

VÝMĚNA BATERÍ

Demo baterie nahradte alkalickými.
Použijte křížový šroubovák (není součástí balení).



DŮLEŽITÉ: INFORMACE O BATERIÍCH

Tyto informace uschovejte pro budoucí použití. Baterie musí měnit dospělá osoba.

⚠ UPOZORNĚNÍ:

Stejně jako u všech malých baterií i baterie používané u tohoto výrobku je třeba uchovávat mimo dosah malých dětí, které stále dávají nějaké předměty do úst. Při spolknutí baterie je třeba okamžitě vyhledat lékařskou pomoc a požádat lékaře, aby kontaktoval toxikologické informační středisko.

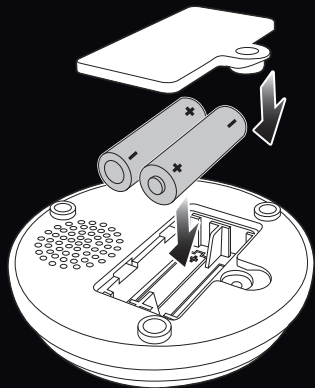
ZABRAŇTE ÚNIKU ELEKTROLYTU

1. Vždy postupujte pečlivě podle pokynů. Používejte pouze stanovené baterie a ujistěte se, že je správně vkládáte s ohledem na polaritu označenou symboly + a -.
2. Nekombinujte staré baterie s novými nebo standardní (zinko-uhlíkové) baterie s alkalickými.
3. Vybíjené nebo nefunkční baterie z výrobku vyjměte.
4. Baterie vyjměte, pokud výrobek nebude delší dobu používán.
5. Napájecí kontakty nezkratujte.
6. DOBUJECÍ BATERIE: Tyto baterie nekombinujte s jinými typy baterií. Před dobíjením je vždy z výrobku vyjměte. Baterie dobíjejte pod dohledem dospělé osoby. JINÉ TYPY BATERIÍ NEDOBÍJEJTE.

Pokud tento výrobek způsobuje lokální elektrické rušení nebo jím může být ovlivněn, přemístěte ho z dosahu druhého elektrického zařízení. Zařízení vynulujte (vypněte a znovu zapněte nebo vyjměte baterii a znovu ji vložte), je-li to nutné.



Tento výrobek a jeho baterie je nutno zlikvidovat odděleně v místním středisku recyklace odpadu. Neodhazujte je do nádoby na domovní odpad.



Prosím uschovejte si tyto informace pro pozdější použití. © 2020 Hasbro. Všechna práva vyhrazena. Vyrábí: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Služba zákazníkům: Hasbro Czech, s. r. o., Hvězdova ulice 1716/2B – City Tower Praha 4, 140 78, Česká republika. infocz@hasbro.co.uk

0220E9779659



RODIČE:
HASBROGAMING.COM



CLUEDO

VERZE LPÁŘI

OBSAH

- HERNÍ DESKA
- 6 FIGUREK
- 6 MINIATURNÍCH ZBRANÍ
- 21 DŮKAZNÍCH KARET (6 KARET POSTAV, 6 KARET ZBRANÍ A 9 KARET MÍSTNOSTÍ)
- 12 VYŠETŘOVACÍCH KARET (6 KARET PRAVDA A 6 KARET LEŽ)
- 6 KARET S NÁPOVĚDOU
- OBÁLKA SE SPISEM PŘÍPADU
- ZÁPISNÍK DETEKTIVA
- KOSTKA
- TLAČÍTKO LHÁŘ

8+

E9779
2-6

VYLŽETE SE K PRAVDĚ!

Dr. Black byl ve své honosné vile nalezen zavražděný a je pouze na vás, abyste přišli na to, kdo je pachatelem - ale nejprve musíte zjistit, **kdo mluví pravdu a kdo LŽE!** Je pravděpodobné, že sami budete muset trochu lhát, abyste přišli věci na kloub...

Postupně procházejte místnosti a udělejte si svůj vlastní názor na jednotlivé postavy a nalezené důkazy a místo činu. Podle toho, jak vám ostatní hráči ukazují karty, vylučujte jednotlivé hypotézy. Když si myslíte, že jste případ rozluštili, vznesete své obvinění a nahlédnete do obálky se spisem případu. Tam zkontrolujete, zda máte pravdu.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Před první hrou nahradte demo baterie alkalickými (viz návod na zadní straně).

1. Všechny 6 figurek postavte do jejich východích místností kolem herní desky, a to i v případě, že nehraje všech 6 hráčů.
2. Všechny zbraně náhodně rozmístěte do jednotlivých místností.
3. Tlačítko Lhář postavte do středu herní desky.
4. Každý hráč si vezme kartu s nápořevdou, která mu řekne, co má dělat, když na něj přijde řada.
5. Oddělte 12 vyšetřovacích karet od důkazních karet. Karty zamíchejte. Každému hráči rozdejte jednu kartu otočenou lícem dolů. Zbývající vyšetřovací karty položte lícem dolů na vyhrazené místo do středu herní desky.
6. Rozdělte důkazní karty do 3 balíčků: postavy, zbraně a místnosti. Každý balíček zamíchejte a položte lícem dolů.
7. Vrchní kartu z každého z těchto tří balíčků vsuňte do obálky se spisem případu tak, aby je nikdo neviděl. Pak obálku položte pod tlačítko Lhář. Obálka nyní obsahuje 3 důkazní karty, které jsou odpovědí na otázky: **Kdo to udělal? Jakou zbraní? Kde?** To je tajemství vraždy, které je třeba vyřešit!
8. Zbývající důkazní karty zamíchejte a rozdejte je lícem dolů mezi hráče. Nevadí, pokud někteří hráči mají více karet než ostatní.
9. Každý si vezme ze zápisníku list papíru (hráčskou kartu) a pero (není součástí balení). V horní části listu označte každého hráče iniciálami (včetně sebe).
10. Tajně se podívejte na své hrací karty a vyznačte si je do tabulky na listu. Teď už víte, že nejsou v obálce! Svou hráčskou kartu nikomu neukazujte. Můžete se podívat na svoji vyšetřovací kartu, ale nebudete ji potřebovat, dokud nebudete na tahu (viz VYŠETŘOVACÍ KARTY).



Pokud hru **hrají pouze 2 hráči**, rozdáte karty jinak. Podrobnosti jsou uvedeny dále.

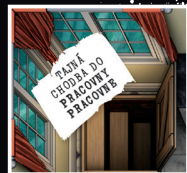
HRA

Vyberte si postavu. První vždy začíná slečna Sára a hra pokračuje po směru hodinových ručiček (pokud nikdo nehraje jako Sára, pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček).

JSTE NA TAHU

1. Hodte kostkou a udělejte JEDNU ze 4 možností:

- **Posuňte svou figurku** do místnosti, která je od vaší pozice vzdálena o počet políček, který je roven nebo menší než číslo na kostce. Můžete se pohybovat doprava nebo doleva. **NEBO...**



- **Použijte tajnou chodbu.** Posuňte svoji figurku z místnosti, kde jste, do místnosti, do které vede chodba. **NEBO...**

- **Zůstaňte v místnosti,** ve které figurka již je. **NEBO...**

- Pokud jste připraveni, **můžete** vznést obvinění! Viz **OBVINĚNÍ** na další straně.

2. Potom sdělte své podezření tomu, kdo vraždu spáchal, čím a kde. Řekněte: „Tvrdím, že to byl/byla [kterákoliv postava], s [nějaká zbraň], v [místnost, kde jste].“

- Posuňte figurku a zbraň do této místnosti. **Zůstanou tam po vašem tahu.**

- Hráč vlevo od vás vám tajně ukáže jednu kartu z vámi vyslovené domněnky, pokud tuto kartu má. Má-li více než jednu kartu, rozhodne se, kterou z nich ukáže.

- Pokud kartu nemá, řekne to a další hráč vám tajně ukáže kartu z vámi vyslovené domněnky a tak dále.

- Nikdo kartu nemá? To je v pořádku.

3. Poznačte si na svůj list kartu, kterou vám ukázal jiný hráč. V obálce být nemůže. Pokud vám nikdo neukázal žádnou kartu, to by mohlo znamenat, že vaše domněnka je správná!

Myslíte si, že víte, kdo to udělal? Můžete vznést obvinění místo toho, abyste pokračovali dalším tahem! Podrobnosti naleznete v části **VÝHRA**.



4. Hrajte s vyšetřovací kartou.

VYŠETŘOVACÍ KARTY

K dispozici je 12 vyšetřovacích karet, z nichž je 6 karet PRAVDA a 6 karet LEŽ!

Na kartách Pravda je popsáno, co můžete v tomto tahu udělat. Na kartách Lež je seznam činností a vaším úkolem je zahrát tuto činnost tak, abyste ostatní hráče přesvědčili, že máte k dispozici pouze jedinou volbu (to znamená, že máte v ruce kartu Pravda)!

- **Máte-li kartu Pravda,** přečtěte činnost nahlas a položte ji lícem dolů na odkládací hromádku.



karta Pravda



karta Lež

- **Máte-li kartu Lež,** zvolte jednu ze 3 činností, které jsou na kartě uvedeny a o kterých máte lhát. Přečtěte ji nahlas a položte ji lícem dolů na odkládací hromádku. Snažte se být přesvědčiví!

Pokud se ostatní hráči domnívají, že lžete, mohou nyní STISKNOUT TLAČÍTKO LHÁŘ! Jestliže se tak stane, musíte ukázat svou vyšetřovací kartu – otočte ji lícem nahoru, aby ji všichni viděli, a proveďte jednu z následujících věcí:

- **Pokud jste lhali:** Byli jste přistiženi! Musíte si vybrat jednu ze svých důkazních karet a položit ji lícem nahoru do výslechové místnosti jako trest za lhaní. Ostatní hráči si tuto kartu také poznačí do svých hráčských listů.

- **Pokud jste řekli pravdu:** Hráč, který stiskl tlačítko, vám musí ukázat jednu ze svých důkazních karet jako trest za svůj omyl. Dostanete se tak k náhodně vybrané kartě, ale nenechte ostatní hráče nakukovat! Poznačte si kartu na svůj hráčský list a potom postupujte podle pokynů na vyšetřovací kartě.

Pokud nikdo tlačítko Lhář nestiskne, proveďte činnost, kterou jste uvedli (ať už jste lhali, nebo mluvili pravdu). Prošlo vám to!

Jakmile si hráči označí jakýkoliv nový důkaz na svůj hráčský list, položí vyšetřovací kartu na odkládací místo ve středu hrací plochy.

5. Vytáhněte si novou vyšetřovací kartu.

Tímto končí váš tah. Další na řadě je hráč nalevo.

Poznámka: Pokud v balíčku, ze kterého se táhnou karty, nejsou již k dispozici žádné další vyšetřovací karty, zamíchejte kartami na odkládací hromádce. Karty položte lícem dolů na místo, které je vyhrazeno pro tažené karty. Pak si vytáhněte novou kartu.

VÝHRA

OBVINĚNÍ

Jestliže si myslíte, že víte, kdo je pachatelem, vzneste obvinění! V probíhající hře můžete vznést pouze jedno obvinění a musíte být **na tahu** (nemusíte být ale v místnosti, kterou hodláte označit za místo činu). Namísto házení kostkou a přemístění figurky proneste v dalším tahu následující větu:

1. „Obviňuji **[postava]**, že pomocí **[zbraň]** spáchal/a vraždu v **[místnost]**.“
2. Potom skrytě otevřete obálku. Jsou všechny tři vámi pojmenované karty uvnitř?

ANO! Vyhráli jste!

Gratulujeme k vyřešení případu!

NE! Ou, ou, mýlíte se!

Aniž byste někomu dali nahlédnout, vraťte karty zpět do obálky. Nemůžete se už přímo účastnit žádného dalšího kola ani nemůžete použít tlačítko Lhář, ale musíte ukázat karty, když ostatní hráči budou navrhovat pachatele. Hra pokračuje, dokud někdo nevsloví správné obvinění. Jestliže tak nikdo neučiní, vrah unikne!

HRA SE 2 HRÁČI (NEBO TÝMOVÁ)

Tato varianta se hraje jako normální hra se 2 výjimkami:

- Příprava: Po dokončení kroků 1–7 zamíchejte zbývající důkazní karty a 4 z nich náhodně položte lícem dolů do kterýchkoliv 4 místností (pro rychlejší hru je umístěte do rohových místností). Poté můžete pokračovat v přípravě jako obvykle.
- Hra: Vstoupíte-li do místnosti s kartou, **tajně** se na tuto kartu podívejte a jako obvykle si ji poznačte na hráčský list ještě před vznesením svého obvinění.

TIPY PRO DETEKTIVA

Stisknutí tlačítka Lhář

Chcete-li stisknout tlačítko Lhář, musíte tak učinit dříve, než hráč provede předepsanou činnost. Takže, pokud již posunul svoji figurku do jiné místnosti, nebo jestliže někteří hráči předali kartu nalevo nebo nakoukli do karet jiného hráče, je již příliš pozdě na to, stisknout tlačítko!

Vylučovací metoda

Učinná obvinění vám pomohou vylučovací metodou zjistit, kdo je pachatelem. Jak hráči odhalují karty, můžete postupně zužovat výběr karet s postavou, zbraní a místností, které jsou v obálce.

Důkazní karty

Při obvinění využijte důkazní karty, které máte v ruce. Jestliže chcete vědět, zda má hráč určitou kartu, zkuste jmenovat jednu nebo dvě ze svých vlastních karet.

Vyšetřovací karty

S vyšetřovací kartou nemůžete hrát, pokud nemáte žádnou důkazní kartu. Můžete si ale důkazní kartu schovat v případě, že vám ji předal hráč zleva.

Před hraním s kartou Lež je nejlepší vědět, kterou akci plánujete použít. Všechny 3 akce jsou uvedeny na zadní straně karty s nápovědou, takže se s nimi můžete tímto způsobem seznámit. Tak můžete lhát důvěryhodně!

Zápis do tabulky na hráčském listu

Když vám někdo ukáže kartu, poznačte si ji do hráčského listu, do prvního sloupce a do sloupce pod jeho iniciálami. Budete tak vědět, kdo má jaké karty, a to vám pomůže promyslet strategii při vytváření obvinění a vyhodnocovat informace z obvinění dalších hráčů.

HRÁČI	J	A	M	D	G	J	T
KDO?							
Zelenka	X			X			
Čloutek	X	X					
Kvítková	X					X	
Pěnová	X						
Šveatka	X		X				
Sára	X						
CO?							
Dýka	X	X					
Černá prábka							
Revolver							
Čochá							
Jed							
KDE?							
Taneční sál							
Kulturní síň							
Strom sáhrada							
Stábla							
Chodba							
Kuchyně							
Katovna							
Kloubna							
Pracovna							

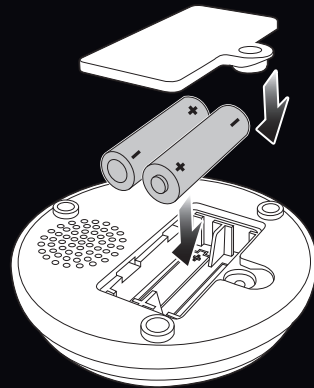
V tomto příkladu: Kvítková je vrah!

AKO VYMENIŤ BATÉRIE

Vymeňte demo batérie za alkalické.

Použite krížový skrutkovač (nie je súčasťou balenia).

1.5V
AAA / LR03 x2



DŮLEŽITÉ: INFORMÁCIE O BATÉRIÁCH

Návod si odložte na použitie v budúcnosti. Batérie by mala vymieňať dospelá osoba.

⚠ UPOZORNENIE:

Tak ako v prípade všetkých malých batérií aj batérie používané v tomto výrobku sa musia uchovávať mimo dosahu malých detí, ktoré si ešte vkladajú veci do úst. V prípade prehltnutia batérie ihneď vyhľadajte lekársku pomoc a požiadajte lekára, aby kontaktoval toxikologické informačné centrum.

AKO ZABRÁNIŤ ÚNIKU KVAPALINY Z BATÉRIÍ

1. Vždy dôkladne dodržiavajte pokyny. Používajte len stanovené batérie a uistite sa, či sú vložené správne, v súlade so značkami polarít + a -.
2. Nemiešajte staré a nové batérie ani štandardné batérie (uhlíkovno-zinkové) s alkalickými batériami.
3. Slabé alebo vybité batérie z výrobku vyberte.
4. Vyberte batérie, ak sa výrobok nebude dlhší čas používať.
5. Neskratujte prírodné svorky.
6. DOBUJATELNÉ BATÉRIE: Nemiešajte ich s inými typmi batérií. Pred dobíjaním ich vždy vyberte z výrobku. Batérie je potrebné dobíjať pod dohľadom dospelého osoby. **NEDOBUJAJTE INÉ TYPY BATÉRIÍ.**

Ak by tento výrobok spôsoboval miestnu elektrickú interferenciu alebo ňou bol nepriaznivo ovplyvnený, presuňte ho ďalej od iného elektrického zariadenia. V prípade potreby ho zresetujte (pomocou vypnutia a opätovného zapnutia alebo vybratím a opätovným vložením batérií).



Tento výrobok a jeho batérie musia byť zneškodnené samostatne, a to v miestom stredisku recyklovania odpadov. Neodhadzujte ich do nádoby na komunálny odpad.

Tieto informácie uschovajte pre možnú potrebu v budúcnosti.

© 2020 Hasbro. Všetky práva vyhradené.

Vyrába: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Služba zákazníkom: infocz@hasbro.co.uk

0220E9779659



RODIČIA:

HASBROGAMING.COM



CLUEDO

VERZIA KLAMÁRI

OBSAH

- HRACIA DOSKA
- 6 FIGÚROK
- 6 MINIATÚR ZBRANÍ
- 21 DŮKAZNÝCH KARIET (6 KARIET POSTÁV, 6 KARIET ZBRANÍ A 9 KARIET MIESTNOSTÍ)
- 12 VYŠETROVACÍCH KARIET (6 KARIET PRAVDA A 6 KARIET KLAMSTVO)
- 6 KARIET S NÁPOVEĎOU
- OBÁLKA SO SPISOM PRÍPADU
- ZÁPISNÍK DETEKTÍVA
- KOČKA
- TLAČIDLO KLAMÁRA

8+

E9779
2-6

DOPRACUJ SA KLAMSTVOM K PRAVDE!

Dr. Black bol vo svojej honosnej vile nájdený zavraždený a je iba na vás, aby ste prišli na to, kto je páchatel'om – ale najskôr musíte zistiť, **kto hovorí pravdu a kto KLAME!** Je pravdepodobné, že sami budete musieť trochu klamať, aby ste prišli na koreň prípadu...

Postupne prechádzajte miestnosti a urobte si svoj vlastný názor na jednotlivé postavy a nájdené dôkazy a miesto činu. Podľa toho, ako vám ostatní hráči ukazujú karty, vylúčte jednotlivé hypotézy. Keď si myslíte, že ste prípad vyriešili, vzneste svoje obvinenie a nazrite do obálky so spisom prípadu. Tam skontrolujte, či máte pravdu.

NEŽ ZAČNETE HRAŤ

Pred prvou hrou nahradte demo batérie alkalickými (pozri návod na zadnej strane).

1. Všetkých 6 figúrok postavte do východiskových miestností okolo hracej dosky, a to aj v prípade, že nehrajú všetkých 6 hráčov.
2. V ľubovoľnom poradí rozložte všetky zbrane samostatne do miestností.
3. Tlačidlo Klamár postavte do stredu hracej dosky.
4. Každý hráč si zoberie kartu s nápoveďou, ktorá mu povie, čo má robiť, keď naň príde rad.
5. Oddel'te 12 vyšetrovacích kariet od dôkazných kariet. Karty zamiešajte. Každému hráčovi rozdajte jednu kartu otočenou lícom dolu. Zvyšné vyšetrovacie karty položte lícom dolu na vyhradené miesto do stredu hracej dosky.
6. Rozdeľte dôkazné karty do 3 balíčkov: postavy, zbrane a miestnosti. Každý balíček zamiešajte a položte lícom dolu.
7. Vrchnú kartu z každého z týchto troch balíčkov vsuňte do obálky so spisom prípadu tak, aby ich nikto nevidel. Potom obálku položte pod tlačidlo Klamár. Obálka teraz obsahuje 3 dôkazné karty, ktoré sú odpoveďou na otázku: **Kto to urobil? Akou zbraňou? Kde?** To je tajomstvo vraždy, ktoré treba vyriešiť!
8. Zvyšné dôkazné karty zamiešajte a rozdajte ich lícom dolu medzi hráčov. Nevadí, pokiaľ niektorí hráči majú viac kariet než ostatní.
9. Každý si vezme zo zápisníka list papiera (hráčsku kartu) a pero (nie je súčasťou balenia). V hornej časti listu označte každého hráča iniciálami (vrátane seba).
10. Tajne sa pozrite na svoje hracie karty a vyznačte si ich do tabuľky na liste. Teraz už viete, že nie sú v obálke! Svoju hráčsku kartu nikomu neukazujte. Môžete sa pozrieť na svoju vyšetrovaciu kartu, ale nebudete ju potrebovať, kým nebudete na ťahu (pozri VYŠETROVACIE KARTY).



Pokiaľ hru **hrajú iba 2 hráči**, rozdáte karty inak. Podrobnosti sú uvedené ďalej.

HRA

Vyberte si postavu. Prvá vždy začína slečna Sára a hra pokračuje v smere hodinových ručičiek (pokiaľ nikto nehra ako Sára, pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek).

KEĎ STE NA RADE

1. Hodte kockou a urobte JEDNU zo 4 možností:

- **Posuňte svoju figúrku** do miestnosti, ktorá je od vašej pozície vzdialená o počet políčok, ktorý je rovnaký alebo menší než číslo na kocke. Môžete sa pohybovať doprava alebo doľava. **ALEBO...**



- **Použite tajnú chodbu.** Posuňte sa tajnou chodbou z miestnosti, v ktorej sa práve nachádzate, do miestnosti, kam chodba vedie. **ALEBO...**

- **Zostaňte v miestnosti,** v ktorej sa momentálne nachádzate. **ALEBO...**

- Ak ste pripravený/á, **vyslovte obvinenie!** Pozri **OBVINENIE** na ďalšej strane.

2. Potom oznámte svoje podozrenie tomu, kto vraždu spáchal, čím a kde. Povedzte: „Tvrďím, že to bol/bola [ktorákoľvek postava], s [nejaká zbraň], v [miestnosť, kde ste].“

- Posuňte figúrku postavy a zbrane do menovanej miestnosti. **Ostanú tam po vašom ťahu.**

- Hráč po vašej ľavici vám tajne odkryje jednu kartu, ktorú ste menovali, pokiaľ ju vlastní. Ak má viac ako jednu, vyberie si, ktorú vám ukáže.

- Ak kartu nemá, prizná, že ju nemá, a na rade je ďalší hráč, ktorý vám tajne odkryje jednu kartu, ktorú ste menovali, pokiaľ ju vlastní, a tak ďalej.

- Nikto nemá takú kartu? Aj to je v poriadku.

3. Poznačte si na svoj list kartu, ktorú vám ukázal iný hráč. V obálke byť nemôže. Pokiaľ vám nikto neukázal žiadnu kartu, mohlo by to znamenať, že vaša domnienka je správna!

Myslíte si, že viete, kto to urobil? Môžete vzniesť obvinenie namiesto toho, aby ste pokračovali ďalším ťahom! Pozri **VÝHRA**.



4. Hrajte svojou vyšetrovacou kartou.

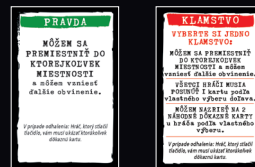
VYŠETROVACIE KARTY

K dispozícii je 12 vyšetrovacích kariet, z ktorých je 6 kariet PRAVDA a 6 kariet KLAMSTVO!

Na kartách Pravda je napísané, čo môžete v tomto ťahu urobiť. Na kartách Klamstvo je zoznam činností a vašou úlohou je zahrať túto činnosť tak, aby ste ostatných hráčov presvedčili, že máte k dispozícii iba jedinú voľbu (to znamená, že máte v ruke kartu Pravda!)

- **Ak máte kartu Pravda,** prečítajte činnosť nahlas a položte ju lícom dolu na odkladaciu hromádku.

- **Ak máte kartu Klamstvo,** zvolte jednu z 3 činností, ktoré sú na karte uvedené a o ktorých máte klamať. Prečítajte ju nahlas a položte ju lícom dolu na odkladaciu hromádku. Snažte sa byť presvedčiví!



karta Pravda

karta Klamstvo

Pokiaľ sa ostatní hráči domnievajú, že klamete, môžu teraz STLAČIŤ TLAČIDLO KLAMÁR! Ak sa tak stane, musíte ukázať svoju vyšetrovaciu kartu – otočte ju lícom hore, aby ju všetci videli, a urobte jednu z nasledujúcich vecí:

- **Pokiaľ ste klamali:** Boli ste pristihnutí! Musíte si vybrať jednu zo svojich dôkazných kariet a položiť ju lícom hore do miestnosti na vypočúvanie ako trest za klamanie. Ostatní hráči si túto kartu takisto poznačia do svojich hráčskych listov.
- **Pokiaľ ste povedali pravdu:** Hráč, ktorý stlačil tlačidlo, vám musí ukázať jednu zo svojich dôkazných kariet ako trest za svoj omyl. Dostanete sa tak k náhodne vybratej karte, ale nenechajte ostatných hráčov, aby sa pozerali! Poznačte si kartu na svoj hráčsky list a potom postupujte podľa pokynov na vyšetrovacej karte.

Ak nikto nestlačí tlačidlo Klamár, vykonajte činnosť, ktorú ste tvrdili (či ste hovorili pravdu, alebo ste klamali). Prešlo vám to!

Hneď ako si hráči označia akýkoľvek nový dôkaz na svoj hráčsky list, položia vyšetrovaciu kartu na odkladacie miesto v strede hracej plochy.

5. Vytiahnite si novú vyšetrovaciu kartu.

Váš ťah sa skončil. Hráč po vašej ľavici je na rade.

Poznámka: Pokiaľ v balíčku, z ktorého sa ťahajú karty, nie sú už k dispozícii žiadne ďalšie vyšetrovacie karty, zamiešajte karty na odkladacej hromádke. Karty položte lícom dolu na miesto, ktoré je vyhradené pre ťahané karty. Potom si vyťahnite novú kartu.

VÝHRA

VYSLOVTE OBVINENIE

Ak si myslíte, že viete, kto je páchateľom, vzneste obvinenie! V prebiehajúcej hre môžete vzniesť iba jedno obvinenie a musíte byť **na ťahu** (nemusíte byť ale v miestnosti, ktorú sa chystáte označiť ako miesto činu). Namiesto hádzania kockou a premiestnenia figúrky povedzte v ďalšom ťahu nasledujúcu vetu:

1. „Obviňujem (**meno postavy**), ktorý(á) spáchal(a) zločin (**vražedná zbraň**) v (**miestnosť**).“
2. Teraz potajme otvorte obálku. Nachádzajú sa všetky tri menované karty vo vnútri?

Ak ÁNO, vyhrali ste!

Gratulujeme k vyriešeniu prípadu!

NIE? Vaše obvinenie nebolo správne!

Nedajte nikomu nazrieť a vráťte karty späť do obálky. Nemôžete sa už priamo zúčastniť na žiadnom ďalšom kole ani nemôžete použiť tlačidlo Klamár, ale musíte ukázať karty, keď ostatní hráči budú navrhovať páchateľa. Hra pokračuje, kým niekto nevyhlási správne obvinenie. Ak tak nikto neurobí, vrah unikne!

HRA S 2 HRÁČMI ALEBO TÍMOVÁ HRA

Tento variant sa hrá rovnako až na dve výnimky:

- **Príprava:** Po dokončení krokov 1 – 7 zamiešajte zvyšné dôkazné karty a 4 z nich náhodne položte lícom dolu do ktorýchkoľvek 4 miestností (pre rýchlejšiu hru ich umiestnite do rohových miestností). Potom môžete pokračovať v príprave ako zvyčajne.
- **Hra:** Ak vstúpite do miestnosti s kartou, **tajne** sa na túto kartu pozrite a ako zvyčajne si ju poznačte na hráčsky list ešte pred vznesením svojho obvinenia.

TIPY PRE DETEKTÍVA

Stlačenie tlačidla Klamár

Ak chcete stlačiť tlačidlo Klamár, musíte tak urobiť skôr, než hráč vykoná predpísanú činnosť. Takže, pokiaľ už posunul svoju figúrku do inej miestnosti, alebo ak niektorí hráči odovzdali kartu naľavo alebo nazreli do kariet iného hráča, je už príliš neskoro na to, stlačiť tlačidlo!

Vyradovanie

Vznesené obvinenia vám pomôžu vylučovacou metódou zistiť, kto je páchateľ. Ako hráči odhaľujú karty, môžete postupne zužovať výber kariet s postavou, zbraňou a miestnosťou, ktoré sú v obálke.

Dôkazné karty

Pri obvinení využite dôkazné karty, ktoré máte v rukách. Ak chcete vedieť, či má hráč určitú kartu, skúste menovať jednu alebo dve zo svojich vlastných kariet.

Vyšetrovacie karty

S vyšetrovacou kartou nemôžete hrať, pokiaľ nemáte žiadnu dôkaznú kartu. Môžete si ale dôkaznú kartu schovať v prípade, že vám ju odovzdal hráč z ľavej strany.

Pred hraním s kartou Klamstvo je najlepšie vedieť, ktorú akciu plánujete použiť.

Všetky 3 akcie sú uvedené na zadnej strane karty s nápodovou, takže sa s nimi môžete týmto spôsobom zoznámiť. Tak môžete klamať dôveryhodne!

Zápis do tabuľky na hráčskom liste

Keď vám niekto ukáže kartu, poznačte si ju do hráčskeho listu, do prvého stĺpca a do stĺpca pod jeho iniciálami. Budete tak vedieť, kto má aké karty, a to vám pomôže premyslieť stratégiu pri vytváraní obvinenia a vyhodnocovať informácie z obvinenia ďalších hráčov.

HRÁČI	K	A	M	D	G	J	T
KTO?							
Zelenka	X			X			
Čítok	X	X					
Kvítková	X					X	
Pěvová	X						
Silvka	X		X				X
Sára	X						
ČIM?							
Sviatnik	X	X					
Dýka							
Obvená zbraň							
Revolver							
Kočka							
Ťuh							
KD SP							
Panovník sála							
Minimálna miestnosť							
Minimálna miestnosť							
Inteligent							
Chodba							
Kuchyňa							
Knižnica							
Globová							
Prasová							

V tomto prípade: Kvítková je vrah!