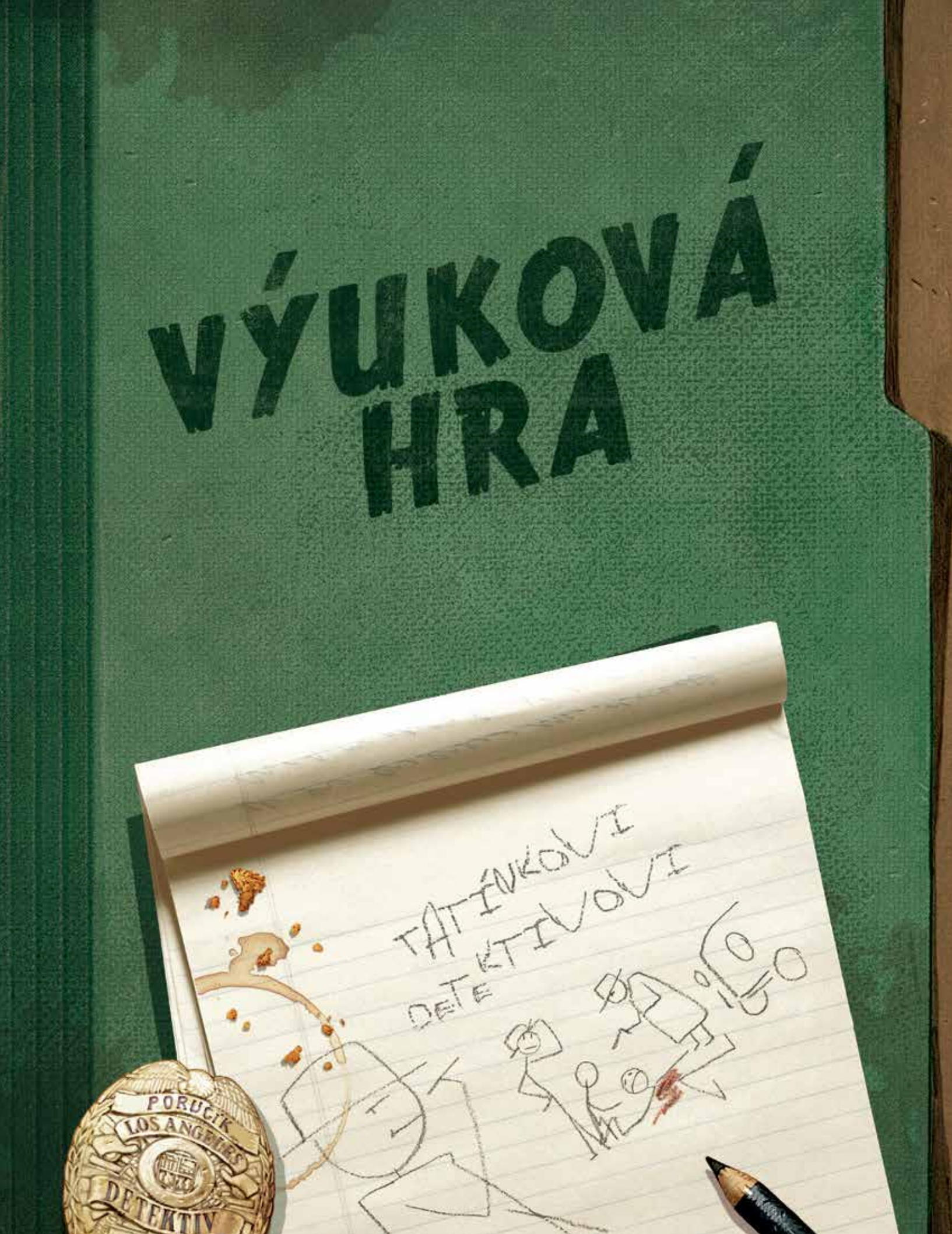
VÝUKOVÁ HRA



ÚVOD

Tato výuková hra vás provede úvodním případem *Zakrvácené molo*, jenž byl navržen tak, aby vám i vašim přátelům pomohl naučit se hrát tuto hru. Tuto výukovou hru lze použít pouze v režimu hry Klasika (*pro více informací o různých režimech hry viz str. 2 v pravidlech hry*), která vyžaduje 1 hráče hrajícího za Loutkáře a 2 až 4 detektivy. Přestože je tato výuková hra navržena tak, aby vám poskytla veškeré informace, jež potřebujete, jednoznačně doporučujeme, aby se majitel hry předem seznámil se všemi pravidly, aby ostatním zajistil nejlepší možný herní zážitek.

Nejdříve se rozhodněte, který hráč se ujme role Loutkáře, tedy hráče aktivně se snažícího zabránit detektivům ve vyřešení případu. Loutkáři pak předejte tento sešit. Veškerý černý text je určen k hlasitému předčítání. Pokyny pro Loutkáře jsou uvedeny **červeným textem** a neměly by být čteny nahlas. Případné obrázky příkladů, na které při čtení narazíte, detektivům ukázat můžete.

Příběh *Zakrvácené molo* je následován druhým případem – *Vražda na Sunset boulevardu*. Po dokončení tohoto úvodního případu budete znát vše potřebné k plnohodnotné hře a můžete tedy rovnou pokračovat k případu *Vražda na Sunset boulevardu*.

PŘÍPRAVA HRY

- **Postupujte podle pokynů k obecné přípravě hry, přípravě Loutkáře a přípravě detektivů na stranách 5–6 v pravidlech hry. Pokračujte až po kapitolu Instruktáž k případu a pokyny pro jeho přípravu na straně 6.**

- **Jakmile jsou všichni připraveni, přečtěte detektivům následující text:**

Každý z vás je detektivem v Los Angeles ve 40. letech 20. století a já budu hrát Loutkáře, tedy vypravěče řídícího hru. Loutkář není žádnou postavou ve hře, spíše představuje všechny podezřelé i město samotné. Originální anglické vydání hry používá pro Loutkáře jméno Chisel, což je archaický slangový výraz pro švindlíře, podvodníka. Chisel ve hře sice plní roli prolhaného a vychytralého škůdce, avšak v rámci pravidel hry nepodvádí. Proto byl pro české vydání hry raději zvolen výraz „Loutkář“, což lépe odpovídá náplni této mé herní role. Kdykoliv budete vyslýchat podezřelé, já budu rozhodovat, jak vám odpoví. Někdy bude jejich odpověď pravdivá, jindy se bude jednat o lež či uvedení v omyl. Budete mezi sebou soupeřit v tom, kdo z vás jako první vyřeší případ. Pokud však nikdo nebude schopen případ vyřešit, hru vyhraju já. Budu se tedy SNAŽIT vás přivést na falešnou stopu a zabránit vám v odhalení pravdy. Nyní mi dovolte, abych vás představil kapitánovi…

„Prosím o pozornost! Jmenuju se kapitán Adams a vítám vás v oddělení loupeží a vražd. Budu vás jakožto detektivy Policie Los Angeles provázet vaším prvním případem. Máte teda šanci dokázat, že nejste jen bandou povalečů. Tak abychom se do toho asi ponořili, co říkáte? Normálně budete mít na vyřešení případu o pár dní navíc, ale tenhleten bude rychlovka.

- **Jelikož je *Zakrvácené molo* úvodním případem, musíte přesunout ukazatel dne. Hrajete-li se dvěma detektivy, přesuňte ukazatel dne na pozici 6, ve hře tří detektivů na pozici 5 a u hry čtyř detektivů na pozici 4.**

Tohle je ukazatel dne. Když se dostane na pozici „NEVYŘEŠENÝ PŘÍPAD“, znamená to, že vám došel čas, a taky, abych pravdu řekl, že děláte ostudu svý uniformě. V každým dni každej z vás detektivů provede jeden tah, takže toho koukejte využít!

Co kdybychom se teď podívali, co víme o našem případu? Podél horního okraje herní mapy se nacházej karty případu. Ty představujou různý podezřelý, důkazy a informace týkající se případu. Teď jsou všechny lícem dolů, ale některý z nich budou odhalený už při čtení instruktáže k případu. Což mě přivádí k tomu, že bychom si měli tu instruktáž projít teď hned.

- **Vyberte jednoho detektiva, který nahlas přečte instruktáž pro *Zakrvácené molo*, kterou najde na straně 2 své složky detektiva.**

- **Čtení instruktáže pozorně sledujte ve své knize případů na straně 2. S tím, jak je instruktáž čtena, postupujte podle pokynů k přípravě hry. Otáčejte karty případů, položte na mapu ukazatel místa činu a také umístěte každého podezřelého do správné lokace.**

Takto by měla vypadat herní mapa po přečtení instruktáže k případu Zakrvácené molo.

✱ **Jakmile budete s instruktáží hotovi, měly by být karty případu A, B, C a D otočeny lícem nahoru, ukazatel místa činu by se měl nacházet v lokaci (99), Charlie Lapka v lokaci (96), Duťák Dicaprio v lokaci (43) a Déčko Dicaprio by se měl nacházet na své kartě.**

✱ **Dále pokračujte následujícím textem, který detektivům nahlas přečtěte.**

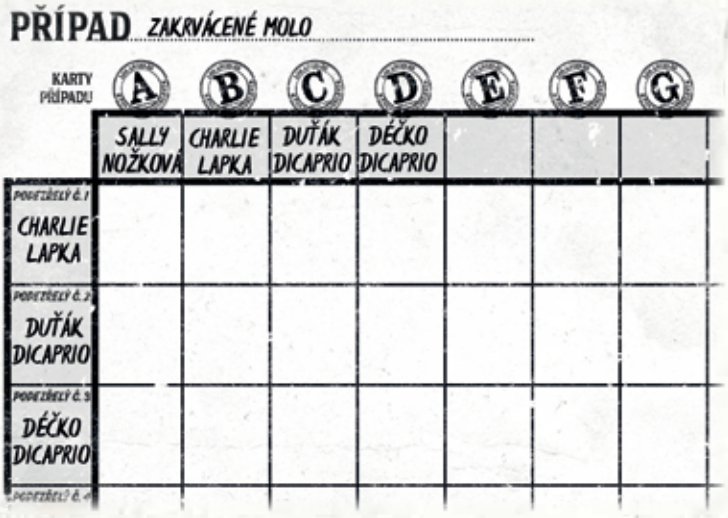
Odporný. Prostě odporný. Kam se tohle město řítí? Než začnete vyšetřovat Lapku a jeho bandu, měli byste si udělat pár poznámek. Budete na to potřebovat vyšetřovací list.

✱ **Rozdejte každému detektivovi vyšetřovací list a tužku nebo pero (není součástí hry).**

Vemte si tužku nebo pero a do horní řady tabulky na vyšetřovacím listu pod kartu případu A napište „Sally Nožková." Pod kartu případu B napište „Charlie Lapka," pod C „Duťák Dicaprio" a pod D „Déčko Dicaprio." O dalších třech kartách případu E, F a G zatím nevíte nic, takže tahle políčka zatím nechte prázdný.

Do levýho sloupce tabulky napište všechna jména podezřelejch. Podezřelej č. 1 je Charlie Lapka, č. 2 je Duťák Dicaprio a č. 3 Déčko Dicaprio.

Takhle by teď měla vypadat tabulka vašeho vyšetřovacího listu:



A teď k otázce, jak vyřešit případ a vyhrát hru. Každej případ je jinej a některý z nich maj zvláštní podmínky výhry. V tomhletom případě ale stačí, když identifikujete, kterej z podezřelejch je vinen, jakou použil vražednou zbraň a jakej byl jeho motiv. Jakmile se pokusíte o vyřešení případu, měli byste do spodní části svýho vyšetřovacího listu napsat něco jako např. tohle:

To je jenom příklad. V tomhle případu není žádný zakrvácený páčidlo a Déčko s obětí rozhodně nešoustal. Kdybyste se ale pokoušeli případ vyřešit, takhle nějak by to mělo vypadat.

Teď se podívejte na zadní stranu vaší složky detektiva. V pravým horním rohu najdete 16 možnejch motivů, ze kterejch můžete vybírat. V případu *Zakrvácený molo* je ve skutečnosti více správnejch motivů, ne jenom jeden. Ale žádný strachy, bude stačit, když odhalíte jen jeden z nich. Pokud bude vámi vybranej motiv jedním z těch správnejch, jste v pohodě. A abych vám pomoh, napovím, že možnej motiv už byl naznačenej v instruktáži. K instruktáži k případu byste se měli často vracet, jelikož tam můžou bejt skrytý důležitý nápovědy. Dám vám čas, abyste si to ještě jednou prošli.

✱ **Zatímco se detektivové znovu probírají instruktáží, přečtěte si epilog, který je v knize případů na straně 5. Abyste dokázali detektivy udržet od správného řešení natolik dlouho, aby se případ stal nevyřešeným, musíte přesně vědět, co se doopravdy stalo. Mějte na paměti, že toto je pouze úvodní případ, který je navržen tak, aby detektivové měli vysokou šanci na jeho vyřešení. Další případy už pro ně nebudou tak jednoduché.**

Je na čase zjistit, kterej z vás horlivejch zelenáčů vyrazí do terénu jako první. Jen aby bylo jasno, než vám povolím obojky, budu vás prvních pár kol držet za ručičku.

✱ **Detektiv sedící po levici Loutkáře je prvním hráčem.**

1. TAH

Každej případ začínáš na policejní stanici, což jsou ty modrý lokace. Takže teď umísti svou figurku buďto do Policejního ředitelství Los Angeles (51), nebo na policejní oddělení v Long Beach (95)… je to na tobě. Vy ostatní svý figurky umístíte až na začátku svejch tahů.

✱ **Detektiv položí svou figurku na jednu z následujících dvou policejních stanic.**

V každým tahu máš čtyři akce. K označení provedenejch akcí použij kostky akcí. Akce jsou vypsány na levý straně desky detektiva. V pravý horní části desky jsou pak úplatky, za který budeš utrácet floky. K tomu se ale dostaneme později.

Akce pohybu ti umožňuje přesunout se do libovolný lokace ve stejný čtvrti. Některý lokace ležej na hranici dvou čtvrtí. Ty jsou považovaný za součást obou těchle čtvrtí. Jednou z takovejch hraničních lokací je Noční klub Topsy (96). Vodtamtud se můžeš pohybovat kamkoliv ve čtvrti South Bay nebo v centru L.A. Teď se přesuň do Nočního klubu Topsy.

✱ **Detektiv nyní musí přemístit jednu ze svých dostupných kostek akcí do pole akce pohybu na desce detektiva a dále přesunout figurku detektiva do Nočního klubu Topsy (96).**

Pojďme tomu volovi Charliemu položit otázku. Podezřelýho se můžeš ptát jenom na oběti, podezřelý, informace nebo důkazy, se kterejma už jsi obeznámenej. To znamená, že se můžeš ptát jenom na karty případu, který už jsi viděl. Teď se Charlieho můžeš zeptat na oběť (karta případu A), na jeho samotnýho (karta B), na Duťáka Dicapria (karta C) nebo na Děcka Dicapria (karta D). Na karty E, F ani G se ho zatím ptát nemůžeš, protože s nima nejseš obeznámenej. Nedělejme to nijak složitý a zeptej se ho na oběť (kartu případu A).

✱ **Detektiv nyní přesune jednu kostku akce do pole akce výslechu a oznámí, že chce Charliemu položit otázku ohledně oběti, tedy karty případu A.**

Teď všichni dobře poslouchejte. Tohle je zatraceně důležitý, jelikož to představuje samotný jádro hry. Když položíte podezřelýmu otázku, dostanete jeden ze dvou typů odpovědí: **lež / uvedení v omyl** nebo **nejužitečnější odpověď**. Podezřelej vám nemusí přímo lhát, ale může se pokusit navnadit vás na honičku za falešnou stopou pomocí uvedení v omyl. Přestože je nejužitečnější odpověď vždycky pravdivá, ne vždy je tak užitečná, jak byste si představovali. Pokud byste si to potřebovali připomenout, rozdíl mezi těmahle dvěma typy odpovědí je na zadní straně vašich složek detektiva.

Dejme teď Loutkáři, tedy mně, malou chvilku na rozmyšlenou, aby mohl vybrat, jak Lapka na tuhle otázku odpoví.

✱ **Podívejte se do tabulky na straně 3 v knize případů Loutkáře, kde najdete, jaké odpovědi může Charlie na tuto otázku poskytnout. V každé buňce tabulky je vždy právě jedna odpověď uvedená černým textem. Tato odpověď je nejužitečnější odpovědí podezřelého. Mnoho otázek (ne však všechny) nabízí i další odpovědi, které jsou uvedeny červeným textem. To jsou lži či uvedení v omyl. Vyberte odpověď 1b, která je lží / uvedením v omyl, vyhledejte odpovídající kartu odpovědí a vložte ji do odpovědní obálky. Ukažte obálku s odpovědí všem detektivům, ale pouze tak, aby nedokázali přečíst odpověď podezřelého.**

Tohle je Charlieho odpověď na otázku ohledně oběti. Než jakožto Loutkář podám odpověď detektivovi, aby se na ni podíval, vy ostatní musíte učinit rozhodnutí. Odpověď na tuhle otázku může obsahovat zásadní informaci a vy se o ní můžete dozvědět tím, že uplatíte práskače, aby odposlouchával.

Teď se podívejte na svý žetony uplacení práskače. Na lícový straně jednoho z nich je napsáno „PASOVÁNÍ" a na lícový straně toho druhého je pro změnu „ÚPLATEK". Vyberte si jeden z nich a položte ho lícem dolů do levýho horního rohu svý desky detektiva. Dejte si pozor, aby nikdo neviděl, co jste si vybrali! Tyhle žetony budou odhalený až po dokončení výslechu. Pokud jste si vybrali uplacení, budete muset práskači zaplatit 3 floky. Za tuhle nemalou částku se pak budete moct taky podívat na kartu odpovědí.

✱ **Každý z detektivů, již nejsou na tahu, položí jeden ze svých žetonů uplacení práskače lícem dolů na svou desku detektiva. Detektiv, který položil otázku, si mezi uplacením práskače a pasováním NEVYBÍRÁ.**

✱ **Poté, co si všichni detektivové vyberou a položí příslušné žetony na desku detektiva, předejte odpovědní obálku detektivovi, jenž položil otázku.**

Fajn, detektive, teď znáš Charlieho odpověď. Věříš tomu, co řekl? Myslíš si, že ti poskytl **nejužitečnější odpověď**? Můžeš to nechat bejt a pokračovat dál. Anebo můžeš Charlieho odpověď zpochybnit a na ten jeho nesmysl si posvítit.

✱ **Detektiv by si nyní měl zvolit zpochybnění odpovědi.**

Správný rozhodnutí. Podej mi jeden ze svejch klobouků, kterejm tady říkáme „ukazatel páky". Jelikož jsi nedostal **nejužitečnější odpověď**, položím ho pod Charlieho kartu, aby bylo jasný, že na něj teď máš páku. Pokud by ses náhodou splet a zpochybnil jsi **nejužitečnější odpověď**, získal by Loutkář páku na tebe. To, jak Loutkář využívá páku, probereme až na konci týhle výukový hry.

✱ **Položte ukazatel páky detektiva pod kartu případu Charlieho Lapky.**

✱ **Vezměte si odpovědní obálku, vyjměte z ní kartu, otočte ji a vložte zpět tak, aby byla viditelná odpověď 1a. Poté obálku znovu podejte detektivovi.**

Jelikož jsi první odpověď zpochybnil, tak máš teď jistotu, že tohle je **nejužitečnější odpověď**. Neobtěžuj se ptát se Charlieho na oběť znovu, protože lepší odpověď už nedostaneš. V odpovědi je uvedený, aby ses podíval na kartu případu F. Prohlídni si ji, ale dej pozor, aby ji neviděli ostatní detektivové! Jakmile si kartu prohlídneš, polož ji zpátky lícem dolů a polož do políčka pod ni jeden ze svejch žetonů obeznámení (dřevěnej policejní odznak). Tenhle žeton ukazuje, že jsi s kartou obeznámenej. Můžeš si ji kdykoliv prohlídnout znova a můžeš se na ni ptát i podezřelejch. Nezapomeň si informaci o kartě zapsat i do svýho vyšetřovacího listu.

Fajn, teď můžou všichni ostatní otočit svý žetony uplacení práskače. Pokud jste práskače uplatili, zaplaťte 3 floky do společný zásoby a podívejte se na kartu odpovědí. Můžete se podívat jen na tu poslední odpověď, která byla poskytnutá. Můžete se taky podívat na kartu případu F a položit pod ní svůj žeton obeznámení.

Pokud jste práskače NEUPLATILI, nesmíte se podívat na odpověď ani na kartu případu F. Smůla!

Pro ty z vás, kteří jste viděli Charlieho odpověď, může bejt užitečný poznamenat si ji do vyšetřovacího listu. Nebo si přinejmenším udělejte značku, že už daná otázka byla položená a získali jste nejužitečnější odpověď. Díky tomu v budoucnu nebudete plýtvat časem na opakování stejnejch otázek.

Dobrá, tak to bychom měli dvě akce a další dvě nám ještě zbejvaj. Zeptej se Charlieho na další otázku. Přesuň svou třetí kostku akce na akci výslech a zeptej se Charlieho na jednu z dalších karet případu. Mohl by ses zeptat i na kartu případu F, teda tu, o který ses právě dozvěděl. A jelikož máš na Charlieho páku, proč ji nevyužít, že? Vem si ukazatel páky zpod Charlieho karty zpět k sobě, čímž dáš najevo, že týhle páky využíváš.

✱ **Detektiv oznámí, jakou otázku podezřelému pokládá, a využije přitom páku.**

Když využiješ páku, stanou se dvě věci. Zaprvý, Loutkář ti musí ukázat **nejužitečnější odpověď**. Nemusíš si proto dělat starosti s tím, že by ti podezřelej lhal. A zadruhý, ostatní detektivové při využití páky nemůžou uplatit práskače, takže budeš jedinej, kdo uvidí odpověď.

✱ **V závislosti na položené otázce vložte do odpovědní obálky nejužitečnější odpověď a předejte ji detektivovi.**

Poznamenej si získaný informace i položenou otázku, a až budeš mít hotovo, obálku vrať.

Teď už ti zbývá jen jedna akce… je na čase získat nějakou škváru. Budeš ji potřebovat na uplácení práskačů při tazích ostatních detektivů. Jedním ze způsobů, jak si opatřit floky, je využití akce podmáznutí, kterou je však možný provést JENOM v hnízdech dacanů (to jsou ty oranžový lokace). Naštěstí pro tebe se zrovna nacházíš v Nočním klubu Topsy, což je nechvalně známej podnik, ve kterým se slízaj kriminálníci. Můžeš proto využít podmáznutí. Při každým podmáznutí obdržíš floky ve výši rovný celkovýmu počtu hráčů (detektivové plus Loutkář). Podmáznutí ale můžeš využít jenom jednou za tah.

✱ **Detektiv nyní přesune svou poslední dostupnou kostku akce na akci podmáznutí a vezme si floky ve výši rovné celkovému počtu hráčů ve hře, a to včetně Loutkáře.**

Přesuň všechny svý použitý kostky akcí zpátky nahoru. Tvůj tah je tímhle u konce.

2. TAH

Další je na řadě detektiv po směru hodinovejch ručiček. Nejspíš by stálo za to zamířit na místo činu a omrknout, jestli pochůzkáři něco nepřehlídli. A něco ti řeknu… oni VŽDYCKY něco přehlídnou.

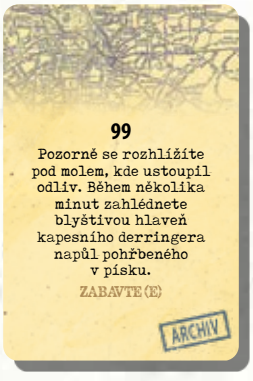
✱ **Detektiv by měl svou figurku umístit do policejního oddělení v Long Beach (95) a svou první akci využít k přesunu na Duhové molo (99).**

Ve hře jsou dva druhy akce prohledání – prohledání lokace a prohledání podezřelýho. Zkus hádat, kterou z nich využiješ tady.

✱ **Detektiv by měl umístit svou kostku akce na akci prohledání lokace.**

Kdykoliv provedeš prohledání, ať už budeš prohledávat lokaci, nebo podezřelýho, Loutkář ti předá kartu prohledání.

✱ **Karty prohledání jsou označeny číslem lokace nebo jménem podezřelého. V balíčku karet prohledání najděte tu pro lokaci (99). Podejte kartu detektivovi. V knize případů Loutkáře je navíc na straně 5 tabulka, v níž jsou uvedeny všechny karty prohledání dostupné u případu *Zakrvácené molo*.**



Karty prohledání nejsou stejný jako karty odpovědí. Informace na nich uvedený jsou vždycky pravdivý, takže je nemůžeš zpochybnit, jako bys zpochybnil odpověď podezřelýho. Kromě toho nemůžou ostatní detektivové nikoho uplatit, aby se na tvoji kartu prohledání podívali.

Jak vidíš, detektive, karta prohledání ti říká, abys ZABAVIL (E). Tak sebou pohni, vezmi si kartu případu E a dej si bacha, aby ji neviděli ostatní detektivové. Vidíš ten symbol ruky v pravým spodním rohu karty? Ten znamená, že karta je fyzickým předmě-

tem, důkazem, který odstraníš z místa činu. Cože? No jasně, že si to vezmeš! Přece nechceš, aby ostatní detektivové získali při řešení případu stejnou stopu, nebo snad jo?

* **Detektiv by si měl vzít kartu případu E a položit ji lícem dolů na svou desku detektiva.**

* **Odstraněnou kartu nahraďte kartou zabaveného důkazu, na niž položíte detektivův žeton obeznámení, abyste jím označili, že to byl právě tento detektiv, kdo důkaz zabavil.**

Samozřejmě že i detektiv oddělení vražd Policie Los Angeles musí ctít nějaký pravidla. Proto máme omezení tří dnů, po který můžeš zabavenej důkaz držet u sebe, než ho oficiálně zaevidueš na stanici.

* **Umístěte na stupnici dnů žeton zabaveného důkazu E, a to tři dny pod aktuální den. Pokud by například probíhal den 4, umístili byste žeton na den 1.**

Na začátku tohohle dne musí detektiv vrátit kartu případu E na mapu lícem nahoru. Od toho okamžiku budou s kartou obeznámení všichni detektivové.

S kartou prohledání jsme ale ještě neskončili. Detektive, vidíš razítko „archiv“ u spodního okraje karty? Polož tu kartu lícem dolů do archivu na levým okraji mapy. Znamená to, že lokaci (99), tedy Duhový

molo, už nikdo jinej prohledat nemůže. Není tam už nic dalšího k nalezení. Ne každá karta prohledání poputuje do archivu jako tahle.

Dvě akce za námi a ty jsi díky nim našel solidní důkaz. Zkusme se podívat, jestli ve zbytku svýho tahu dokážeš najít Déčka. Pokud potřebuješ nasměrovat správným směrem, přečti si ještě jednou instruktáž.

* **Detektiv by měl provést pohyb do lokace, v níž očekává skrývajícího se Déčka, což by mělo být v lokaci (92) nebo (100).**

Jakmile se přesuneš do lokace, kterou si chceš proklepnout, polož svou poslední dostupnou kostku akce na akci prohledání lokace. Loutkář ti řekne, jestli jsi něco našel.

* **Předejte detektivovi kartu prohledání příslušné lokace. Pokud došlo k prohledání lokace (92), umístěte žeton podezřelého (Déčko Dicaprio) do lokace a ujistěte se, že došlo k archivaci karty prohledání.**

Pokud kdykoliv najdeš podezřelýho, jehož pozice na začátku hry nebyla známá, jako bonus za jeho vyčmuchání mu okamžitě můžeš položit jednu otázku zadarmo. Nestojí tě to prostě žádnou akci. Pokud jsi našel Déčka, neváhej a polož mu jednu otázku. Vy ostatní nezapomeňte, že můžete uplatit práskače, aby ten výslech odposlouchával.

Jakmile skončíš, nebo pokud jsi Déčka nenašel, je tvůj tah u konce.

3. TAH

Pokud hrajete jenom se dvěma detektivy, přeskočte až k pasáži „Konec dne“ a pak se vraťte ke čtení sem. V opačným případě je na řadě třetí detektiv. Pojďme si posvítit na Duťáka, co říkáte?

* **Pokud je na řadě nový detektiv, měl by nejdříve umístit svou figurku do Policejního ředitelství Los Angeles (51). Jak nový detektiv, tak ten, který už hrál předchozího dne, by měli provést pohyb do lokace (43).**

Jakmile se dostaneme do lokace, v níž je Duťák, je na čase ho trochu zmáčknout.

* **Detektiv by měl svou druhou dostupnou kostku akce položit na akci prohledání podezřelého.**

* **Vyhledejte kartu prohledání Duťáka Dicapria a předejte ji detektivovi.**

* **Po přečtení karty by si detektiv měl vzít kartu případu G, a jelikož se jedná o důkaz, který lze zabavit, bude karta nahrazena kartou zabaveného důkazu, na níž bude položen žeton obeznámení. Žeton zabaveného důkazu G umístěte tři dny pod aktuální den.**

Tak to bychom měli. Vypadá to, že u sebe Duťák něco schovával. Možná k tomu má co říct. Pokud se ho zeptáš na kartu případu G, ostatní detektivové můžou uplatit práskače, aby se dozvěděli odpověď, i když neznaj otázku, jelikož s touhle kartou nejsou obeznámení. Jo, a až budeš hotovej se čtením, nezapomeň kartu prohledání Duťáka archivovat!

Svý zbývající akce využij podle svýho gusta.

4. TAH

Pokud hrajete jenom se třemi detektivy, přeskočte až k pasáži „Konec dne“ a pak se vraťte ke čtení sem. V opačným případě je na řadě čtvrtej detektiv.

Asi bys rád věděl, co je na jedný z těch zabavenejch karet případu, že jo? Buď můžeš pár dní čekat, než bude důkaz oficiálně zaevidovanej na fízlárně, nebo se na tu kartu můžeš podívat dřív. Existujou dva způsoby, jak toho dosáhnout, a oba zahrnujou úplatky. Úplatek není akce, ale zato k němu potřebuješ floky. Pokud teda máš dost chechtáků, můžeš uplácet jak o život.

Prvním způsobem, jak se podívat na jednu z těch karet, je pohyb do lokace, ve který se nachází detektiv, který danou kartu zabavil, a jeho následný uplacení, aby ti kartu ukázal (viz „Detektiv“ v pravý horní části karty detektiva). Budeš muset ukojit jeho hrabivost a zaplatit mu 2 floky, ale on pro změnu nemůže úplatek odmítnout. Druhým způsobem je cesta na policejní stanici, kde 3 floky uplatíš strážníka (viz „Strážník“ v pravý horní části karty detektiva). V tomhle případě tvůj úplatek poputuje do společný zásoby. Je to sice nákladnější, ale zato nebudeš platit škváru jednomu ze svejch soupeřů.

Pokud zatím nemáš dostatek škváry na úplatky, budeš muset využít akce podmáznutí, abys získal nějaký floky. Pokud ti chybí jen 1 flok, moh bys taky využít akce analýzy. Analýza umožňuje získání 1 floku za provedení jedný akce. Sice to není nejefektivnější způsob, jak přijít k nějaký vatě navíc, ale někdy je to jedinej způsob, jak dosáhnout toho, co potřebuješ.

* **Detektiv by si měl vybrat způsob, jakým se dostane k informacím na kartě případu E nebo G, a poté by měl umístit svou figurku (jedná-li se o detektiva hrajícího poprvé) do policejní stanice, která mu umožní dosáhnout tohoto cíle nejsnazší cestou.**

Červený detektiv se rozhodl uplatit modrého detektiva, aby se podíval na kartu případu G. Červený zaplatí modrému 2 floky a ten mu za to podá kartu případu G k nahlédnutí. Nakonec červený položí svůj žeton obeznámení do pole G u horního okraje mapy, aby tím označil, že je s kartou obeznámen.

* **Poté, co detektiv provede uplacení, měl by se podívat na kartu případu, kterou jiný detektiv zabavil v jednom z předešlých tahů. Po zapsání potřebných poznámek do vyšetřovacího listu by měl vrátit kartu zpět a také položit svůj žeton obeznámení do pole pod původním místem karty případu na mapě. Tím dá najevo, že je s kartou obeznámen.**

Když jsi obeznámenej s jakoukoliv kartou případu, můžeš se na ni ptát podezřelejch.

Pamatujte si, že jakmile budou s některou kartou případu obeznámení všichni detektivové, měla by bejt otočená lícem nahoru a veškerý žetony obeznámení pod ní musí bejt vrácený svejm majitelům. To platí i pro zabavený karty.

Svý zbývající akce využij, jak je libo.

KONEC DNE

Výborně, každej z vás dostal šanci namočit si ruce a získat nějaký zkušenosti s vyšetřováním. Teď posuneme ukazatel dne o jednu pozici blíž k poli NEVYŘEŠENÝ PŘÍPAD.

Pokud by se na týhle nový pozici nacházel žeton zabavenýho důkazu, detektiv, kterej tenhle důkaz zabavil, by ho musel okamžitě zaevidovat na fízlárně. To znamená, že by musel kartu položit lícem nahoru na její místo na mapě. Jakýkoliv žetony obeznámení pod touhle kartou by byly vrácený svejm majitelům, jelikož by teď všichni detektivové byli s kartou obeznámení.

Pokud hrajete s míň jak čtyřma detektivama, vraťte se na místo, odkud jste přeskočili na konec dne, a pokračujte ve výukový hře.

A CO TEĎ?

Pokračujte ve svejch tazích, provádějte akce, uplácejte a pokládejte otázky, dokud někdo z vás nenajde řešení nebo se případ stane nevyřešeným. A když už je řeč o vyřešení případu…

VYŘEŠENÍ PŘÍPADU

Každej z vás detektivů má jeden žeton vyřešení, kterej může využít na začátku svýho tahu k pokusu o vyřešení případu, aby přivedl vraha nebohý Sally Nožkový před spravedlnost. Tohle si zapište za uši: Žeton vyřešení můžete využít jenom NA ZAČÁTKU svýho tahu před provedením jakýkoliv akce! Pokud vaše řešení není úspěšný, nedostanete další šanci případ vyřešit, dokud ukazatel dne nedosáhne pozice „Závěrečný odhad“.

Při pokusu o vyřešení případu napište do spodní části svýho vyšetřovacího listu jméno podezřelýho (a jeho kartu případu), použitou zbraň (a její kartu případu) a taky motiv. Podívejte se na seznam motivů na zadní straně složky detektiva a vyberte ten,

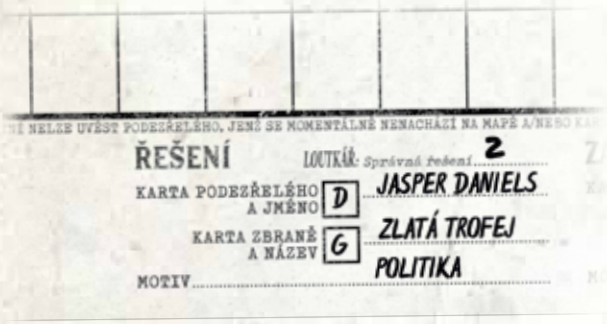
kterej považujete za správnej. Nezapomeňte, že správnejch může bejt i víc motivů, ale vám stačí vybrat kterejkoliv z nich.

Pokud nejste s některou z karet případu obeznámení (což znamená, že jste ji neviděli), nemůžete tuhle kartu uvýst ve svým řešení. Pokud si třeba myslíte, že byl zločin spáchanej nožem, ale žádnej nůž jste zatím nenašli, nemůžete do řešení prostě napsat „nůž," nehledě na to, jak moc byste tomu věřili. Správnej detektiv musí každý obvinění podložit důkazem!

Aniž byste svý řešení ukázali ostatním detektivům, předejte svůj vyšetřovací list Loutkáři, aby ho porovnal se správným řešením.

Pokud je vaše řešení nesprávný, Loutkář vám napíše, kolik jeho částí bylo správně, ale neřekne vám, který z nich to byly. Pak vám váš vyšetřovací list vrátí a vy můžete pokračovat ve svým běžným tahu.

Podívejte se na obrázek dole, kde je příklad řešení smyšlenýho případu. Detektiv se domnívá, že Jasper Daniels (karta případu D) použil zlatou trofej (karta případu G) ke spáchání vraždy a jeho motiv byl politickej. Dvě části řešení jsou správný, takže Loutkář napsal do příslušnýho pole číslici 2 a vrátil vyšetřovací list detektivovi. Jsou správně podezřelej a zbraň? Nebo jsou možná správně zbraň a motiv, ale šlo o jinýho podezřelýho? Detektiv se bude muset do případu ponořit hloubějc, aby přišel na to, kde se splet.



Pokud by ale detektiv správně uhodl všechny tři části řešení, vyřešil by tím případ a stal by se vítězem hry!

* **Pokud detektiv vyřeší případ pomocí svého žetonu vyřešení, okamžitě všem nahlas přečtěte epilog (epilog případu Zakrvácené molo najdete na straně 5 Loutkářovy knihy případů). Každý dobrý příběh potřebuje i dobrý závěr!**

KONEČNÝ ODHAD

Pokud se ukazatel dne dostane na pole závěrečnýho odhadu, aniž by některej z vás špenátů případ vyřešil, dostane každej z vás poslední šanci případ vyřešit. Tomuhle se říká „závěrečnej odhad". Každej z vás by měl napsat svůj nejlepší odhad správnýho řešení – podezřelýho, zbraň i motiv – a předat svůj vyšetřovací list Loutkáři.

* **Až detektivové odevzdají své závěrečné odhady, neříkejte jim, čí řešení je nebo není správné! Namísto toho prodlužujte napětí při čtení epilogu (strana 5 Loutkářovy knihy případů). Detektivové tak budou plni očekávání a celí nesví při čekání na to, zda bylo právě jejich řešení správné. Nakonec oznamte správné řešení a vítěze hry!**

* **Pokud při závěrečném odhadu předloží správné řešení více detektivů, vítězem se stává ten z nich, který byl poslední na tahu. Pokud nikdo nepředloží správné řešení, Policie Los Angeles se bude topit v hanbě a hru vyhraje Loutkář.**

LOUTKÁŘOVY PÁKY

Hej! Ještě bychom neměli zapomenout na jednu věc! Řekl jsem vám, blbounům, co můžete dělat se svojí pákou. Ale co Loutkářovy páky?

Když nesprávně zpochybníte odpověď podezřelýho (to je, když vám Loutkář poskytne **nejužitečnější odpověď**), získá Loutkář páku na vás. V takovým případě musíte Loutkáři dát jeden ze svejch ukazatelů páky, kterej si položí na svou desku Loutkáře. Loutkář může pomocí páky provést dvě věci: blokovat otázku nebo blokovat práskače.

Obě dvě tyhle věci jsou přesně to, co si asi myslíte. A jelikož je tohle výuková hra, měl by na vás jít Loutkář FAKT zlehka. Jestli už se ale chytáte a chcete se dozvědět víc, mrkněte na stranu 13 v pravidlech hry.