

Hra pro 2-5 detektivů od 8 let - Reiner Knizia (Místo činu - Temže)

Londýn, konec 19.století. Série senzačních zločinů bere Scotland Yardu dech: loupež zásob zlata z Anglické banky, ztráta obrazu z Národní galerie, krádež sochy z Britského muzea a zmizení tajných dokumentů z Westminsterského paláce. Dokonce ani před Korunovačními klenoty z Toweru se zloději nezastaví!

ÚVOD

Každý hráč vklouzne do role detektiva. Díky vyslechnutí co největšího množství svědků shromažďují hráči důkazy, které je dovedou k pachateli. Čím cennější je důkaz pro vyřešení případu, tím více bodů za něj hráč dostane. Ale pozor: jeden z pěti případů zůstane nevyřešen; a důkazy k němu jsou na konci bezcenné!

OBSAH HRY

102 karet:



72 svědků
(vždy 18 Bobíků,
18 Uličníků,
18 Pouličních muzikantů,
18 Lady)
(Bobík = slang.angl.policajt)



25 karet stop



5 kriminálních případů

PŘÍPRAVA HRY

Všechny **karty stop** se skrytě zamíchají a poté se vyloží lícem nahoru do **5 svislých sloupců v každém po pěti** stopách. **Kriminální případy** se položí vedle nich. Všichni **svědkové** se skrytě zamíchají a následně dostane **každý hráč 4** do ruky. Další **4 svědkové** budou vyloženi **lícem nahoru** vedle sebe, zbývající se položí jako zakrytý balíček vedle nich.

Příklad počátečního rozmístění:



PRŮBĚH HRY

Hráč, který jako poslední četl detektivku, začíná hru, potom jsou hráči na řadě ve směru hodinových ručiček. Jeden tah hráče se může skládat až ze tří akcí.

1. **Odstranění stopy (volitelné)**
2. **Získání stopy (volitelné)**
3. **Vyslechnutí svědků (povinné)**

Jednotlivé akce budou podrobněji vysvětleny v následujícím textu.

1. ODSTRANĚNÍ STOPY

*Tato akce **nemusí** být provedena, je prováděna dobrovolně a jen zřídka.*

Hráč, který je na tahu, může ze své ruky odhodit **dva** libovolné **stejné svědky**, aby odstranil **nejspodnější stopu** jednoho sloupce. Avšak smí to udělat pouze tehdy, když si následně **vezme** následující, nad odstraněnou stopou ležící, stopu ze stejného sloupce. Nemůže-li nebo nechce-li si hráč následující stopu vzít, nesmí stopu odstranit.
Hráč může také odhodit **čtyři** (šest/osm) **stejných svědků**, a odstranit tak nejspodnější **dvě** (tři, čtyři) **stopy** jednoho sloupce, dříve než si vezme další stopu ze stejného sloupce. Hráč ale může odstraňovat stopy **pouze z jednoho sloupce.**
Odstraněné stopy budou **odstraněny ze hry** a položeny zpět do krabice. Odložení svědkové budou položeni lícem nahoru na odkládací balíček.
Pozor: Nejhořejší stopa ve sloupci nemůže být nikdy odstraněna! Také stopa, kvůli jejímuž odstranění by nastal konec hry (viz. Konec hry), nesmí být odstraněna.



Příklad:
Bernd odloží 2 Pouliční muzikanty a odstraní z výše uvedené počáteční pozice nejspodnější stopu čtvrtého sloupce (3-Lady) ze hry. V následující akci si musí vzít nyní nejspodnější stopu z tohoto sloupce (4-Uličník).

2. ZÍSKÁNÍ STOPY

*Tato akce **nemusí** být provedena, je **dobrovolná**.* **Výjimka:** *Jestliže hráč předtím stopu odstranil, pak si musí následující stopu vzít.*

Ke každému kriminálnímu případu existuje určité množství barevně shodných karet stop. (*Barvoslepý hráč hráč může karty přidělovat také podle zmizelých předmětů.)*
Každá karta stopy ukazuje, **kterých a kolika** svědků se hráč musí dotázat, aby stopu mohl získat. Hráč v této fázi jednoduše odloží potřebné množství zobrazených svědků ze své ruky. Poté si stopu vezme a položí si ji lícem nahoru před sebe.
Pozor: Hráč si smí vzít vždy pouze právě nyní **nejspodnější stopu** ze sloupce. A hráč si smí v každém tahu vzít maximálně jednu stopu.
Odložení svědkové jsou položeni lícem nahoru na odkládací balíček.



Příklad: Bernd odloží 4 Uličníky a zaznamenává si z výše uvedené pozice hry původně druhou nejspodnější stopu ve čtvrtém sloupci, která je díky první akci nyní nejspodnější. Stopu položí před sebe a 4 Uličníky na odkládací balíček.



(Kdyby Bernd napřed neodstranil žádnou stopu, tak by místo toho jednoho svědka ušetřil a mohl by si zaznamenat nejspodnější stopu třetího sloupce.)

3. VÝSLECH SVĚDKA

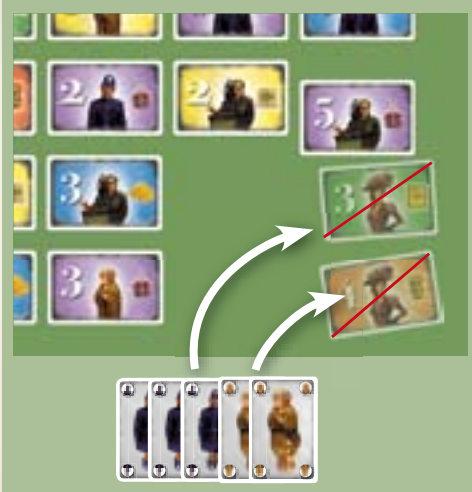
*Tato akce **musí** být provedena, je **povinná**.*

Každý hráč zakončí svůj tah tím, že vyslechne jednoho ze svědků. Hráč si vybere **jednoho ze čtyř lícem nahoru otočených svědků** a vezme si jej do ruky. Potom nahradí chybějící kartu tím, že vyloží vrchní kartu z balíčku svědků. Hráč si může také místo lícem nahoru otočené karty svědka vzít do ruky **vrchní kartu z balíčku svědků**. Když je balíček svědků dobrán, tak se zamíchá odhazovací balíček a připraví se jako nový zakrytý balíček svědků. Tímto skončí tah hráče.
Byli-li by po odkrytí nové karty vyloženi čtyři stejní svědkové, musí se následující hráč ihned rozhodnout, zda se všechny čtyři karty odloží na odkládací balíček a vyloží se čtyři noví svědkové. Může se ale také této možnosti vzdát.

ŽOLÍK

Hráč může **jeden pár** ze dvou stejných karet svědků použít jako **žolíka** místo libovolného jiného svědka. Při odstraňování i při získávání stop může být použito jakékoli množství žolíků.

Obrázek 1



Obrázek 2



Příklad: Dana odhazuje 3 Bobíky a 2 Uličníky (= 1 žolík) z ruky a odstraňuje obě spodní stopy pátého sloupce (viz obrázek 1). Potom odhazuje 3 Pouliční hudebníky, 2 Lady (= 1 žolík) a 2 Uličníky (= 1 žolík) a vezme si stopu "5-Pouliční muzikant" z pátého sloupce (viz obrázek 2).

VYŘEŠENÍ JEDNOHO PŘÍPADU

Vždy, když bude **poslední stopa** kriminálního případu získána nebo odstraněna, je příslušný případ **vyřešen.** Ten hráč, jehož stopy k tomuto případu mají **nejvyšší celkovou hodnotu** (součet na kartách uvedených čísel), získává jako **bonus** kartu s tímto **kriminálním případem.**
Při shodě nedostane případ nikdo a karta je odstraněna ze hry.





Příklad: Axel odloží 2 Uličníky a zaznamená si nejhořejší stopu druhého sloupce. Protože nyní již není vyložena žádná stopa fialové barvy, je tento případ právě vyřešen. Axelovy stopy k tomuto případu mají hodnotu 8, Berndovy stopy mají hodnotu 4 a stopy Dany dávají dohromady hodnotu 7. Tudíž Axel dostane Kriminální případ, který mu přináší 5 bonusových bodů.

KONEC HRY

Hra končí ihned, jakmile jsou **vyřešeny čtyři případy**. **Poslední případ zůstává vždy nevyřešen.** Všechny stopy nevyřešeného případu, jakož i případ sám, budou **odstraněny ze hry** a **nebudou vyhodnoceny.** Poté všichni hráči spočítají hodnoty svých stop a vyřešených kriminálních případů dohromady. Každá karta má **hodnotu na ní uvedeného čísla**. Hráč s nejvyšším součtem vyhrává hru. Při shodě je vítězů více.

TAKTICKÉ UPOZORNĚNÍ

Během hry dostane každý hráč stejný počet karet svědků a tím i hodnotu bodů. O vítězství v podstatě rozhodnou bonusové body kriminálních případů, jakož i ztracené body za stopy k nevyřešenému případu. Z počáteční pozice se dá často již předem odhadnout, který případ asi může zůstat nevyřešený!

VARIANTA

Aby šance na vyřešení všech kriminálních případů byla vyrovnaná, dá se při přípravě počáteční pozice dbát na to, aby stopy zcela nahoře v pěti sloupcích patřili pěti různým případům.

IMPRESSUM

Autor: Reiner Knizia (www.knizia.de)
Illustration: Paul E. Niemeyer
Grafikdesign: Michaela Ahrlé (www.michaela-ahrle.de), Hans-Georg Schneider
Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)
Pro "www.svet-deskovych-her.cz" přeložil Cauly
© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Alle Rechte vorbehalten

www.pegasus.de

Pegasus Spiele