

Když je detektiv připraven, otočí přesýpacími hodinami. Všichni **pomocníci nyní najednou vydávají zvuky** podle toho, kam chtějí, aby se posunula figurka detektiva. V případě více zvuků musí detektiv zvolit jeden z nich a posunout se o jeden krok v příslušném směru. Pomocníci mohou vydávat pouze zvuky zobrazené na kartách, tj. nesmí říkat „ano“ nebo „ne“ nebo cokoli jiného.

Je povoleno **vydávat pouze zvuk, který je na kartě přímo vedle detektiva.**

Jakmile detektiv **dosáhne cílové karty, pomocníci zůstanou zticha** jako signál, že bylo dosaženo místa činu. Detektiv otočí kartu místa činu, aby ověřil, zda je správná, a poté otočí i karty nebezpečných území. Pokud se detektiv dostal na místo činu v časovém limitu, aniž by šlápl na některé z nebezpečných území, vyhraje detektiv a jeho



BIM
BAM

TŮŮŮ

KVĀK

BLA
BLA
BLA

pomocníci dané kolo a ponechají si kartu místa činu jako bod.

Pokud **čas vyprší dříve**, než detektiv dosáhne místa činu, nebo pokud se ukáže, že detektiv šlápl na nebezpečné území, detektiv a jeho pomocníci prohrávají a nezískají bod. V takovém případě vraťte použitou kartu cíle zpátky do balíčku.

Když si všichni hráči jednou nebo dvakrát zahrají detektiva (v závislosti na počtu hráčů), porovnejte, **zda jste vyhráli, nebo prohráli více kol.**

TIP NA LEHČÍ HRU:

Když hrajete s mladšími dětmi, můžete použít méně karet a vynechat pravidlo o nebezpečných územích. Případně můžete otáčet přesýpací hodiny dvakrát nebo je zcela vynechat.



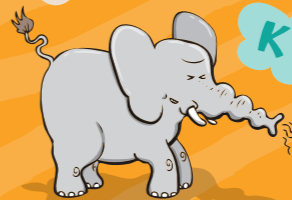
BIM
BAM

TŮŮŮ

DETEKTIVĚ, NASTRAŽ UŠI!



KVĀK



KVÍDO

OBJEVITEL
4+

PRAVIDLA HRŮ

Albi

PRAVIDLA HRY

HRA OBSAHUJE:

45vteřinové přesýpací hodiny
1 figurku detektiva
98 karet (2 sady po 49 kartách)

CÍL HRY

Cílem hry je, aby detektiv
vždy našel podle zvuků
svých pomocníků místo činu.

KARTY

Hra obsahuje dvě stejné sady 49 karet, které
mají odlišné pouze zadní strany. Každá karta
ukazuje obrázek zvířete, postavy nebo věci,
které lze popsat pomocí zvuku, který vydávají.



PŘÍPRAVA

Rozdělte karty na dvě hromádky podle jejich
zadních stran. Zamíchejte obě hromádky
samostatně a karty z **oranžového** balíčku umístěte
do mřížky 7x7 na stůl.

Zelený balíček (pro pomocníky) položte obrázky
dolů vedle figurky detektiva a přesýpacích hodin.

PRŮBĚH HRY

Je velká tma a detektivovi nezbývá nic jiného
než se orientovat jen podle svého sluchu.
S orientací mu pomohou jeho pomocníci,
kteří ho pomocí zvuků navádějí na
místo činu. Podle zvuků detektiv pozná
směr, kterým se má pohybovat. Musí
ale dávat pozor, aby se nedostal na
nebezpečná území a k místu činu
se dostal v časovém limitu.



Hráči se **střídají v roli detektiva**, ostatní jsou jeho
pomocníci. Když hrají 2-3 hráči, bude každý hráč
dvakrát detektivem. Když hraje více hráčů, bude
každý detektivem jen jednou.

Hráč nalevo od detektiva otočí horní kartu z balíčku
a ukáže **startovní kartu**, kam umístíte **figurku
detektiva**. Stejný pomocník vezme další kartu
z balíčku, aniž by ji ukázal detektivovi. To je cíl neboli
místo činu, na který musí detektiv dojít, než vyprší
čas. Všichni pomocníci si kartu pečlivě prohlédnou
a umístí ji lícem dolů pod startovní kartu.

Stejný pomocník vezme z balíčku **další tři karty**.
Všichni pomocníci se na ně pečlivě podívají, aniž by
je ukázali detektivovi. Jedná se o karty, které označují
nebezpečné území, tzn. že detektiv na ně nesmí
šlápnout. V případě, že vidíte, že není možné,
abych detektiv přesunul ze startovní karty na
karty místa činu kvůli poloze nebezpečných
území, vyměňte jednu nebo více karet, které
nebezpečné území určují.

