

TAJUPLNÉ SÍDLO, OLEXANDR NEVSKYI & OLEG SIDORENKO, 2013

(PRAVIDLÁ PRE IHRYSKO.SK PRIPRAVILI PETER A PETRA KOPÁČOVCI)

V starom panskom sídle sa pred mnohými rokmi stala vražda... vražda, za ktorú bol nevinný majiteľ panstva odsúdený na smrť a popravený. Jeho duch nenašiel pokoja a ostal ku svojmu kedysi krásnemu sídlu pripútaný. V snahe dovolať sa spravodlivosti a konečne nájsť pokoj zosiela horúčkovitú, strašidelnú sny na kohokoľvek, kto v dome strávi noc.

Noví majitelia si v zúfalstve povolali najchýrnejšie médiá a detektívov sveta – vás. Odhaľte skutočného vinníka a pomôžte nevinnému nájsť zaslúžený pokoj!

CIEĽ HRY

Vaším cieľom v Tajuplnom sídle je spoločnými silami odhaliť skutočného vinníka dávnej vraždy a pomôcť tak utýranej duši, ktorá v dome prebýva, nájsť pokoj. Ak to ale ani vy nezvládnete za 7 nocí strávených v sídle, majitelia panstva stratia trpezlivosť – dom zrovnajú so zemou, sady vyrúbu, pivnice zasypú... a krivda, ktorá bola spáchaná na nevinnom tak ostane naveky nepotreštaná!

KOMPONENTY

- 84 kariet snov
- 38 kariet podozrivých (19 pre ducha, 19 pre médiá/vyšetrovateľov)
- 38 kariet miestností (19 pre ducha, 19 pre médiá/vyšetrovateľov)
- 40 kariet predmetov (20 pre ducha, 20 pre médiá/vyšetrovateľov)
- 1 plánik kalendára
- 1 drevený žetón na značenie času
- 6 plánikov vyšetrovateľov (hráčov)
- 6 žetónov postupu pátrania (1 pre každého vyšetrovateľa)
- 12 drevených žetónov na značenie podozrenia (2 v každej farbe vyšetrovateľa)

PRÍPRAVA HRY

Najprv sa dohodnite, kto z hráčov prijme úlohu ducha. Ostatní si rozdelia plániky vyšetrovateľov (jednotliví vyšetrovatelia nemajú zvláštne schopnosti, takže sa pokojne rozhodujte len na základe estetických preferencií).

Duch si potom vezme svoje karty – Miestnosti, Podozrivých a Predmety s modrým rubom a všetky karty snov. Ostatné karty odovzdá vyšetrovateľom. Tí jednotlivé balíčky zamiešajú a z každého ňaťahajú karty Miestností, Podozrivých a Predmetov podľa nasledujúcej tabuľky (na prvých pár hier odporúčame ľahkú obtiažnosť):

Počet kariet miestností, podozrivých a predmetov podľa obtiažnosti a počtu hráčov				
Počet hráčov (vrátane ducha)	Obtiažnosť			
	Ľahká	Normálna	Ťažká	Nočná mora
2*	4	5	6	7
3	5	6	7	8
4	6	7	8	9
5	7	8	9	10
6	8	9	-	11
7	9	9	-	12

* Hráč, ktorý nebude duchom, bude ovládať dvoch vyšetrovateľov. Inak hra prebieha rovnako.

Vybrané karty sú miestnosti, podozriví a predmety, ktoré sa vyskytovali v svedectvách, polícia ich ale v čase riešenia vraždy nebrala do úvahy.

Poukladajte vybrané karty do prostriedku stola. Duch potom vo svojich kartách nájde kópie vybraných kariet – duch aj vyšetrovatelia musia mať k dispozícii rovnaké karty. Ostatné karty miestností, podozrivých a predmetov v tejto hre nebudete potrebovať, vráťte ich do krabice.

Vyšetrovatelia si pred seba položia svoje plániky vyšetrovateľov a vezmú si k nim prislúchajúce drevené žetóny (podľa farby). Žetón postupu pátrania si každý položí na políčko označené „Čím“ (Czym?). Jeden drevený žetón si nechajú a druhý odovzdajú duchovi.

Duch teraz z vybraných kariet pripraví pre každého hráča stopy, teda trojice miestnosti, predmetu a podozrivého. Na každú takto pripravenú stopu (kôpku troch kariet položených obrázkom nadol) položí žetón jedného z vyšetrovateľov. Od tohto momentu sa vyšetrovateľ bude snažiť uhádnuť „svoju“ trojicu.

Duch môže karty na stopy samozrejme pridelať náhodne, lepšie ale je zapojiť predstavivosť a stopy pripraviť tak, aby mali vnútornú logiku alebo za nimi stál nejaký príbeh z minulosti panstva. Vyšetrovatelia sa tak budú môcť snažiť tento príbeh počas hry odhaliť, čo im môže pomôcť obzvlášť ku koncu pátrania.

Príklad:

4 hráči sa rozhodli hrať na ľahkej obtiažnosti. Ľubor bol zvolený za ducha. Ostatní nalosovali nasledovné karty:

Predmety	Miestnosti	Podozriví
List	Jaskyňa	Generál
Hasiaci prístroj	Knížnica	Mníška
Žehlička	Galéria	Madam
Vidlička	Záhrada	Cestovateľka
Striekačka	Pláž	Žandár
Britva	Krypta	Modelka

Duch si zo svojich kariet vyberie všetky nalosované karty. Z nich potom vyrobí tri kôpky stôp (keďže má troch vyšetrovateľov). Na jednu kôpku položí Cestovateľku, Pláž a List (všetky tri stopy v ňom evokujú námet cesty). Na druhú dá Modelku, Galériu a Žehličku (snaží sa dodržať námet krásy alebo látky) a na tretiu položí Mníšku, Kryptu a Striekačku (interpretáciu ponechávame na čitateľa ☺). Na každú kôpku stopy položí jeden zo žetónov vyšetrovateľov – opäť môže brať do úvahy osobnosť hráča, ale nemusí.

Duch si teraz zamieša karty snov, potiahne si z nich 6 a nastaví kalendár na pondelok.

PRIEBEH HRY

Vyšetrovanie v Tajuplnom sídle prebieha v dvoch krokoch: zúženie počtu podozrivých/odhaľovanie stôp a identifikácia páchatela. Na oba kroky dohromady majú hráči jeden týždeň, teda 7 kôl.

POZOR! Hráč ducha nesmie počas hry komunikovať inak ako odovzdanými kartami – nemôže radiť, ukazovať zdesenie, lomiť rukami nad tým, akí sú vyšetrovatelia zbednení, ani ich inak navádzať na správnu cestu! Iba karty snov!

(počas prvej hry skoro určite toto pravidlo porušíte – je veľmi frustrujúce nemohúco sledovať zadubenosť vyšetrovateľov a nemôcť im nič povedať!)

ZÚŽENIE POČTU PODOZRIVÝCH – ODHAĽOVANIE STÔP

V tomto kroku musia vyšetrovatelia úspešne vypátrať okolnosti vraždy – kto, kde a s čím bol videný. Najprv hádajú predmet, potom miestnosť a nakoniec podozrivého. Každý vyšetrovateľ pátra po svojej trojici, teda tej, ktorá mu bola pridelená duchom ako stopa. Keď vyšetrovateľ úspešne vypátra predmet, v nasledujúcom kole začne hádať miesto. Keď zvládne aj to, prechádza na hľadanie podozrivého. Všetci vyšetrovatelia musia svoju stopu kompletne vypátrať najneskôr do soboty, teda do konca šiesteho kola. Nečakajú jeden na druhého, postupuje každý postupne tak, ako sa mu darí odhaľovať jednotlivé prvky.

Keď duch nemá vhodnú kartu na odovzdanie – napríklad keď sa mu všetky zdajú zavádzajúce – **môže zahodiť všetky karty a natiahnuť si nových 6 kariet** podľa obtiažnosti:

- Ľahká hra – raz v každom kole
- Normálna hra – trikrát počas hry
- Ťažká hra – raz počas hry
- Nočná mora – nemôže zahadzovať vôbec

Na začiatku kola sa duch pozrie na predmety, ktoré prideliť jednotlivým vyšetrovateľom v rámci stopy. Potom sa pozrie na svoje karty snov a postupne podáva vyšetrovateľom po jednej karte snov tak, aby ich táto priviedla k správnej odpovedi. Vždy keď kartu odovzdá, ďalšiu kartu si aj dotiahne.

Príklad: Ľubor ako duch si potiahol 6 kariet snov a teraz musí odovzdať vyšetrovateľom sny tak, aby čo najskôr uhádli svoj predmet. Potrebuje ich naviesť na žehličku, list a striekačku. Má kartu s kopcom železa a náradia, tú odovzdá vyšetrovateľovi, ktorý má hádať žehličku. Dotiahne si kartu. K listu odovzdá kartu s papierovým lietadielkom, opäť dotiahne. K striekačke nevie, akú by dal kartu (všetky síce evokujú halucinácie, ale Ľubor si nie je istý, či by to hráči pochopili), a raz za kolo môže zahodiť celú ruku, takže to urobí. Potiahne si nových 6 kariet a z nich už musí vybrať nejakú, ktorá bude čo najbližšie striekačke – je to ťažké ale nakoniec sa rozhodne pre kartu s lampášom. Dúfa, že svetlo, ktoré lampáš vrhá, bude vyšetrovateľovi symbolizovať nádej na uzdravenie, ktoré reprezentuje liek.

Vyšetrovatelia dostali svoje karty a teraz musia hádať - pardon, vyšetrovať. Pozrú sa na kartu snov, ktorú dostali, na jej základe vyberú predmet, miestnosť alebo podozrivého (podľa toho, ako ďaleko sa zatiaľ vo svojom vyšetrovaní dostali) a položia svoj farebný žetón na kartu, ktorú si myslia že im duch komunikuje. Na jednu kartu môže položiť žetón viacero hráčov (pravdu samozrejme bude mať najviac jeden z nich).

- Keď všetci vyšetrovatelia umiestnili žetóny, duch im postupne odhalí či majú alebo nemajú pravdu. Ak vyšetrovateľ pravdu má, odovzdá všetky karty svojich snov duchovi na zahodenie a posunie si žetón hodín na ďalšie políčko vyšetrovania na svojom plániku vyšetrovateľa (ak uhádol predmet, posunie ho na miestnosť (kde?), ak uhádol miestnosť, posunie ho na podozrivého (kto?)). V ďalšom kole už bude vyšetrovať túto novú stopu. Duch odkryje uhádnutú stopu lícom hore, aby bolo jasné, ktorý predmet, miestnosť alebo podozrivý je už „mimo“ ako pomôcka pre ostatných vyšetrovateľov.
- Ak vyšetrovateľ nemá pravdu, nechá si kartu snov, ktorú mu dal duch a v ďalšom kole pokračuje v hadaní tej istej stopy. Predošlé sny ostávajú pred ním ako pomôcka, aby lepšie videl súvislosti predošlých snov s novými.

Vyšetrovatelia teda nie vždy hádajú rovnakú skupinu kariet – niektorí sa zdržia dlhšie pri predmete, niektorí uhádnu všetko na prvý raz.

Príklad: Ľubor je s výsledkom prvého kola spokojný – Anna uhádla žehličku a Daniel list, neuhádol iba Stano – mal predsa len najslabšiu kartu. Anna a Daniel teda v ďalšom kole budú pokračovať hadaním miestnosti – vrátili karty snov Ľuborovi a posunuli si žetóny vyšetrovania na položku „Kde?“. Stano si kartu sna s lampášom nechá, aby mu pomohla v ďalšom kole hľadania predmetu.

Keď všetci vyšetrovatelia odhalia všetky svoje stopy, teda každý už pozná svoj predmet, miesto aj podozrivého, nastáva druhá fáza hry, hľadanie páchatela.

HĽADANIE PÁCHATEĽA

Teraz už pôjde len o podozrivých, ktorí vzišli z prvej fázy. Karty predmetov a miestností sa odložia, tie už nebudete potrebovať. Zostali len podozriví, ktorí boli vystopovaní, teda boli súčasťou nejakej kôpky stôp.

Z tých duch náhodne vyberie jedného, ktorý pre túto partiu Tajuplného sídla bude páchatelom (použije k tomu svoje kópie kariet postáv). Nikomu ho neukáže.

Podozrivých, ktorí boli vystopovaní, potom vyšetrovatelia rozložia tak, aby na nich všetci videli.

Vyšetrovatelia si musia uvedomiť, že duch môže komunikovať iba akési idey, vnuknutia, ktoré si vyšetrovateľské mozgy v snoch zaobalia do rôznych scén a dejov. Inak povedané: hráč ducha má k dispozícii obrázky, ktoré sú veľaavrné, často celkom nepoužiteľné a aj on si musí ponamáhať šedé bunky, aby našiel čokoľvek navádzajúce správnym smerom a teraz sa modlí, aby ste si na karte, ktorú vám odovzdal všimli ten istý detail ako on. Vyšetrovatelia sa teda musia snažiť odhaliť **akékoľvek spojenie, farbu, materiál, celkový nádych sna**. Môžu si navzájom radiť, odporúčame ale najprv sa zamyslieť jednotlivo. Viac hláv viac vie, ale v jednom obrázku viac hláv aj nájde indíciu na všetky predmety v hre a navzájom sa celkom zmätie.

Je veľmi dobre, keď vyšetrovatelia KOMENTUJÚ svoje rozhodnutie – dajú tak duchovi možnosť ich budúcimi snami usmerňovať v prípade, že v tomto kole neuhádnu svoju stopu.

Teraz duch rozloží svoje karty snov na dve miesta: také, ktoré sú indíciou na páchatela a také, ktoré nie sú. V tejto fáze už duch nedotahuje, preto na stole vždy bude práve 6 kariet.

Potom sa vyšetrovatelia musia rozhodnúť, kto je podľa nich páchatelom. Dohodnú sa a oznámia svoj rozsudok duchovi.

Príklad: Anne, Danielovi a Stanovi sa podarilo už na 5. deň zistiť všetky stopy, začína šiesty deň. Počet podozrivých je zúžený na Mníšku, Modelku a Cestovateľku. Tieto tri dámy rozložili na stôl a počkali na Ľubora, kým vyberie skutočného páchatela a rozhodne sa, aké sny odhalí.

Ľubor-duch vylosoval, že páchatelom bola Cestovateľka. Svoje karty snov rozloží pred vyšetrovateľov – najprv tie, ktoré indikujú páchatela, potom tie, ktoré tak nerobia.

Vyloží teda na stôl najprv kartu s Eiffelovkou na pozadí, kartu s obrom, v ktorého vrecku sa vezie dievčatko a kartu s mužom, ktorý uteká s lupom v ruke zo starobylého domu. Potom obďaleč rozloží karty, ktoré podľa neho Cestovateľku neindikujú – poletujúce pečivo, dvere vo vode a vlka v lese.

Taja vyšetrovatelia sa zamyslia, rozoberú všetky možnosti a nakoniec usúdia, že páchatelom bola Modelka. Ľubor, vynikajúco impersonujúci ducha, bezhlaso zavýje a schová si tvár do dlaní. Dnes vyšetrovatelia ducha nepochopili. Našťastie majú ešte nedeľu na to, aby svoju chybu napravili.

VYHODNOTENIE A ZÁVER HRY

Ak vyšetrovatelia **správne identifikovali páchatela** a stihli tak urobiť skôr, ako ubehol týždeň, úspešne oslobodili ducha z jeho večného nepokoja a novým majiteľom sídla priniesli dlho hľadaný mier a pokojný domov.

Ak **páchatela neidentifikovali**, alebo im **pridlhovo trvalo zúžiť okruh podozrivých**, duch je naďalej odsúdený strašiť a obyvatelia sídla ho skôr alebo neskôr buď zbúrajú, alebo prepadnú šialenstvu, ktoré už postihlo mnohých jeho obyvateľov pred nimi.

Záver hry je aj vhodným momentom, aby si hráči skúsili vysvetliť svoje teórie, duch už môže povedať, aké boli príbehy, ktoré vymyslel, alebo len všetci spoločnými silami vyrozprávajú príbeh vraždy, ktorý si už nik nepamätá.

ODPORÚČANIA PREKLADATEĽOV

Keďže aj my sami sme hráči, máme pre vás niekoľko tipov na postupy, ako dosiahnuť hladší, príjemnejší a ešte zábavnejší priebeh hry:

Ako duch:

- Keď skladáte dokopy príbehy z trojíc stôp pre vyšetrovateľov, nenechajte sa obmedzovať tým, čo presne je na karte stopy nakreslené. Ste duch, ktorý po dlhých desaťročiach už stráca kontakt so svetom živých... kartička injekčnej striekačky tak môže symbolizovať liek, ale aj drogu, jed či hocijakú tekutinu, ktorá sa používa v malých, presne kontrolovaných dávkach (teda podobnosť cez asociáciu)
- Pri rozdávaní snov v rámci odhaľovania stôp nemusíte dodržiavať konkrétne poradie. Preto, ak nemáte pre niekoho vhodnú kartu, najprv dajte kartu niekomu inému. Možno práve tá karta, ktorú si dotiahnete, bude tou, na ktorú ste čakali. Toto môže veľmi pomôcť obzvlášť pri väčšom počte hráčov.
- Vytvorte si systém, aby ste videli, komu ste už v danom kole poslali sen a komu ešte nie. Jeden spôsob, ktorý fungoval nám, je posúvanie farebného žetónu tesne vedľa kôpky indícií daného hráča – komu pošlete sen, toho žetón si trochu posuniete, aby ste pri pohľade na kôpky presne videli, koho ste ešte v tomto kole „neobslúžili“. Táto alebo podobná technika sa stáva vo väčšom počte hráčov takmer nutnosťou – inak sa budete musieť za jedno kolo aj trikrát spýtať, kto ešte od vás nedostal sen.

Ako vyšetrovateľ:

- Nepanikárte, ak ste už na treťom dni a stále sa snažíte uhádnuť predmet. Väčšinou najviac času zaberie práve „naladenie sa“ na rozmýšľanie ducha, ktoré sa deje počas prvých pár snov. Akonáhle uhádnete predmet a prejdete na hádanie miesta, väčšinou už budete vedieť postupovať rýchlo.
- Ak ste už svoje karty uhádli a vidíte, že niektorý z ostatných vyšetrovateľov má problém sa na ducha „naladiť“, neváhajte mu poradiť. Spoluhráčovi najlepšie pomôžete vylúčením nejakej interpretácie, ktorú on zvažuje a vy si myslíte, že je mimo uvažovania ducha. Pridávaním nových interpretácií väčšinou spoluhráča iba viac zneistíte - sny sú takmer vždy veľmi nejednoznačné, nájsť ďalšiu interpretáciu je málokedy niečo, na čo by spoluhráč potreboval vašu pomoc 😊
- Posúvanie žetónu s hodinami nám prišlo väčšinou nepraktické. Namiesto toho sme si pri uhádnutí indície jednoducho jej kartičku zobrali k sebe. Tak je jednak dobre vidno, kto sa ako ďaleko dostal vo vyšetrovaní, jednak tí vyšetrovatelia, ktorí sú oproti vám pozadu lepšie vidia, ktoré možnosti už sú pre nich vylúčené.
- Plánik vyšetrovateľa je naopak praktický, aj keď žetóny s hodinami nepoužívate. Duch potrebuje na prvý pohľad vidieť, ktorá kôпка s indíciami patrí ktorému hráčovi (teda kto má akú farbu) – ak sa pomýli a pridelí sny nesprávne, môže tým veľmi ľahko pokaziť celú hru. Toto je obzvlášť dôležité pri hre s plným (alebo takmer plným) počtom hráčov, kedy musí duch vedieť identifikovať farbu hráča aj krížom cez dlhý stôl a podobne.

Dúfame, že sa vám bude *Tajuplné sídlo* páčiť!