



Albi

Pravidla hry

Oleksandr Nevskiy
M8I Studio



Herní materiál

- 168 karet důkazů
- 68 žetonů vítězných bodů (VB)
- 8 hlasovacích lup
- 8 destiček hráčů
- 7 poznámkových bloků
- 1 tužka (označovač informátora)

„Klub detektivů“ po delší době opět přijímá nové členy. I vy jste dostali pozvání, ale nejprve musíte dokázat, že máte předpoklady stát se opravdovými detektivy. Analyzujte všechny důkazy, naslouchajte svědkům a zjistěte, kdo z vás lže. Pouze ti nejpozornější a nejschopnější dokážou uspět a dosáhnout vítězství. Vítejte v klubu!

Příprava hry

1. Umístěte žetony VB a balíček karet důkazů tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli.
2. Každý hráč si vezme jednu destičku hráče a umístí na ni stejnobarevnou hlasovací lup.
3. Náhodně určete prvního hráče, který bude informátor. Ten dostane tužku (která zároveň slouží jako ukazatel prvního hráče) a vezme si jeden poznámkový blok za každého dalšího hráče ve hře (pokud by například hrálo celkem 7 hráčů, vzal by si 6 bloků).
4. Každý hráč si vezme do ruky 6 karet důkazů.



Příprava hry po 4 hráče.

Průběh hry

Hra Klub detektivů trvá několik kol. V každém kole hráči zahrají po dvou kartách. Hra končí ve chvíli, kdy byl každý z hráčů informátorem jednou (v 6–8 hráčích) nebo dvakrát (v méně než 6 hráčích).

Každé kolo sestává z následujících pěti fází:



Výběr slova

Informátor se podívá na své karty a určí si v duchu jedno slovo. Musí mít na paměti, že bude moci použít dvě karty ze své ruky, aby ho charakterizoval. Poté vyloží jednu kartu z ruky lícem nahoru doprostřed stolu: tato karta by měla přiblížit ostatním slovo, které si myslí. Následně si ihned dobere novou kartu z balíčku.



Pozor! Kdykoli během hry zahraje některý z hráčů kartu důkazu, musí si okamžitě dobrat novou kartu, která ji nahradí. Každý hráč musí mít v ruce vždy 6 karet důkazů.



Příklad: Dan je v tomto kole informátorem. Chce hrát se slovem „příroda“. Vyloží kartu s obrázkem červené růže, aby toto slovo přiblížil.



Přidělení rolí

Informátor napíše zvolené slovo do všech poznámkových bloků až na jeden. Poté je zamíchá a náhodně přidělí každému zbývajícím hráči jeden.

Jeden z hráčů dostane prázdný blok: tento hráč se stává **spiklencem**. Ostatní hráči jsou **detektivové**. Detektivové se pokouší spiklence odhalit. Naopak spiklence se musí ve spolupráci s informátorem snažit svést detektivy ze stopy.



Pozor! Hráči musí své poznámkové bloky neustále udržovat v tajnosti! Nikdo nesmí vědět, kdo je spiklencec – kromě něho samotného.

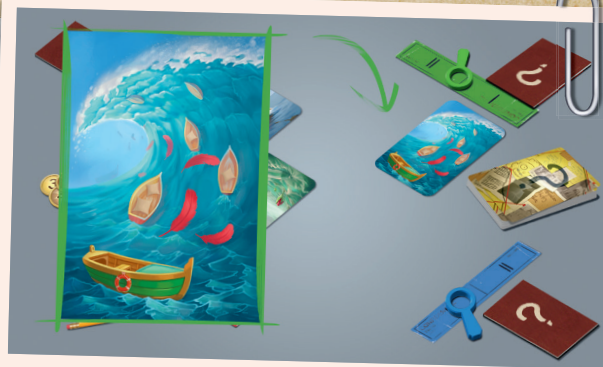


Hraní karet

Počínaje hráčem po levici informátora a dále po směru hodinových ručiček vyloží každý hráč jednu kartu z ruky. Tato karta by měla rovněž odrážet slovo, které informátor napsal do poznámkových bloků.



Příklad: Petr je detektiv. Vidí, že Dan napsal do bloku slovo „příroda“, takže zahraje kartu zobrazující moře. To by mělo stačit.



Příklad: Katka je spiklencec. V jejím poznámkovém bloku není napsáno nic. Snaží se analyzovat dvě dosud zahrané karty a hledá něco, co by se k nim hodilo. Na obou kartách se objevuje voda – že by hledané slovo bylo „voda“? Vyloží tedy kartu s modrou vlnou.

Jakmile všichni hráči zahrají jednu kartu, informátor vyloží druhou kartu. Takto se pokračuje, dokud každý nezahráje dvě karty.



Příklad: Dan a Petr nyní vyložili své druhé karty a Katka pochopila, že ono slovo patrně nebylo „voda“. A co takhle „příroda“? Nebo něco podobného? Zahráje kartu se slunečnicí a doufá, že to vyjde.

Zatímco informátor vykládá své karty doprostřed stolu, všichni ostatní hráči si je pokládají před sebe.

- Pokud jste detektiv, snažte se hrát solidní karty důkazů, abyste během fáze hlasování nebyli obviněni!
- Pokud jste spiklencec, snažte se vytěžit co nejvíce informací z karet, které zahráli ostatní.



Diskuse & hlasování

Jakmile všichni hráči vyloží po dvou kartách, řekne informátor nahlas slovo, které napsal. Poté vysvětlí, proč si vybral k přiblížení daného slova právě takové karty, které zahrál.

Ostatní hráči po směru hodinových ručiček provedou to samé. Když všichni vysvětlí svou volbu, nastává hlasování o tom, kdo je podle nich spiklencem. **Informátor nehlasuje.** Počínaje hráčem po levici informátora a dále po směru hodinových ručiček umístí každý svoji hlasovací lupu vedle značky libovolného jiného hráče.

Příklad: Petr a Vašek si myslí, že spiklencem je Katka, protože nebyla schopná dostatečně hodnověrně vysvětlit, proč zahrála své karty. Petr položí svoji hlasovací lupu vedle Katčiny destičky hráče. Katka naopak bude hlasovat proti Petrovi v naději, že se Vašek při hlasování zmýlí.



Bodování

Poté co všichni hráči odhlasují, odhalte všechny poznámkové bloky a pusťte se do bodování.

- Každý detektiv, který umístil svoji hlasovací lupu vedle destičky spiklence, získává 3 VB.
- Pokud vedle destičky spiklence leží nanejvýš 1 hlasovací žeton, získává spiklencem 5 VB a informátor 4 VB.
- Pokud vedle destičky spiklence leží 2 a více hlasovacích žetonů, nezískávají spiklencem ani informátor žádné VB.

Příklad: Petr a Vašek měli pravdu a každý z nich dostane 3 VB. Katka a Dan vyjdou v daném kole naprázdno.

3

• TIRÁŽ •

Návrh hry: Oleksandr Nevskiy
Vývoj hry: IGAMES Studio
Ilustrace a design: M&I Studio
Překlad: Václav Pražák

4

5

3

9

Hráči si položí své získané žetony VB lícem dolů před sebe. Jakmile skončí fáze bodování, začíná nové kolo. Informátor předá tužku hráči, jenž sedí nalevo od něj. Tento hráč se stává novým informátorem a vezme si k sobě poznámkové bloky. Zkontrolujte, že jste v blocích přeškrtnli předchozí slovo, aby nenastaly zmatky!

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy byl každý z hráčů informátorem jednou (v 6–8 hráčích) nebo dvakrát (v méně než 6 hráčích). Následně všichni otočí své žetony VB a sečtou jejich hodnoty. Hráč s nejvyšším součtem vyhrává. Jestliže má více hráčů stejné nejvyšší skóre, vítězí ten, kdo vlastní více žetonů VB. Pokud panuje shoda i zde, příslušní hráči se o vítězství dělí.

★ HERNÍ VARIANTA ★

Tematická hra

Před začátkem prvního kola si hráči zvolí téma. Když si informátor vybírá ve svém tahu slovo, musí zvolit takové, aby souviselo s tématem, které bylo určeno před začátkem hry. Témata mohou být úzce zaměřená (například „detektivky“, „USA“, „herci“) nebo obecná („filmy“, „země“, „literatura“ atd.) v závislosti na obtížnosti, se kterou chcete hrát. Ujistěte se, že všichni s vybraným tématem souhlasí. Po několika kolech můžete téma změnit nebo zkusit odehrát celou hru se stejným tématem!

Bez fáze diskuse

Pokud nechcete vysvětlovat svůj výběr karet a pouze hádat, kdo je spiklencem, můžete vynechat fázi „Diskuse a hlasování“. V tomto případě začíná hlasování ihned poté, co všichni hráči vyložili po dvou kartách. Informátor neříká nahlas vybrané slovo a hráči nevysvětlují, proč své karty zahráli.