predchádzajúcom kole.

HRA V 3 HRÁČOCH

Pri hre v 3 hráčoch si vyberte strážcu podľa bežných pravidiel. Ostatní dvaja hráči budú zloději.

V priebehu hry platia pre strážcu rovnaké pravidlá ako v hre v 2 hráčoch. Zloději majú trochu odlišné pravidlá:

- Každý zlodej má na ruke jeden stĺpček s dielikmi cesty, ktorý dostane na začiatku kola, kedy sa dieliky zamiešajú a rozdelia do dvoch rovnakých stĺpčekov.
- Zloději sa musia medzi sebou dohodnúť kto začne dané kolo. Ten hráč si zoberie obe štartovacie dieliky cesty, naplánuje ich priloženie bez toho, aby to prediskutoval s druhým zlodejom a priloží ich bežným spôsobom.

- Keď sa hra začne, zloději sa musia striedať v prikladaní dielikov cesty počnúc hráčom, ktorý neprikladal štartovacie dieliky cesty. Ďalej platia všetky bežné pravidlá pri prikladaní dielikov, t.j. zloději sa snažia nájsť cestu do skrýše.
- Obidvaja zloději si môžu držať všetky svoje dieliky cesty na ruke, ale nemali by vidieť dieliky toho druhého.
- Zloději si môžu vymeniť svoje stĺpčky dielikov, ale môže k tomu dôjsť len za určitých podmienok: Výmenu môže vykonať len hráč, ktorý je aktuálne na rade v priložení dieliku a to tak, že položí všetky svoje dieliky lícom nadol do stĺpčka pred seba a povie „VÝMENA!“ . Druhý zlodej tiež položí všetky svoje dieliky cesty lícom nadol do stĺpčka pred seba a potom si obaja hráči vymenia svoje dieliky a vezmú si ich na ruku. Hra pokračuje bežným spôsobom.
- Ak zloději vyhrajú kolo, obaja hráči získajú **1 zlatý žetón víťazných bodov** každý.

Pred ďalším kolom si hráči vymenia úlohy. Strážcom sa stane hráč po ľavici hráča, ktorý bol strážcom v poslednom kole. Ostatní dvaja sa stanú zlodejmi.

Ak hráte hru vo viac než 2 hráčoch, môže sa stať, že viac než jeden hráč má dostatok víťazných bodov na celkové víťazstvo. Vtedy rozhoduje počet zlatých žetónov víťazných bodov. Kto má viac, vyhráva – ak aj tak pretrváva remíza, mali by ste si zahrať ďalšie kolo, aby ste určili víťaza.

HRA V 4 HRÁČOCH

V hre v 4 hráčoch hrajú dvaja hráči za zlodejov a dvaja za strážcov. Prvý strážca sa vyberie podľa bežných kritérií, druhým strážcom sa stane hráč po jeho ľavici. Ostatní dvaja hráči budú zloději.

Pri hre v 4 hráčoch platia nasledovné dodatočné pravidlá:

- Každý zlodej má na ruke jeden stĺpček s dielikmi cesty, ktorý dostane na začiatku kola, kedy sa dieliky zamiešajú a rozdelia do dvoch rovnakých stĺpčekov.
- Každý zlodej si na začiatku kola náhodne vyberie dva štartovacie dieliky cesty. Zloději môžu spoločne naplánovať kde tieto dieliky uložia . Musia to robiť tak,

aby ich neodhalili strážcom. Zloději vytvoria dve protichodné cesty od väznice. Musia sa dohodnúť, kto z nich začne prikladať dieliky a z ktorej strany.

- Zloději naraz priložia svoje štartovacie dieliky cesty k väznici presne oproti sebe.
- Každý strážca si vyberie jedného zlodēja, ktorého bude prenasledovať. Strážcovia by sa mali na tom dohodnúť skôr než zloději priložia prvé dieliky.
- Žetóny prenasledovania si strážcovia medzi sebou rozdelia, ale je možné si tieto žetóny rôzne presúvať v prípade, že sa niektorému strážcovi minie niektorý typ žetónov.
- Každý strážca môže umiestniť žetón prenasledovania len na dielik cesty toho zlodēja, ktorého prenasleduje.
- Všetci hráči hrajú naraz; zloději sa snažia ujsť do skrýše a strážcovia sa snažia chytiť každý svojho zlodēja. Čo sa týka predmetov, zlodějom stačí nájsť spoločne tri predmety, aby sa dostali do skrýše. Nezáleží na tom, ktorý zloděj nájde aký predmet, musia mať tri predmety spoločne. Ale pozor! Zloději môžu priložiť len jednu skrýšu a dostanú sa do nej len vtedy, ak daný dielik skrýše spája cesty obidvoch zlodějov. Takže zloději by sa mali počas kola držať blízko seba.
- Obidvaja zloději si môžu držať všetky svoje dieliky cesty na ruke, ale nemali by vidieť dieliky toho druhého.
- Zloději si môžu medzi sebou vymieňať celé stĺpčeky dielikov. Pozrite si pravidlá pre hru v 3 hráčoch, aby ste vedeli ako presne to urobiť.
- Ak strážca chytil jedného zo zlodějov, druhý zloděj pokračuje v prikladaní dielikov a všetky predmety, ktoré nazbieral chytený zloděj, môže stále použiť. Zloděj, ktorý je stále na úteku, nemusí priložiť dielik so skrýšou tak, aby spájal obidve cesty. V prípade víťazstva získa zloděj len strieborný žetón víťazných bodov, pretože utiekol sám. Pokiaľ ale spravil strážca nejakú chybu, získa každý zloděj jeden zlatý žetón víťazných bodov (dokonca aj zloděj, ktorého strážca chytil).
- Akákoľvek chyba, ktorú urobí jeden z tímu ovplyvní celý tím. Napríklad, ak jedného zo zlodějov chytil strážca, a druhý zloděj nájde skrýšu, ale na konci kola sa ukáže, že jeden zo zlodějov spravil chybu, obaja zloději prehrajú dané kolo.

Pred ďalším kolom si hráči vymenia úlohy. Každý hráč prevezme úlohu hráča po svojej pravici z predchádzajúceho kola. To znamená, že dvaja hráči si síce úlohy nevymenia, ale budú mať nových partnerov.

Ak hráte hru vo viac než 2 hráčoch, môže sa stať, že viac než jeden hráč má dostatok víťazných bodov na celkove víťazstvo. Vtedy rozhoduje počet zlatých žetónov víťazných bodov. Kto má viac, vyhráva – ak i tak pretrváva remíza, mali by ste si zahrať ďalšie kolo, aby ste určili víťaza.

VARIANTY HRY

Nasledovné varianty upravujú niektoré pravidlá, to znamená, že hra je trochu odlišná, pri niektorých variantoch sú niektoré úlohy jednoduchšie. Varianty môžete navzájom rôzne skombinovať, alebo aj hrať všetky naraz.

RÝCHLY ŠTART

Tento variant sa odporúča pre hráčov, ktorí trochu bojujú s úlohou zlodějov.

Zloději na začiatku kola priložia k väznici 3 dieliky cesty namiesto 2 dielikov.

PERFEKTNÝ PLÁN

Počas prípravy kola, ešte pred zamiešaním dielikov cesty, vyberte všetky dieliky s predmetmi a uložte ich do dvoch stĺpčekov (každý stĺpček s tromi rôznymi predmetmi). Po rozdání dielikov cesty medzi zlodějmi, pridajte každému zlodějovi jeden tento stĺpček s predmetmi. To pomôže zlodějom nezabudnúť umiestňovať aj dieliky s predmetmi.

TO NIE JE ŠPRINT, TO JE MARATÓN

Hru si môžete jednoducho predĺžiť, ak si upravíte podmienky víťazstva – počet žetónov víťazných bodov. Možno budete potrebovať náhradné žetóny.

Autor hry: Antony Proietti, Dave Neale

Grafický dizajn: Pawel Niziolek

Pravidlá: Matt Dembek, Paul Grogan

Preklad pravidiel: Daniela Štrbová

**GAMING
RULES!**