

# DETEKTIV

*MĚSTO ANDĚLŮ*  
pravidla

# VÍTEJTE VE MĚSTĚ ANDĚLŮ



„V tomhle městě neuběhne ani den, aniž by někdo nevošmelil nějakýho blbýho nuzáka nebo nevoddělal nějakou paničku. Koneckonců, když se pár lidí nezbaví svejch smrtelnejch tělesnejch schránek, nemůžou bejt ani žádní andělé, že jo?

Hele, neříkám, že by to tady nezasloužilo trochu pročistit... vo tom žádná. Ale jestli chceš v tomhle městě uspět, jet podle příručky ti moc nepomůže. Budeš si muset zašpinit ruce.

Takhle to prostě chodí.

Jo, a poklona, že ses stal detektivem!“



**JOHN ALIAS „STYDLÍN“**

*škvárylačný práskač*



## ÚVOD

Detektiv: Město andělů se odehrává v ponurém a násilném prostředí Los Angeles 40. let 20. století. Většina hráčů se vžije do rolí detektivů oddělení vražd Policie Los Angeles, kteří jsou lační po slávě a ochotní udělat cokoli, aby zdárně uzavřeli případ, i pokud by to mělo znamenat zastrasování podezřelých, zatajování důkazů nebo uplácení informátorů donášejících na jejich vlastní kolegy z oddělení.

Jeden z hráčů se ujme role Loutkáře. Loutkář není součástí případu ani příběhu. Jedná se o hráče provázejícího hrou a řídicího chování podezřelých a jejich výpovědi v jednotlivých případech. S využitím systému karet s adaptivní reakcí (z angl. ARC – Adaptive Response Card) bude Loutkář detektivy zdržovat a svádět je na falešnou stopu pomocí klamů, manipulací a naprostých lží. Přestože v případě, že se žádnému z detektivů nepodaří vyřešit případ, Loutkář hru vyhraje, jeho nejdůležitější rolí je vedení příběhu a zajištění, aby si hru všichni užili.

Systém karet s adaptivní reakcí vytváří pocit výslechu podezřelého. Podezřelí jen neposkytují předpřipravené odpovědi. Namísto toho si Loutkář jejich odpovědi pečlivě vybírá. Když Billy O'Brian trvá na tom, že oběť byla pravidelným návštěvníkem nočního klubu Topsy, říká pravdu, nebo jen Loutkář lstivě svádí detektivy do slepé uličky, která je bude stát cenný čas? Detektivové mohou zpochybňovat výpovědi, jež považují za lživé. To však s sebou přináší riziko. Pokud se mylí, Loutkář na ně získá páku, čímž se případ stane ještě složitějším. Pokud je však jejich intuice správná, může to znamenat tolik potřebný zlom pro vyřešení případu.

Každý kriminální případ je pečlivě sestavenou hádankou, kterou je možné rozplétat rozmanitými směry závisujícími na metodách, jež detektivové při svém vyšetřování zvolí. S tím, jak detektivové obrátí Los Angeles vzhůru nohama, budou odhalovat nové důkazy a sledovat čerstvé stopy, které je povedou k bohatému, příběhem naplněnému zážitku.

Jednotlivé případy jsou rozděleny podle toho, jak jsou pro detektivy obtížné. Nejjednodušší úroveň je Zelenáč, Veterán je středně náročný a největší výzvu představuje Tvrdák. Přestože můžete případy hrát v libovolném pořadí, doporučujeme postupovat podle obtížnosti od těch nejjednodušších ke složitějším.

**POZNÁMKA!** Čím náročnější jsou případy pro detektivy, tím jednodušší jsou pro Loutkáře.

**Zakrvácené molo**

ZELENÁČ

**Vražda na Sunset boulevardu**

ZELENÁČ

**Zpackaná loupež**

ZELENÁČ

**Krvavý Ježíšek**

VETERÁN

**Poslední obětí**

VETERÁN

**Vražda v předvečer Všech svatých**

VETERÁN

**Poslední aut**

TVRĐÁK

**El Fantasma**

TVRĐÁK

**Pikový král**

TVRĐÁK

## HERNÍ REŽIMY

Převážná část těchto pravidel popisuje klasický režim hry.

### \* **KLASIKA** (3–5 hráčů)

Jeden Loutkář a dva či více detektivů, kdy detektivové soupeří mezi sebou a Loutkář soupeří proti detektivům.


Pro herní skupiny, jež dávají přednost méně kompetitivní variantě hry, jsou určeny následující dva alternativní režimy:

### \* **SOUKROMÉ OČKO** (1–5 hráčů)

Jeden detektiv hrající sám nebo několik detektivů hrajících kooperativně a bez Loutkáře (viz str. 15).

### \* **JEDEN NA JEDNOHO** (2–5 hráčů)

Jeden Loutkář hrající proti jednomu detektivovi nebo proti více spolupracujícím detektivům (viz str. 18).

**POZNÁMKA!** Symbol  se vyskytuje u částí pravidel relevantních pouze pro herní režim Klasika, které mohou být při hře v režimu Soukromé očko nebo Jeden na jednoho ignorovány.

## DŮLEŽITÉ

Hrajete-li v režimu Klasika a zároveň se jedná o vaši první hru, můžete začít výukovou hrou přiloženou v samostatném sešitu, která každého (včetně Loutkáře) naučí hrát za pochodu. Nicméně i při použití výukové hry doporučujeme, aby se Loutkář před hrou seznámil s pravidly hry uvedenými v sešitu, který právě čtete, je-li to možné.



# SPOLEČNÉ KOMPONENTY

## HERNÍ MAPA (1×)

Představuje mapu Los Angeles rozděleného na pět městských čtvrtí.



## FLOKY (41× 1\$, 8× 5\$)

Také známé jako háky, chechtáky, krupica, mergle, šajny, škvára nebo vata.



## UKAZATEL MÍSTA ČINU (1×)



## UKAZATEL DNE (1×)



# KOMPONENTY DETEKTIVŮ

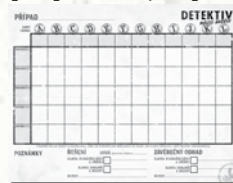
## SLOŽKY DETEKTIVŮ (4×)

Čtyři totožné sešity, jeden pro každého detektiva.



## VYŠETŘOVACÍ LISTY (50×)

Oboustranná tabulka pro poznámky napomáhající vyřešení případu.



## DESKY DETEKTIVŮ (4×)



## FIGURKY DETEKTIVŮ S BAREVNÝMI PODSTAVCI (4×)



## UKAZATELE PÁKY (32×)



## KOSTKY AKCÍ (16×)



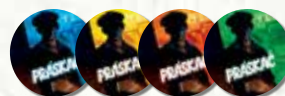
## ŽETONY OBEZNÁMENÍ (32×)



## ŽETONY VYŘEŠENÍ (4×)



## ŽETONY UPLACENÍ PRÁSKAČE (8×)



## KARTY LASKAVOSTÍ (8×)

Volitelné karty POUZE pro herní režim Klasika.





# KOMPONENTY LOUTKÁŘE

## KNIHA PŘÍPADŮ LOUTKÁŘE (1×)

Pouze pro Loutkářovy oči!



## VÝUKOVÁ HRA (1×)

Tento sešit lze využít pro výuku hry VŠECH hráčů včetně Loutkáře.



## DESKA LOUTKÁŘE (1×)



## ODPOVĚDNÍ OBÁLKA (1×)

Obálka pro předání karty odpovědi detektivům



## KARTY (8×) A ŽETONY (12×) ZABAVENÝCH DŮKAZŮ



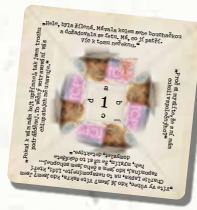
## KRABÍČKY JEDNOTLIVÝCH PŘÍPADŮ (9×)

Každý případ má svou krabičku obsahující veškeré specifické karty, jež jsou pro něj potřebné. JEDINÝ, kdo by měl krabičky otevírat, je Loutkář, který je zodpovědný za manipulaci s jejich obsahem v souladu s daným případem. V každé krabičce najdete následující položky, jejichž množství se případ od případu liší:

### KARTY PŘÍPADU



### KARTY ODPOVĚDÍ



### KARTY PROHLÉDÁNÍ



### KARTY ZÁHAD A DALŠÍ KARTY SPECIFICKÉ PRO DANÝ PŘÍPAD



Pouze u některých případech.

## ŽETONY PODEZŘELÝCH (37×) A PODSTAVCE (6×)



**DŮLEŽITÉ!** Nevyjímajte žetony podezřelých z archu! O jejich vyjmutí se postará VÝHRADNĚ Loutkář, a to bezprostředně před započítím hry. Posléze mohou být žetony podezřelých skladovány společně s kartami případů v odpovídajících krabičkách případů.

## KARTY PODFUKŮ (8×)

Volitelné a dostupné POUZE pro herní režim Klasika



# KOMPONENTY SOUKROMÉHO OČKA

## KNIHA PŘÍPADŮ SOUKROMÉHO OČKA (1×)



## KARTY SOUKROMÉHO OČKA (9×)

Jedna karta pro každý případ



## ŽETONY STRESU (3×)



## ŽETON ZÁVĚREČNÉHO ODHADU (1×)





## OBEČNÁ PŘÍPRAVA HRY

Vyberte jednoho hráče, který se stane Loutkářem. Ostatní hráči se stanou detektivy. Dále vyberte případ, který žádný z detektivů doposud nehrál. Pokud Loutkář daný případ v minulosti hrál, může to být výhodou, ale není to podmínkou.

**DŮLEŽITÉ!** Pokud hrajete poprvé, vyberte si úvodní případ *Zakrvácené molo*.

- (1) Rozložte na stůl herní mapu v dosahu všech hráčů.
- (2) Umístěte ukazatel dne na stupnici dnů na pravém okraji herní mapy podle následující tabulky:

Počet detektivů	Počáteční den
4 detektivové	7
3 detektivové	8
2 detektivové	9

- (3) Vytvořte zásobu floků umístěním žetonů floků do levého dolního rohu herní mapy.

## PŘÍPRAVA LOUTKÁŘE

(4) Loutkář si vezme svou Knihu případů a řešení, desku Loutkáře a odpovědní obálku. Loutkář by se měl seznámit s vybraným případem v knize případů – důkladně si pročíst instruktaž, epilog a řešení případu. Jasně pochopení toho, co se stalo a jakým způsobem byli jednotliví podezřelí do případu zapleteni, je pro účinné klamání detektivů klíčové. Má-li daný případ nějaká zvláštní pravidla, pečlivě se s nimi seznamte. Chyba vytvořená při přípravě může mít negativní dopad na hru. Zvláštní pravidla v knize případů nebo na kartách mají **vždy** přednost před pravidly uvedenými v tomto sešitu pravidel.

Dále si Loutkář vezme krabičku vybraného případu a vyjme z ní karty tak, aby je žádný z detektivů nezahlédl.

(5) Loutkář umístí všechny karty případu LÍCEM DOLŮ na odpovídající pole u horního okraje herní mapy počínaje kartou A. Loutkář tyto karty bude otáčet pouze tehdy, když k tomu dostane pokyn během instruktaže k případu.

(6) Umístěte karty odpovědí napravo od desky Loutkáře a na ně položte odpovědní obálku, abyste zabránili jejich neúmyslnému čtení detektivy.

(7) Nalevo od desky Loutkáře umístěte lícem dolů karty prohledání, karty záhad a jakékoli další speciální karty. Karty záhad a speciální karty nejsou obsaženy u každého případu.

(8) Připravte ukazatel místa činu vedle herní mapy. Loutkář jej umístí podle pokynů v průběhu instruktaže k případu.

(9) Umístěte karty zabavených důkazů a žetony zabavených důkazů vedle desky Loutkáře.

(10) Vezměte žetony podezřelých, jež jsou uvedeni v instruktaži případu, každý umístěte do vlastního stojanu a připravte je vedle desky Loutkáře.

**POZNÁMKA!** Jedná-li se o první hru s daným případem, Loutkář by měl vyhledat žetony podezřelých zapletených do případu a vyjmout je z archu. Podezřelí jsou u každého případu uvedeni v knize případů na stejné straně jako instruktaž. Po vyjmutí žetonů podezřelých vraťte arch se zbývajících podezřelými zpět do krabice.

**DŮLEŽITÉ!** Do některých případů jsou zapleteni i podezřelí, kteří jsou na začátku hry zatajeni a detektivové se o nich dozvědí až později. Po jejich vyjmutí z archu je skryjte v krabičce případu, abyste zamezili znehodnocení případu a zkažení zážitku detektivů. Jediní podezřelí, kteří by měli být viditelní na začátku hry, jsou ti, kteří jsou v knize případů vysloveně uvedeni jako veřejně známí.

*Obrázek níže například zobrazuje tři žetony podezřelých, které je nutné vyjmout pro případ Zakrvácené molo.*





## PŘÍPRAVA DETEKTIVŮ

(11) Každý detektiv si vezme složku detektiva a vybere si jednu figurku. Dále si každý vybere barvu a vezme si odpovídající podstavec figurky, desku detektiva, žeton vyřešení, 2 žetony uplacení práskače, 4 kostky akcí a 8 ukazatelů páky, vše ve své barvě.

(12) Ujistěte se, že všechny desky detektivů jsou otočeny tak, že je nahoře strana herního režimu Klasika, NIKOLI strana Soukromé očko a Jeden na jednoho. Umístěte kostky akcí do „dostupné“ oblasti desky detektiva a ostatní žetony a ukazatele položte vedle desky.

(13) Každý detektiv odevzdá Loutkáři jeden ze svých ukazatelů páky. Loutkář si je umístí na svou desku pro pozdější použití.

(14) Detektiv sedící po levici Loutkáře bude začínajícím hráčem a vezme si 4 floky. Poté si další detektiv po směru hodinových ručiček vezme 5 floků, následující 6 a poslední 9 floků.



## INSTRUKTÁŽ K PŘÍPADU A POKYNY PRO JEHO PŘÍPRAVU

Detektivové si otevrou své složky detektivů na straně s instrukcemi a Loutkář udělá totéž se svou knihou případů. Detektiv po Loutkářově pravici nyní instruktaž přečte nahlas. Napříč textem instruktaže jsou uvedeny pokyny k přípravě případu, jež uvádějí, které karty případu mají být otočeny **LÍCEM NAHORU (15)**, kde má být umístěn ukazatel místa činu **(16)** a kde má být umístěn každý podezřelý **(17)**. Loutkář pak během čtení instruktaže vykonává veškeré uvedené pokyny.

Příklad přípravy hry na obrázku přesně zobrazuje, jak by měl vypadat herní prostor po přečtení instruktaže k případu *Zakrvácené molo* při hře 4 detektivů.

Po přečtení instruktaže by měla být každá karta se symbolem „odhalte lícem nahoru“ na rubové straně karty otočena lícem nahoru. Pokud jsou některé takové karty stále otočeny lícem dolů, pečlivě projděte instruktaž, abyste zjistili, zda jste něco nepřehlédli.

Instruktaž k případu také formuluje, co je k jeho vyřešení nutné (obvykle se jedná o identifikaci správného podezřelého, zbraně a motivu), a představuje případná zvláštní pravidla (ta nejsou u všech případů). Například v případě *Zakrvácené molo* zvláštní pravidlo zmiňuje, že ukazatel dne začne na stupnici dnů na jiném poli **(18)**.

(19) Každý detektiv si vezme prázdný vyšetřovací list a bude potřebovat pero nebo tužku pro psaní poznámek (psací potřeby ve hře nejsou zahrnuty). Psaní poznámek je maximálně doporučeno! Vyšetřovací list obsahuje jak oblast pro psaní obecných poznámek, tak oblast pro zapisování řešení případu.

Po přečtení instruktaže by si detektivové měli vyplnit tabulku na vyšetřovacím listu.

- Do políček v horním řádku vypište karty případu, jež jsou momentálně viditelné.
- Do levého sloupce vypište jména podezřelých v takovém pořadí, v jakém byli představeni během instruktaže.

**POZNÁMKA!** Někteří podezřelí a/nebo karty případu budou odhaleni později. V takovém případě je detektivové zapíší do vyšetřovacího listu až při jejich odhalení.

### PŘÍPAD ZAKRVÁCENÉ MOLO

KARTY PŘÍPADU!	A	B	C	D	E	F	G
	SALLY NOŽKOVA	CHARLIE LAPKA	DUŤÁK DICAPRIO	DĚČKO DICAPRIO			
PODEZŘELÝ č. 1		CHARLIE LAPKA					
PODEZŘELÝ č. 2		DUŤÁK DICAPRIO					
PODEZŘELÝ č. 3		DĚČKO DICAPRIO					

Takto by měl vypadat vyšetřovací list každého detektiva před případem *Zakrvácené molo*.

**NYNÍ JSTE PŘÍPRAVENI ZAHRÁT SI HRU DETEKTIV: MĚSTO ANDELŮ!**



## KLÍČOVÉ POJMY

Následující klíčové pojmy se budou napříč pravidly často vyskytovat, a proto je důležité jim porozumět. Každý z nich bude podrobněji vysvětlen později.

### OBEZNÁMENÍ

Detektiv je **obeznámen** s kartou případu, pokud už ji kdykoliv v průběhu hry viděl. Detektivové si udržují přehled o tom, které karty viděli, pomocí žetonů obeznámení a také pomocí zápisků ve svém vyšetřovacím listu.

### NEJUŽITEČNĚJŠÍ ODPOVĚĎ

Nejužitečnější odpověď je ta nejlepší odpověď, jakou může detektiv dostat od Loutkáře při položení otázky podezřelému. Taková odpověď je vždy pravdivá. Pro každou otázku má každý podezřelý pouze jednu **nejužitečnější odpověď**.

### LEŽ NEBO UVEDENÍ V OMYL

Lež nebo uvedení v omyl je odpověď podezřelého, která může být detektivům předložena Loutkářem namísto nejužitečnější odpovědi.

## ZPOCHYBNĚNÍ

Detektiv může **zpochybnit** odpověď, kterou získal od podezřelého, pokud se domnívá, že se jedná o lež nebo uvedení v omyl. Výsledkem každého zpochybnění je, že jeden hráč – buďto detektiv, nebo Loutkář – získá páku, a to v závislosti na výsledku zpochybnění.

### PÁKA

**Páka** představuje detektivovu reputaci coby vyšetřovatele a určuje, jak na něj budou podezřelí reagovat. Páka je sledována pomocí ukazatelů páky. Hráči páku získávají po zpochybnění. Jak detektivové, tak Loutkář mohou páku nejen získat, ale i využít. Důležitým rozdílem je, že detektivové mají páku na jednotlivé podezřelé, zatímco Loutkář má páku na jednotlivé detektivy.

### ZABAVENÝ DŮKAZ

V průběhu hry může být detektivům nařízeno, aby **ZABAVILI** nějaký důkaz. V takovém případě detektiv odstraní kartu případu z horní řady na herní mapě a umístí ji na svou desku detektiva. K označení tohoto kroku se pak používá karta zabaveného důkazu a žeton zabaveného důkazu.

## PRŮBĚH HRY

### JAK VYHRÁT



Detektiv hru vyhraje **použitím svého žetonu vyřešení a úspěšným vyřešením případu**.

Pokud vyprší čas, každý detektiv dostane možnost uskutečnit jeden závěrečný odhad, aby případ vyřešil. Pokud však žádný z nich případ úspěšně nevyřeší, stopa vychladne, případ se stane nevyřešeným a hru vyhraje Loutkář.

### DNY A TAHY

Každý den začíná jako první hráč detektiv po levici Loutkáře. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček a každý detektiv ve svém tahu může provést 4 dostupné akce. Jakmile se na tahu vystřídají všichni detektivové, den je u konce. Takovéto dny budou ubíhat jeden za druhým, dokud případ nebude vyřešen, nebo pokud se po uplynutí posledního dne stane nevyřešeným. Loutkář svůj vlastní herní tah **nemá**, avšak provádí rozhodnutí v klíčových okamžicích během tahů detektivů.

### PRVNÍ TAH

Detektiv si musí ve svém prvním tahu ve hře, ještě před jakoukoliv akcí, vybrat **LIBOVOLNOU** policejní stanici (modré lokace) na herní mapě, kam umístí svou figurku. Ostatní detektivové své figurky **neumístují**, dokud nepřijdou na řadu.

**DŮLEŽITÉ!** Toto se týká pouze začátku prvního dne, **NIKOLI** začátku každého dne.

### POUŽITÍ ŽETONU VYŘEŠENÍ

Pokud má detektiv zájem o použití svého žetonu vyřešení k pokusu o vyřešení případu, musí tak učinit **na začátku svého tahu** před provedením **jakékoliv** akce (viz *Vyřešení případu na str. 13*).

### KONEC DNE

Poté, co všichni detektivové provedou svůj tah, je den u konce, Loutkář posune ukazatel dne na stupnici dnů o jednu pozici dolů a vyhodnotí případné žetony zabavených důkazů. Nyní může začít nový den. Pokud právě skončil poslední den hry a vypršel tedy čas, detektivové provedou své závěrečné odhady.

### AKCE

Každý detektiv má ve svém tahu čtyři akce. Detektivové mohou své akce vykonávat v libovolném pořadí a každou akci mohou provést vícekrát.

Veškeré akce, jež má detektiv k dispozici, se nacházejí na levé straně jeho desky detektiva. Jakmile detektiv provádí akci, musí přesunout kostku akce z dostupné oblasti na své desce detektiva k názvu akce, kterou právě provádí. Nalezení nových podezřelých umožňuje položit jim jednu otázku „zdarma“. Taková akce se nepočítá do limitu 4 akcí, které má detektiv ve svém tahu k dispozici.

### POHYB

Při pohybu se detektiv může přesunout do libovolné lokace ve čtvrti, v níž se aktuálně nachází. Některé z lokací se nacházejí na hranicích dvou čtvrtí – ty jsou považovány za součást obou přilehlých čtvrtí. Libovolné lokace na mapě je možné dosáhnout pomocí tří nebo méně akcí pohybu.

*PŘÍKLAD POHYBU: Modrý detektiv se nachází v Country klubu Midwick (70) ve čtvrti San Gabriel Valley a chce prohledat Bradbury Building (48) v centru L.A.*



*Modrý detektiv provede jeden pohyb do lokace (56) na hranici čtvrti a poté druhý pohyb, při němž doputuje až do Bradbury Building (48). Detektiv by také mohl provést pohyb skrz lokace (53), (57) nebo (98), jelikož každá z těchto lokací se nachází na hranici mezi oběma čtvrtěmi.*



## PROHLEDÁNÍ LOKACE

Touto akcí detektiv prohledá lokaci, v níž se momentálně nachází. Loutkář poté zkontroluje balíček karet prohledání, aby zjistil, zdali detektiv něco našel. Když detektiv prohledá lokaci, Loutkář mu podá příslušnou kartu k přečtení. Karty prohledání jsou očíslovány podle lokací.



Karta prohledání lokace (96).

U každého případu je pouze několik karet prohledání pro klíčové lokace. Navíc je v knize případů Loutkáře (na stejné straně jako epilóg a řešení) také tabulka výsledků prohledání, která u každého případu uvádí, ke kterým lokacím jsou k dispozici karty prohledání.

VÝSLEDKY PROHLEDÁNÍ		
PODEZŘELÝ	VÝSLEDEK	LOKACE
...	...	...
...	...	...
...	...	...

EPILÓG

Na mapě mohou být prohledány všechny lokace včetně těch, v nichž se nachází podezřelý. Detektivové by měli dávat dobrý pozor během instruktáže k případu, aby získali indicie vedoucí k potenciálně zajímavým lokacím.

U každého případu se také nachází karta prohledání s názvem „Všechny ostatní lokace“. Pokud detektiv prohledá lokaci, ke které neexistuje karta prohledání, Loutkář mu podá právě tuto kartu.

## PROHLEDÁNÍ PODEZŘELÉHO

Touto akcí detektiv prohledá podezřelého v lokaci, v níž se sám nachází. Při tom od Loutkáře dostane k přečtení kartu prohledání k danému podezřelému. Karty prohledání podezřelých jsou označeny jejich jménem a podobiznou.



Karta prohledání podezřelého Charlieho Lapky.

### ARCHIVACE KARET PROHLEDÁNÍ

Má-li karta prohledání u svého spodního okraje text „Archiv,“ pak musí být po přečtení detektivem uložena LÍCEM DOLŮ do archivu na levé straně herní mapy. Jméno lokace či podezřelého zůstane viditelné na rubové straně karty. Tato lokace či podezřelý už nadále NEMOHOU být prohledány žádným detektivem.

**PŘÍKLAD PROHLEDÁNÍ LOKACE:** Červený detektiv prohledává Olympijský stadion (42). Loutkář tedy zkontroluje balíček karet prohledání, najde kartu k příslušné lokaci a podá ji detektivovi k přečtení. Na kartě prohledání je uvedeno: „Otočte (D), Umístěte podezřelého do lokace (42)“ a u spodního okraje se nachází text „Archiv“. Loutkář proto otáčí kartu případu (D) lícem nahoru a umísťuje podezřelého do lokace (42). Karta prohledání je pak lícem dolů uložena do archivu. Detektivové nadále nemohou prohledávat Olympijský stadion (42), jelikož zde už není nic k nalezení.



## VÝSLECH

Pomocí výslechu detektiv položí otázku podezřelému nacházejícímu se ve stejné lokaci jako on sám. Jelikož je výslech velmi důležitou a komplikovanou součástí hry, je podrobně vysvětlen na straně 10.

## ANALÝZA

Touto akcí detektiv stráví nějaký čas hlubokým přemýšlením o případu. Každou analýzou detektiv získá 1 flok.

## PODMÁZNUTÍ

Akci podmáznutí si detektiv vybere peníze za „ochranu“ místních gaunerů. Obdrží tak floky ve výši rovné celkovému počtu hráčů ve hře (detektivové + Loutkář). Na rozdíl od ostatních akcí je možné provést podmáznutí pouze JEDNOU za DEN a POUZE v hnízdech danců (oranžové lokace).

**TIP! Někdy detektivovi zbude akce navíc, pro kterou nemá využití, nebo okamžitě potřebuje nějaký flok navíc. V takových případech je užitečná analýza. Když ale přijde na potřebu zisku větší škváry, bývá většinou lepší uchýlit se k podmáznutí.**

**NEZAPOMEŇTE! Pokud hrajete v režimu Soukromé očko nebo Jeden na jednoho, můžete ignorovat pravidla se symbolem vykřičníku!**



Herní mapa je mapou Los Angeles skládající se z pěti čtvrtí – Hollywoodu, centra L.A., San Gabriel Valley, Westside a South Bay. Každá z nich sousedí s nejméně třemi dalšími. Pokud se lokace na mapě nachází na hranici dvou čtvrtí, je považována za součást obou přilehlých čtvrtí.

**PŘÍKLAD LOKACÍ VE ČTVRTÍCH:** Gril U Buvola (22) a Loyolská střední škola (19) jsou součástí jak centra L.A., tak čtvrti Westside. Avšak kostel McCarty Memorial (20) se nachází pouze ve Westside a lokace (39) pouze v centru L.A.



Na mapě se vyskytují tři typy lokací – běžné lokace (bílé), policejní stanice (modré) a prohnítlá hnízda danců (oranžová). Seznam všech lokací lze nalézt na předposlední straně každé složky detektiva.



## ÚPLATKY!

Veškeré úplatky, které může detektiv provést, se nacházejí v pravé horní části desky detektiva. Úplatky nejsou považovány za akce, a proto nevyžadují kostky akcí. Vyžadují však floky. Pokud detektiv nemá dostatek floků k zaplacení úplatku, pak nemůže uplatit.



**RVÁČ** – Cena: 2 floky

Pokud Loutkář využil páku k blokování otázky (viz str. 13), může aktivní detektiv (ten, který je na tahu) uplatit místního rváče, aby pohrozil podezřelému násilím. Podezřelý pak na otázku MUSÍ odpovědět běžným způsobem.



**DETEKTIV** – Cena: 2 floky

Uplatíte jiného detektiva, abyste se podívali na kartu případu, s níž je obeznámen. Oba detektivové přitom musejí být ve stejné lokaci. Uplácený detektiv nemůže úplatek odmítnout a obdrží 2 floky. Jakmile se aktivní detektiv

podívá na kartu případu, dá najevo, že s ní byl obeznámen, tím, že pod její pole na herní mapě položí svůj žeton obeznámení.



**STRÁŽNÍK** – Cena: 3 floky

Jedná se o podobný úplatek jako u detektiva, avšak namísto placení detektivovi dáte floky místnímu policistovi ve službě. Podívejte se na libovolnou kartu případu, s níž už byl obeznámen jiný detektiv, položte pod její pole

na mapě svůj žeton obeznámení a zaplaťte 3 floky do společné zásoby. Uplacení strážníka lze provést POUZE na policejní stanici.



**PŘÍKLAD ÚPLATKU:** Červený detektiv se přesunul do lokace, v níž se právě nachází i modrý detektiv. Červený mu zaplatí 2 floky, aby se mohl podívat na kartu případu G, kterou modrý dříve zabavil. Modrý předá kartu G červenému a ten mu ji po přečtení vrátí zpět. Nakonec červený položí svůj žeton obeznámení pod kartu zabaveného důkazu na poli G na herní mapě, aby tak dal najevo, že je s kartou obeznámen.



**PRÁSKAČ** – Cena: 3 floky

Uplatíte práškače, aby poslouchal výslech podezřelého jiným detektivem, díky čemuž budete znát odpověď podezřelého (výslech podezřelého je podrobněji popsán na další straně). Toto je jediný úplatek, který je možný provést během tahu jiného detektiva.

## ODHALENÍ NOVÝCH KARET PŘÍPADU

Každý případ ve hře *Detektiv: Město andělů* vypráví kriminální příběh skládající se z různých podezřelých, informací a důkazů. Ty jsou představovány kartami případu rozmístěnými podél horního okraje herní mapy. Některé z karet jsou odhalovány v průběhu instruktáže k případu, zatímco jiné musejí být odhaleny detektivy.



Oběť  
(Karta případu)



Podezřelý  
(Karta případu)



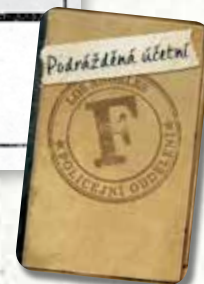
Důkaz  
(Karta případu)



Informace  
(Karta případu)

Detektivové tyto karty objeví prohledáváním lokací, prohledáváním podezřelých, výsledkem podezřelých a také uplacením jiných detektivů a zkorumpovaných policistů. Jakmile detektiv objeví novou kartu případu, NESMÍ ji ukázat ostatním detektivům a musí o tom provést zápis do svého vyšetřovacího listu.

C	D	E	F	G
PODEZŘELÝ: REGINALD TRUMP	DŮKAZ: VODÍTKO NA PSA		DŮKAZ: ŽULOVÉ TĚŽÍTKO	
NENÁVÍDÍ REGINALDA. PROČ?	NIKDY TO VODÍTKO NEVIDĚL. VĚŘÍM MU.			



**PŘÍKLAD OBJEVENÍ KARTY PŘÍPADU:** Zelený detektiv jako první právě objevil kartu případu F. Jedná se o důkaz – žulové těžátko. Detektiv tuto novou informaci zaznamená na svém vyšetřovacím listu do políčka pro kartu případu F. Dopusud však neviděl karty případu E ani G.

Po přečtení karty případu ji detektiv musí vrátit LÍCEM DOLŮ na její místo na mapě. Poté do pole pod kartou umístí jeden ze svých žetonů obeznámení, čímž dá najevo, že se s kartou obeznámil. V následujícím průběhu hry pak na kartu může kdykoliv znovu nahlédnout.



Pokud během hry dojde k tomu, že se s určitou kartou případu obeznámí všichni detektivové, karta je odhalena, tedy otočena LÍCEM NAHORU. Všechny žetony obeznámení jsou pak vráceny svým majitelům.

## ZABAVENÍ DŮKAZU!

Některé důkazy jsou při prvním objevení detektivem zabaveny. K tomu dochází po akcích prohledání podezřelého a prohledání lokace. Detektiv důkaz odstraní zabavením karty případu a jejím umístěním lícem dolů na svou desku detektiva pouze tehdy, pokud je na kartě prohledání uveden text ZABAVTE a zároveň je na spodním okraji karty případu zobrazen symbol ruky.



Loutkář poté na prázdné pole karty případu umístí kartu zabaveného důkazu a na ni položí jeden žeton obeznámení v barvě detektiva, jenž důkaz zabavil.



Tento ukazatel slouží jako připomínka toho, kdo z detektivů důkaz zabavil. Dále Loutkář vezme žeton zabaveného důkazu s písmenem shodujícím se s kartou případu a umístí jej na pozici o 3 dny níže, než je aktuální pozice ukazatele dne na stupnici dnů. Pokud při zabavení důkazu zbývají méně než 3 dny, žeton zabaveného důkazu není umístěn.

Jakmile ukazatel dne dosáhne na stupnici dnů stejné pozice jako žeton zabaveného důkazu, detektiv držící tento důkaz jej musí zaevidovat tím, že kartu případu okamžitě vrátí LÍCEM NAHORU na její pole na mapě. Loutkář přitom odstraní kartu zabaveného důkazu a vrátí všechny příslušné žetony obeznámení jejich majitelům. Nyní jsou s touto kartou případu obeznámeni všichni detektivové.

Pokud některý z detektivů nehodlá čekat na zaevidování a tím i odhalení důkazu nebo pokud do konce hry zbývají méně než tři dny, může se obeznámit s kartou případu pouze tak, že uplatí strážníka nebo detektiva, který důkaz zabavil.

**PŘÍKLAD ZABAVENÍ DŮKAZU:** *Modrý detektiv prohledal lokaci a dostal pokyn k zabavení důkazu obsaženého na kartě případu G. V dolní části karty případu G je zobrazen symbol ruky, a tak detektiv důkaz zabaví a umístí jej lícem dolů na svou desku detektiva. Loutkář pak umístí na prázdné pole u horního okraje mapy kartu zabaveného důkazu a na tuto kartu položí žeton obeznámení modrého detektiva.*



*Jelikož do ukončení vyšetřování právě zbývá 6 dní, Loutkář položí žeton zabaveného důkazu s písmenem G na pole 3 na stupnici dnů. Jakmile se ukazatel dne posune na pole 3, modrý detektiv bude muset vrátit kartu případu G na její pole na mapě, a to lícem nahoru.*



## ODHALENÍ NOVÝCH PODEZŘELÝCH

Prohledávání lokací může odhalit dříve neznámé podezřelé. V takovém případě Loutkář okamžitě otočí nově kartu případu nově odhaleného podezřelého lícem nahoru. Poté vyjme podezřelého z krabíčky případu a umístí jej do prohledané lokace.

Jednou z výhod odhalení nového podezřelého je, že mu aktivní detektiv může okamžitě položit 1 otázku. Jedná se o akci zdarma, tudíž k tomuto výsledku není potřeba použít kostku akce.

## KARTY ZÁHAD

Karty záhad jsou pro každý případ jedinečné a často zahrnují zvláštní pravidla nebo mechanismy, které případ ovlivní vzrušujícími a nepředvídatelnými způsoby. Ne všechny případy však karty záhad obsahují.



Karty záhad jsou obvykle odhaleny podobně jako karty případu, tedy prohledáním lokace či podezřelého. Mohou však být odhaleny i určitou událostí nebo některým ze zvláštních pravidel případu. Někdy jsou odhaleny veřejně, někdy jsou zabaveny detektivem a jindy nahrazují karty případu, které už jsou na mapě.

S výjimkou případu, kdy karta záhady nahradí kartu případu, nemají karty záhad vlastní pole u horního okraje herní mapy a NEMOHOU být předmětem výsledku podezřelého.

## VÝSLECH PODEZŘELÉHO

Při výslechu detektiv provádí následující kroky. Ty jsou mimo jiné shrnuty na zadní straně Loutkářovy knihy případů.

### KROK 1: OTÁZKA

Aktivní detektiv může využít jednu akci k položení jedné otázky podezřelému ve stejné lokaci. Otázky, jež může položit, jsou založeny na tom, se kterými kartami případu je obeznámen: detektiv může využít veřejně odhalené karty případu, karty případu s jeho žetonem obeznámení pod nimi nebo karty případu, které zabavil a má je na své desce detektiva. Při výslechu podezřelého může být využita KTERÁKOLIV karta případu samotného podezřelého!

Při výslechu by měl detektiv odkazovat na dotazovanou kartu případu příslušným písmenem spíše než jejím obsahem, jelikož ostatní detektivové nemusí být s kartou obeznámeni. Detektiv by měl například říct: „Chtěl bych se zeptat Děčka Dicapria na kartu G,“ namísto „Chtěl bych se zeptat Děčka Dicapria na drogy, o kterých jsem se právě dozvěděl.“

**DŮLEŽITÉ!** Detektivové nemohou pokládat podrobnější otázky, jako např. „Chci se zeptat Děčka, jaký měl vztah s obětí,“ nebo „Chci se zeptat Děčka, kde byl, když došlo k zabití oběti.“ Veškeré otázky jsou zkrátka limitovány na „Chci se zeptat (jméno podezřelého) na kartu případu (písmeno).“

Po položení otázky se musí aktivní detektiv rozhodnout, zdali využije případnou páku, kterou má na podezřelého, či nikoli. Pokud detektiv páku nevyužije, musí se o použití své páky rozhodnout Loutkář (pro více informací o páce viz str. 13).

### KROK 2: UPLACENÍ PRÁSKAČE

Po položení otázky se všichni ostatní detektivové musejí rozhodnout, zda chtějí uplatit práskače, aby poslouchal detektivovu otázku a odpověď podezřelého. Všichni detektivové si MUSÍ vybrat jeden ze svých žetonů uplacení práskače a položit jej do levého horního rohu své desky detektiva stranou „Pasování“ nebo „Uplatek“ LÍCEM DOLŮ.





V případě, že detektiv nemá dostatek floků na uplacení práskače (a POUZE v takovém případě), MUSÍ na svou desku položit žeton uplacení práskače stranou „Pasování“ NAHORU, aby tak dal najevo, že nemůže uplácat. Ve všech ostatních případech je vybraný žeton uplacení práskače položen lícem dolů a zůstane tak až do dokončení výslechu.

Loutkář se nyní musí rozhodnout, zda využije páku k blokování snahy detektivů uplatit práskače.

**DŮLEŽITÉ!** Pokud aktivní detektiv využije páku na podezřelého v kroku 1, pak ostatní detektivové nemohou práskače vůbec uplácat! (Viz str. 13 pro více informací o páce).

### KROK 3: ODPOVĚĎ

Jakmile detektiv položí podezřelému otázku, Loutkář si prohlédne tabulku odpovědí ve své knize případů a vybere odpověď podezřelého. U každé odpovědi v tabulce je alfanumerické označení (např. 6b), jenž se shoduje s některou z karet odpovědí. Pokud má buňka v tabulce více odpovědí, Loutkář si musí vybrat, kterou z nich detektivovi ukáže.

Poté, co Loutkář zvolí, kterou z odpovědí detektivovi ukáže, vyhledá odpovídající kartu odpovědi, vloží ji do odpovědní obálky tak, aby byla viditelná pouze vybraná odpověď, a poté obálku předá detektivovi k přečtení.

Pokud je v odpovědi uvedeno, že se detektiv může podívat na kartu případu, učiní tak nyní.

### LOUTKÁŘOVA VOLBA ODPOVĚDI

Je důležité, aby všem hráčům byly jasné dva typy odpovědí, které může podezřelý poskytnout, a co tyto odpovědi naznačují.

#### \* NEJUŽITEČNĚJŠÍ ODPOVĚĎ

Jedná se o nejlepší informaci, kterou podezřelý má o předmětu položené otázky. Každá otázka má v tabulce odpovědí v knize případů pouze JEDNU **nejužitečnější odpověď**, která je uvedena textem černé barvy. Tato odpověď je VŽDY pravdivá, avšak nemusí být pro detektiva užitečná tak, jak by si představoval. Někteří podezřelí se jen zkrátka odmítají k čemukoliv přiznat.

Pokud například šéfovi mafie položíte otázku ohledně vraždy a ve skutečnosti to byl právě on, kdo zmáčkł spoušť, jeho odpověď na výslech týkající se oběti může znít takto: „K čertu s tebou! Klidť se mi z očí.“ Jedná se přitom o **nejužitečnější odpověď**, kterou vám může dát na otázku týkající se oběti, přestože není příliš nápomocná.

#### \* LEŽ NEBO UVEDENÍ V OMYL

Druhým typem odpovědi, kterou může podezřelý poskytnout, je **lež či uvedení v omyl**. Tyto odpovědi jsou v tabulce odpovědí v knize případů uvedeny červeným textem.

Taková odpověď může být naprostou lží, může vrhnout podezření na jiného podezřelého, nebo může detektiva navést špatným směrem. Hlavním cílem **lži / uvedení v omyl** je odvrácení detektivovy pozornosti od **nejužitečnější odpovědi**.

Podezřelý může mít na jakoukoliv otázku i několik **lživých / zavádějících** odpovědí, z nichž Loutkář bude vybírat. Nicméně na mnoho otázek nebude mít podezřelý vůbec žádnou odpověď, která by byla **lží / uvedení v omyl** (což znamená, že podezřelý

nemá důvod ke lhaní ohledně daného tématu). U takových otázek nemá Loutkář na výběr a musí detektivovi poskytnout **nejužitečnější odpověď**.

**PŘÍKLAD ODPOVĚDI:** Detektiv se zeptal Charlieho Lapky na kartu případu A (oběť). Loutkář tedy nahlédne do tabulky odpovědí a vidí zde dvě možné odpovědi: odpověď 1a je nejužitečnější odpověď a odpověď 1b je lží / uvedením v omyl. Loutkář si vybere odpověď 1b, najde odpovídající kartu odpovědi a vloží ji do odpovědní obálky tak, aby byla viditelná jen odpověď 1b. Poté obálku předá detektivovi.



### KROK 4: ZPOCHYBNĚNÍ

Domnívá-li se detektiv po přečtení odpovědi, že odpověď podezřelého byla **lží / uvedením v omyl**, může odpověď zpochybnit. V takovém případě detektiv zpochybnění oznámí a předá Loutkáři jeden ze svých ukazatelů páky.



#### \* NEÚSPĚŠNÉ ZPOCHYBNĚNÍ

Pokud dal Loutkář detektivovi **nejužitečnější odpověď**, je zpochybnění neúspěšné. Loutkář si položí detektivův ukazatel páky na svou desku a nyní má na detektiva páku (pro více informací o páce viz str. 13).

#### \* ÚSPĚŠNÉ ZPOCHYBNĚNÍ

Pokud odpověď předaná detektivovi byla **lež / uvedení v omyl**, je zpochybnění úspěšné. Loutkář položí detektivův ukazatel páky pod kartu případu podezřelého na herní mapě, čímž je označeno, že detektiv má nyní na daného podezřelého páku.

Poté si Loutkář vezme zpět odpovědní obálku a MUSÍ detektivovi předat **nejužitečnější odpověď** na stejnou otázku. Pokud je na kartě odpovědi uvedeno, že se detektiv může podívat na nějakou kartu případu, učiní tak nyní.

**DŮLEŽITÉ!** Pokud detektiv díky úspěšnému zpochybnění ví, že dostal **nejužitečnější odpověď**, nejen že nemá důvod pokládat podezřelému znovu tu stejnou otázku (nemůže už dostat žádnou užitečnější odpověď), ale především s jistotou ví, že odpověď podezřelého byla pravdivá.

**TIP!** Doporučujeme Loutkáři, aby při manipulaci s detektivovým ukazatelem páky vytvářel napětí. Detektiv je při zpochybnění odpovědi nervózní, zda učinil správně či nikoli. Dopřejte si chvíli a poškáďte jej trochu... položí Loutkář ukazatel páky pod kartu případu, nebo na svou desku? Užijte si to!



## KROK 5: VYHODNOCENÍ ÚPLATKŮ !

Po dokončení předchozích kroků všichni ostatní detektivové odhalí své žetony uplacení práskače otočením lícem nahoru. Detektivové, kteří pasovali, nedělají nic. Detektivové, kteří si zvolili uplacení práskače, zaplatí 3 floky do společné zásoby a mohou se podívat na poslední kartu odpovědí, která byla předána aktivnímu detektivovi. I tito detektivové postupují podle případných pokynů na kartě odpovědí (např. prohlédnutí karty případu).



O žetony uplacení práskače detektivové nepřicházejí – vezmou si je zpět a nadále je budou používat při každé další k příležitosti k uplacení.

**DŮLEŽITÉ!** Pokud nastalo úspěšné zpochybnění, detektivové, kteří uplatili práskače, si **NEPROHLÍŽEJÍ první kartu odpovědí se lží / uvedením v omyl, ale pouze druhou kartu odpovědí s nejužitečnější odpovědí.**

## PŘÍKLAD VÝSLECHU

**ŠTĚPÁN (detektiv):** Jsem teď v lokaci s Charliem Lapkou a chtěl bych mu položit otázku. Chtěl bych vědět, co ví o oběti jménem Sally Nožková. Ptám se Lapky na kartu případu A.

**KRISTÝNA (Loutkář):** Máš na Lapku páku. Chceš ji využít?

**ŠTĚPÁN (detektiv):** Teď ne. Nechám si ji v záloze.

**KRISTÝNA (Loutkář):** Všichni pozor, Štěpán se ptá Charlieho na kartu případu A, tedy na obět. Vyberte si svoje žetony uplacení práskače.

**ANDREA (detektiv):** Ach jo, mám jen 2 floky, což je na úplatek málo.

*Andrea pokládá svůj žeton uplacení práskače stranou „Pasování“ nahoru na svou desku detektiva, aby ukázala, že pro tuto otázku nemůže práskače uplatit.*

**FRANTA (detektiv):** Já mám škváry dost, takže určitě budu uplácat... nebo nebudu?



**JULČA (detektiv):** Já mám přesně 3 floky, což na uplacení stačí.

*Franta i Julča si vyberou po jednom ze svých žetonů uplacení práskače a položí je lícem dolů na své desky detektiva.*

**KRISTÝNA (Loutkář):** Všichni se rozhodli? Fajn, mrknu na to, kterou odpověď dám Štěpánovi.

*Kristýna otevře svou knihu případů a zaměří se na tabulku odpovědí. Na položenou otázku existují dvě odpovědi. Kristýna si vybírá lež / uvedení v omyl, vyhledává kartu s odpovědí 1b a zasouvá ji do odpovědní obálky tak, aby byla vidět pouze vybraná odpověď. Poté podá obálku Štěpánovi.*



**ŠTĚPÁN (detektiv):** Vážně? Tohle je všechno, co mi k tomu Charlie řekne? To je blbost. Tohle okamžitě zpochybním.

**KRISTÝNA (Loutkář):** Jsi si tím zpochybněním opravdu JISTÝ? Můžu ti říct, že Charlie je docela slušný chlápek. Nemyslím si, že by ti lhal.

**ŠTĚPÁN (detektiv):** Chabý pokus. Zpochybňuju odpověď. Tady máš můj ukazatel páky.

*Kristýna si vezme Štěpánův ukazatel páky, a jelikož si vybrala lež / uvedení v omyl, umístí jej pod kartu Charlieho Lapky. Štěpán tedy na Lapku má už dvě páky.*



**KRISTÝNA (Loutkář):** Tak přece nebyl pan Lapka tak docela upřímný.



*Kristýna znovu pohlédne do tabulky odpovědí a vidí, že nejužitečnější odpověď je 1a. Jelikož se tato odpověď nachází na stejné kartě odpovědí, vytáhne kartu z obálky, otočí ji a zasune zpět tak, aby byla vidět správná odpověď. Poté obálku znovu podá Štěpánovi.*

**ŠTĚPÁN (detektiv):** Jo, to je lepší. Věděl jsem, že Charlie bude mít o Sally co říct.

**KRISTÝNA (Loutkář):** Julčo, Franto, uplatili jste práskače?

*Julča a Franta otočí své žetony uplacení práskače.*

**JULČA (detektiv):** Ne, já pasuju. Nechtěla jsem utratit všechny své floky na tuhle otázku.



**FRANTA (detektiv):** Já jsem práskače uplatil, takže tady jsou mé 3 floky. Štěpáne, až to dočteš, pošli mi to.

**ŠTĚPÁN (detektiv):** Na kartě je napsáno, že se mám podívat na kartu případu F. Můžu se na ni teda mrknout? Tady je můj žeton obeznámení.

*Kristýna vezme kartu případu F a podá ji Štěpánovi. Poté položí jeho žeton obeznámení pod pole této karty na mapě.*



**FRANTA (detektiv):** Jelikož jsem uplácel, můžu se na kartu F podívat taky, že?

**KRISTÝNA (Loutkář):** Jasně, podej mi svůj žeton obeznámení.

**JULČA (detektiv):** Teď bych si přála, abych taky byla bývala uplácela.



## VYUŽÍVÁNÍ PÁKY

Jak Loutkář, tak detektivové mohou získat a využít páku. Rozdíl je však v tom, že detektivové mohou mít páku na určité podezřelého, zatímco Loutkář může mít páku na určité detektivy.

### VYUŽITÍ PÁKY DETEKTIVEM

Páku může využít pouze aktivní detektiv. Má-li detektiv páku na podezřelého, což je označeno jedním či více ukazateli páky tohoto detektiva pod kartou případu podezřelého, může detektiv jednu takovou páku využít při položení jedné otázky u výslechu. Při využití páky je podezřelý nucen poskytnout **nejúčtečnější odpověď**.

Detektiv si tedy vezme zpět svůj ukazatel páky a Loutkář mu **MUSÍ** podat obálku s **nejúčtečnější odpovědí**, i kdyby byla na výběr i **lež / uvedení v omyl**.

**DŮLEŽITÉ!** Detektiv se **MUSÍ** pro využití páky rozhodnout v kroku 1 při položení otázky. Jakmile si detektiv prohlédne odpověď, už páku využít nemůže.

Využití páky na podezřelého během výslechu s sebou přináší ještě jeden bonus – **BLOKUJE** uplacení práškače všemi ostatními detektivy.

### VYUŽITÍ PÁKY LOUTKÁŘEM

Má-li Loutkář páku na určitého detektiva, což je označeno jedním či více ukazateli páky tohoto detektiva na desce Loutkáře, Loutkář může této páky využít vrácením ukazatele detektivovi a využitím jedné z následujících dvou možností:

#### BLOKOVÁNÍ PRÁŠKAČE

Poté, co všichni detektivové položí své žetony uplacení práškače lícem dolů, může Loutkář využít páku, aby detektivovi zamezil v uplacení práškače. Detektiv si tak vezme zpět svůj žeton uplacení práškače, aniž by odhaloval jeho lícovou stranu, a na svou desku detektiva položí žeton uplacení práškače stranou „Pasování“ nahoru, čímž označí, že úplatek je blokován. Detektiv si tedy nebude moct přečíst odpověď na položenou otázku. Toto blokování je možné provést na libovolný počet detektivů za podmínky, že na ně Loutkář má páku.

#### BLOKOVÁNÍ OTÁZKY

Po položení otázky detektivem může Loutkář využít páku k odmítnutí podezřelého vypovídat. Detektiv tak ztratí jednu akci a pro položení stejné otázky stejnému podezřelému musí počkat až do následujícího dne (může však pokládat jiné otázky).

Detektiv však může utratit 2 floky, aby uplatil rváče, který pohrozí podezřelému násilím, čímž ho donutí odpovědět na otázku (pro více informací o uplacení rváče viz str. 9). Loutkářova páka je využita (ukazatel vrácen detektivovi) a podezřelý nyní musí odpovědět běžným způsobem (Loutkář samozřejmě nemusí poskytnout **nejúčtečnější odpověď**, pokud nedojde k úspěšnému zpochybnění).



## KDYŽ MÁ PÁKU LOUTKÁŘ I DETEKTIV

Pokud detektiv i Loutkář mají současně k dispozici páku, které by mohli využít, detektiv má vždy přednost. Nicméně pokud se detektiv rozhodne, že svou páku nevyužije, Loutkář může využít svou páku k blokování otázky.

**DŮLEŽITÉ!** Loutkář by měl detektivům vždy pokud možno připomenout, že mají páku na podezřelého, a zeptat se jich, zdali jí hodlají využít při svém výslechu. Zvláště pak to platí u nových či nezkušených hráčů.

## VYŘEŠENÍ PŘÍPADU

Každý detektiv má k dispozici jeden žeton vyřešení, který může využít na začátku svého tahu před provedením jakékoliv akce. Tímto se detektiv může pokusit vyřešit případ, domnívá-li se, že jej správně rozluštil.



Při pokusu o vyřešení musí detektiv nejdříve předat svůj žeton vyřešení Loutkáři, který jej položí na svou desku Loutkáře. Poté detektiv skrytě napíše řešení do spodní části svého vyšetřovacího listu a musí při tom určit

1) podezřelého, 2) zbraň a 3) motiv.

Ve hře je na výběr z 16 různých motivů, které jsou uvedeny níže a také na zadní straně každé složky detektiva.

<b>Drogy</b>	<b>Posedlost</b>
<b>Duševní nevyrovnanost</b>	<b>Potřeba ochrany</b>
<b>Hněv / Vztek</b>	<b>Sebeobrana</b>
<b>Náboženství</b>	<b>Sebevražda</b>
<b>Nehoda</b>	<b>Sex / Žárlivost</b>
<b>Peníze / Chamtivost</b>	<b>Spojítost s gangem</b>
<b>Politika</b>	<b>Touha po zviditelnění</b>
<b>Pomsta</b>	<b>Udržení tajemství</b>

Při pokusu o vyřešení je nutné dodržovat následující pravidla:

- \* Při označení podezřelého a zbraně musí detektiv do příslušných políček napsat také písmena odpovídajících karet případu.
- \* Aby detektiv mohl kartu uvést do svého řešení, musí s ní být obeznámen. Pokud například věří, že vražda byla vykonána nožem, avšak doposud neviděl žádnou kartu případu s nožem, nemůže do řešení napsat pouze „nož.“ Každé obvinění musí být podloženo pádným důkazem!
- \* Podezřelí, kteří se momentálně nenacházejí na mapě (doposud nebyli odhaleni ani nalezeni), nemohou být obviněni.
- \* Ke každému případu je možné uvést pouze jeden motiv. Řešení případu sice může obsahovat více správných motivů, avšak detektivovi stačí určit jeden z nich, nikoli všechny.

Po zapsání řešení detektiv předá svůj vyšetřovací list Loutkáři, který jej skrytě zkontroluje a porovná s řešením v knize případů.



**ÚSPĚŠNÉ VYŘEŠENÍ:** Loutkář nahlas přečte epilog případu a oznámí, že detektiv vyhrál hru.

**NEÚSPĚŠNÉ VYŘEŠENÍ:** Loutkář na příslušné místo detektivova vyšetřovacího listu napíše, kolik částí řešení je správných, a vrátí vyšetřovací list detektivovi. Loutkář vždy informuje pouze o počtu správných částí řešení, **nikoli** o tom, které z nich to jsou. Detektiv už **nebude** mít další pokus o vyřešení případu, dokud ukazatel dne nepostoupí na pole závěrečného odhadu. Nyní může detektiv pokračovat v provádění akcí běžným způsobem.

NI NELZE UVĚST PODEZŘELÉHO, JENŽ SE MOMENTÁLNĚ NENACHÁZÍ NA MAPĚ A NEBO KAP  
ŘEŠENÍ  
LOUTKÁŘ: Správná řešení... 2  
KARTA PODEZŘELÉHO A JMÉNO D JASPER DANIELS  
KARTA ZBRANĚ A NÁZEV 6 ZLATÁ TROFEJ  
MOTIV POLITIKA

**TIP!** Pokud detektiv nevyužije svůj žeton vyřešení do začátku svého posledního tahu, měl by jej rychle využít! Za neúspěšné vyřešení není nijak penalizován – pouze přijde o žeton vyřešení.

*PŘÍKLAD POKUSU O VYŘEŠENÍ: Řešení případu je následující: Jasper Daniels (karta případu D) zavraždil oběť žulovým těžátkem (karta případu F) a jeho motivem byly penězochamtivost a politika. Červený detektiv využil svůj žeton vyřešení a do svého vyšetřovacího listu napsal následující údaje: (D) Jasper Daniels, (G) zlatá trofej, politika.*

*Červený detektiv doposud nebyl obeznámen s kartou případu F (žulové těžátko), takže ji nemohl uvést ve svém řešení. Loutkář si prohlédne jeho odpovědi a na příslušné místo k nim napíše číslo 2, jelikož detektiv správně odhalil pachatele i jeden z možných motivů.*

*Loutkář vrátí vyšetřovací list detektivovi, který nyní ví, že dvě části jeho řešení byly správné. Pokud žádný jiný detektiv nevyužije svůj žeton vyřešení k úspěšnému vyřešení případu, bude mít červený detektiv ještě jednu šanci k vyřešení, až ukazatel dne postoupí na pole závěrečný odhad.*

## ZÁVĚREČNÝ ODHAD A NEVYŘEŠENÝ PŘÍPAD

Po uplynutí posledního dne, jakmile ukazatel dne postoupí na pole závěrečného odhadu, dostane každý detektiv možnost provést jeden závěrečný odhad ve snaze vyřešit případ. Detektivové musí svá řešení napsat do příslušné části v pravém dolním rohu vyšetřovacího listu, a to za dodržení pravidel zmíněných výše.

Loutkář si prohlédne všechna řešení a poté přečte epilog případu.

**TIP!** Jednoznačně doporučujeme **NEŘÍKAT** detektivům řešení případu nebo to, kdo z nich případ úspěšně vyřešil, před přečtením epilogu. Tím zvýšíte míru napětí u stolu, až budou při poslechu epilogu všichni detektivové poslouchat, co se ve skutečnosti stalo!

**PO PŘEČTENÍ EPILOGU LOUTKÁŘ INFORMUJE KAŽDÉHO DETEKTIVA O SPRÁVNOSTI JEHO ŘEŠENÍ. POKUD PŘÍPAD ÚSPĚŠNĚ VYŘEŠILO VÍCE DETEKTIVŮ, VÍTĚZEM SE STÁVÁ TEN, KTERÝ BYL NA TAHU POSLEDNÍ!**

**POKUD ŽÁDNÝ Z DETEKTIVŮ PŘÍPAD NEVYŘEŠIL, POSUŇTE UKAZATEL DNE NA POLE NEVYŘEŠENÉHO PŘÍPADU.**

**V TAKOVÉM PŘÍPADĚ HRU VYHRÁL MAZANÝ A PROHNANÝ LOUTKÁŘ!**

## KARTY LASKAVOSTÍ A PODFUKŮ (VOLITELNÉ) !

Tyto karty jsou k dispozici hráčům, kteří do hry chtějí přidat unikátní zvláštní schopnosti pro každého hráče. S těmito kartami je možné hrát **POUZE** v režimu Klasika a nelze je tedy využít pro režimy Soukromé očko ani Jeden na jednoho.

Pokud se rozhodnete s těmito kartami hrát, je doporučeno (ne však vyžadováno) použít **oba** typy karet.



**KARTY LASKAVOSTÍ:** Během přípravy hry dejte každému detektivovi jednu náhodnou kartu laskavosti. Tyto karty představují službičku, kterou detektivovi někdo dluží. Detektiv může v průběhu hry kartu využít podle pokynů uvedených na ní. Kartu laskavosti lze použít pouze jednou, poté je ze hry odstraněna.



**KARTY PODFUKŮ:** Během přípravy hry dejte Loutkáři jednu náhodnou kartu podfuku. Tyto karty představují špinavé triky, zástěrky, zdržování a další spiklenecké techniky ztěžující práci detektivů. Loutkář může v průběhu hry získanou schopnost využívat podle pokynů na kartě podfuku.



# ALTERNATIVNÍ HERNÍ REŽIMY

## SOUKROMÉ OČKO

Režim Soukromé očko byl specificky navržen za účelem možnosti hry jednoho hráče či kooperativního hraní bez potřeby Loutkáře. Toho je dosaženo pomocí samostatného sešitu: knihy případů soukromého očka, která obsahuje stovky odpovědí vytvořených zvláště pro účely tohoto herního režimu. Detektivové stále budou muset určit, zdali je odpověď podezřelého lež nebo pravda, avšak namísto výběru odpovědi podezřelého Loutkářem hráči dostanou pokyny k přečtení určitého odstavce v knize případů soukromého očka.

### PŘÍPRAVA HRY

(1) Rozložte na stůl herní mapu. Ukazatel dne položte na pole 12 na stupnici dnů a žeton závěrečného odhadu položte na pole závěrečného odhadu (2).

(3) Položte před sebe na stůl desku detektiva stranou „Soukromé očko / Jeden na jednoho“ nahoru. Poté umístíte 4 kostky akcí do „dostupné“ oblasti na desce detektiva, vyberte si figurku a vedle desky detektiva položte své ukazatele páky.

(4) Položte na svou desku detektiva tři žetony stresu, a to šedou stranou nahoru.

V režimu Soukromého očka nebudete potřebovat floky, žetony uplacení práskáče, žetony vyřešení, žetony obeznámení, karty zabavených důkazů ani žetony zabavených důkazů. Všechny tyto komponenty vraťte do krabice.

(5) Vezměte si knihu případů soukromého očka, složku detektiva a vyšetřovací list a připravte si je v dosahu. Loutkářovu knihu případů ponechejte stranou, budete ji potřebovat až v samotném závěru hry.

Vyberte si, který případ budete hrát (jedná-li se o vaši první hru, měli byste si vybrat případ *Zakrvácené molo*), a **VELMI OBEZŘETNĚ** postupujte podle následujících kroků!

*Takto by měl vypadat herní prostor po přípravě hry s případem *Zakrvácené molo* v herním režimu Soukromé očko.*



Pokud se na některé karty podíváte příliš brzy, můžete celou hru znehodnotit!

Vezměte si krabičku vámi vybraného případu a vyjměte z ní všechny karty. (6) Vraťte do krabičky všechny karty odpovědi a karty prohledání, **ANIŽ BYSTE SE NA NĚ PODÍVALI!** V režimu **Soukromého očka karty odpovědi ani prohledání nikdy používat nebudete.** Položte stranou všechny ostatní karty (karty případu a případné karty záhad či speciální karty) **ANIŽ BYSTE SE NA NĚ PODÍVALI!**

(7) Umístěte karty případu **LÍCEM DOLŮ** na příslušná pole na horním okraji herní mapy a dejte pozor, **ABYSTE SE NA NĚ NEPODÍVALI.** Pokud případ obsahuje karty záhad či speciální karty, připravte je lícem dolů vedle herní mapy a opět se na ně nedívejte.

(8) Vyhledejte oboustrannou kartu soukromého očka k vybranému případu a položte ji vedle svojí desky detektiva.

(9) Připravte v dosahu arch s žetony podezřelých.

Ve složce detektiva vyhledejte instruktaž pro vybraný případ a přečtěte si ji. Při čtení postupujte podle pokynů k přípravě hry tím, že otočíte karty případu (10), umístíte na mapu ukazatel místa činu (11) a rozmístíte podezřelé (12). Podezřelé vyjímějte z archu tehdy, když se o nich dočtete v instruktaži. Arch se zbývajících podezřelými nevracejte do krabice, jelikož některé nové podezřelé možná odhalíte v průběhu hry. Svůj vyšetřovací list vyplňte dostupnými informacemi k případu (*viz příklad na str. 6*). V neposlední řadě se zaměřte na případná zvláštní pravidla k případu, avšak můžete ignorovat jakákoliv pravidla týkající se žetonů vyřešení, úplatků nebo Loutkáře, jelikož ta jsou dostupná pouze v herním režimu Klasika. Zvláštní pravidlo u případu *Zakrvácené molo* například zmiňuje, že ukazatel dne má být na stupnici dnů umístěn jinak (13).

(14) Umístěte figurku svého detektiva do libovolné policejní stanice.

### NYNÍ JSTE PŘIPRAVENI KE HŘE.



# PRŮBĚH HRY

V režimu Soukromého očka budete mít k dispozici pouze 4 akce: pohyb, výslech, prohledání lokace a prohledání podezřelého. Analýza ani podmáznutí nejsou k dispozici a stejně tak není možné uplácet.

Hra probíhá stejně jako v režimu Klasika, avšak s následujícími výjimkami.

## VÝSLECH

Při provádění výslechu nahlédnete do tabulky odpovědí na kartě soukromého očka. Poté v knize případů soukromého očka vyhledejte odstavec odpovídajícího čísla a přečtete jej.

Při položení otázky máte vždy možnost zpochybnit odpověď. Pokud nevěříte, že vám podezřelý poskytl **nejúžitečnější odpověď**, můžete ji zpochybnit vyhledáním čísla odstavce uvedeného pod touto odpovědí.

Pokud vaše zpochybnění není úspěšné, zvýšte svůj stres: otočte 1 žeton stresu na jeho barevnou stranu.

Pokud vaše zpochybnění úspěšné je, získáte 1 páku na vyslýchaného podezřelého (stejně jako v režimu Klasika). Položte ukazatel páky pod kartu případu daného podezřelého.

Pokud se rozhodnete odpověď zpochybnit, označte si to ve svém vyšetřovacím listu.

**DŮLEŽITÉ!** Po zpochybnění určité odpovědi už znovu nemůžete položit stejnou otázku! Toto pravidlo zaručuje, aby hráč nepokládal stále stejnou otázku, zpochybněval odpověď a opakovaně získával páku.

	A	B	C	D	E	F	G
CHARLIE LAPKA	880	929	735	640	672	19	693
DUŤÁK DICAPRIO	737	301	130	1088	530	124	61

**PŘÍKLAD VÝSLECHU:** Chcete Charliemu Lapkovi položit otázku ohledně karty případu A, tedy oběti. V tabulce odpovědí na kartě soukromého očka zjistíte, že máte vyhledat odstavec 880 v knize případů soukromého očka. Po přečtení odpovědi se rozhodnete ji zpochybnit. Vyhledáte tedy odstavec 630, kde se dozvíte, zda bylo vaše zpochybnění úspěšné či nikoli.

## STRES

Při neúspěšném zpochybnění odpovědi podezřelého zvýšíte svůj stres, což je představováno otočením žetonu stresu na jeho barevnou stranu. Jakmile otočíte třetí ukazatel stresu, posuňte žeton závěrečného odhadu na stupnici dnů o jeden den nahoru. Nyní máte na vyřešení případu o jeden den méně. Po posunutí žetonu závěrečného odhadu uveďte všechny žetony stresu do původního stavu jejich otočením na šedou stranu.



## PÁKA

Páka na podezřelého může být využita běžným způsobem. Jakmile se rozhodnete vyslýchat podezřelého, na něhož máte páku, jednoduše tuto páku využijte PŘED vyhledáním první odpovědi. Vezměte si zpět svůj ukazatel páky a přečtete si odstavec, jehož číslo je uvedeno v tabulce výslechu.

Po přečtení tohoto odstavce okamžitě vyhledejte odstavec zpochybněné odpovědi, avšak ignorujte pokyny ke zvýšení stresu či získání páky.

**DŮLEŽITÉ!** Nezapomeňte, že o využití páky se musíte rozhodnout ještě před přečtením první odpovědi!

## PROHLEDÁNÍ PODEZŘELÉHO ČI LOKACE

Prohledávání také probíhá jiným způsobem. Při prohledání lokace či prohledání podezřelého nahlédnete do tabulky prohledání na kartě soukromého očka a vyhledejte příslušný odstavec v knize případů. Přečtete si text odstavce a poté proveďte případné pokyny. Kniha případů soukromého očka obsahuje odpovědi na prohledání všech lokací na mapě i v všech podezřelých.

Na rozdíl od výslechu podezřelých nelze při prohledání nikdy zpochybnit odpověď, kterou si přečtete. Tyto odpovědi jsou vždy pravdivé.

ZAKRVÁCENÉ MOLO		TABULKA PROHLEDÁNÍ			
CHARLIE LAPKA 329	1 982	21 772	41 568	61 491	81 1085
DUŤÁK DICAPRIO 1082	2 618	22 463	42 932	62 511	82 258
DĚJČO DICAPRIO 111	3 1004	23 1025	43 932	63 940	83 236
	4 999	24 451	44 932	64 107	84 40
	5 35	25 105	45 658	65 589	85 1090
	6 205	26 194	46 773	66 347	86 730
	7 786	27 1044	47 925	67 868	87 306
	8 650	28 139	48 595	68 512	88 950
	9 479	29 184	49 574	69 452	89 120
	10 544	30 806	50 1095	70 555	90 745
	11 1050	31 498	51 511	71 145	91 1006
	12 563	32 669	52 521	72 370	92 298
	13 1019	33 98	53 299	73 671	93 333
	14 55	34 315	54 675	74 460	94 708
	15 1117	35 916	55 441	75 356	95 1091
	16 504	36 123	56 697	76 570	96 699
	17 849	37 413	57 842	77 885	97 706
	18 1077	38 729	58 332	78 58	98 645
	19 629	39 676	59 676	79 186	99 168
	20 897	40 915	60 1002	80 790	100 139

**PŘÍKLAD PROHLEDÁNÍ:** Chcete zjistit, jestli má u sebe Duťák Dicaprio nějaký usvědčující předmět. Provedete tudíž prohledání podezřelého. V tabulce prohledání zjistíte, že v knize případů soukromého očka máte vyhledat odstavec 1082. Avšak kdybyste chtěli prohledat lokaci (43), v níž se nacházíte, provedli byste prohledání lokace a vyhledali byste odstavec 932.



## ŽETON ZÁVĚREČNĚHO ODHADU

Jakmile ukazatel dne dosáhne žetonu závěrečného odhadu, okamžitě proveďte pokus o vyřešení. K tomuto běžně dochází na konci tahu při posunu ukazatele dne o jednu pozici dolů. Je však možné, že k tomu dojde i v průběhu tahu, a to když neúspěšně zpochybníte odpověď podezřelého a otočíte svůj třetí žeton stresu. V takovém případě ztratíte jakékoliv nevyužitě akce tohoto dne.



Vyplňte příslušnou část svého vyšetřovacího listu obvyklým způsobem. Poté své řešení porovnejte se zadní stranou knihy případů soukromého očka. Každé části vašeho řešení (podezřelý, zbraň, motiv) přiřaďte číslo uvedené v tabulce.

Následně tato tři čísla sečtěte. Součet je zároveň číslem odstavce v knize případů soukromého očka, který nyní musíte vyhledat. Začíná-li odstavec textem „Kapitán si vás zavolal do své kanceláře...“ a zároveň je zde uveden název vašeho případu, případ byl úspěšně vyřešen. Poté dostanete pokyn k nalistování určité stránky v knize případů Loutkáře, kde si přečtete epilog.

**DŮLEŽITÉ!** Při otevření Loutkářovy knihy případů buďte velice opatrní a dívejte se pouze na stranu, kterou máte vyhledat. Jinak byste si mohli omylem přečíst řešení jiného případu, a zkazit si tak budoucí hru.

Pokud vyhledaný odstavec nezačíná textem „Kapitán si vás zavolal...“ nebo neobsahuje název vašeho případu, ale jen zjevně nesouvisející text, vaše řešení nebylo správné.

*PŘÍKLAD POKUSU O VYŘEŠENÍ: Domníváte se, že znáte řešení případu. Jasper Daniels spáchal vraždu pomocí žulového těžítka a jeho motivem byly penězochamtivost. Zkontrolujete tedy poslední stranu knihy případů soukromého očka. Číslo vedle jména Jasper Daniels je 153. Žulové těžítko je na kartě případu F, takže k číslu 153 přičtete číslo 110. Penězům/chamtivosti pak odpovídá číslo 150.*

$$153 + 110 + 150 = 413.$$

*Vyhledáte odstavec 413 v knize případů soukromého očka a přečtete si jej. Úspěšně jste vyřešili případ!*

(E) 90	Náboženství 250
(F) 110	Nehoda 25
(G) 130	Peníze/Chamtivost 150
(H) 150	Politika 225
(I) 170	Pomsta 275
(J) 190	Posedlost 200
(K) 210	Potřeba ochrany 400
(L) 230	Sebeobrana 300

413

Kapitán vám pokynul, abyste vstoupili do jeho kanceláře. „Gratuluji detektive! Dokázal jste to. Případ jste vyřešil a vraha předal spravedlnosti.“

**ÚSPĚŠNĚ JSTE VYŘEŠILI PŘÍPAD  
PODRÁŽDĚNÁ ÚČETNÍ.**

V KNIZE LOUTKÁŘE SI NA STRANĚ 14 PŘEČTĚTE EPILOG.

## PŘESČAS

Pokud vaše řešení nebylo správné, dostanete na vyřešení případu další šanci. Umístíte ukazatel dne na pole 3 na stupnici dnů a vrátíte žeton závěrečného odhadu naspod stupnice dnů na pozici závěrečného odhadu. Nyní pracujete přesčas a máte další tři dny, abyste zjistili, která část vašeho odhadu nebyla správná.

V žádném případě ale NEOTÁČEJTE žetony stresu! Pokud například při svém prvním odhadu máte 2 stresy, přenesete si je i do přesčasu. Stále platí, že jakmile dosáhnete 3 stresů, posunete žeton závěrečného odhadu na stupnici dnů o jednu pozici nahoru. Poté otočíte všechny žetony stresu zpět na šedou stranu.

Na konci prvního přesčasu, jakmile ukazatel dne dosáhne žetonu závěrečného odhadu, proveďte druhý pokus o vyřešení stejným způsobem, jakým jste provedli ten první. Pokud je vaše řešení stále chybné, pokračujte druhým přesčasem podle pokynů výše. Pokud je vaše řešení chybné i na konci druhého přesčasu, případ zůstane nevyřešený. Pověste svůj klobouk na hřebík a vraťte průkaz detektiva.

V závislosti na tom, jak rychle případ vyřešíte, získáte následující hodnocení:

Během prvních 12 dní: **Vrchní inspektor**  
První přesčas: **Prohnaný vyšetřovatel**  
Druhý přesčas: **Mladý zobák**  
Nevyřešený případ: **Chabý šmírák**

## SOUKROMÉ OČKO VE VÍCE HRÁČÍCH

Pokud hrajete v režimu Soukromého očka ve více než v jednom hráči, vyberte, kdo bude prvním aktivním hráčem. Hráč po jeho pravici si vezme kartu soukromého očka a hráč po jeho levici si vezme knihu případů soukromého očka.

Při výslechu a prohledávání hráč napravo od aktivního hráče nahlédne do karty a řekne hráči nalevo od aktivního hráče, který odstavec v knize případů soukromého očka má najít a přečíst.

Na konci dne se hráči vystřídají po směru hodinových ručiček. Hráč, který byl původně po levici aktivního hráče, se tedy sám stane aktivním hráčem. Předějte si vzájemně kartu soukromého očka a knihu případů soukromého očka, rovněž po směru hodinových ručiček. Tímto způsobem dostanou doposud nezúčastnění hráči příležitost číst z knihy případů, než se stanou aktivním hráčem.

Přestože veškerá rozhodnutí by měla být konzultována společně, poslední slovo má vždy aktivní hráč, a to při výběru toho, které akce detektiv provede, jaké otázky položí při výslechu a zdali zpochybní odpovědi na ně či nikoli.

Každý pokus o vyřešení případu by však měl být proveden společně.



# JEDEN NA JEDNOHO

Pokud hrajete pouze ve dvou hráčích (jeden detektiv a Loutkář) nebo pokud byste si chtěli zahrát kooperativní variantu hry, v níž detektivové při řešení případu spolupracují proti Loutkáři, nabízí se herní režim Jeden na jednoho, v němž se hraje stejně jako v režimu Klasika s několika málo výjimkami.

## PRÍPRAVA HRY

Položte ukazatel dne na pole 12 na stupnici dnů. Položte před sebe na stůl desku detektiva stranou „Soukromé očko / Jeden na jednoho“ nahoru. Do „dostupné“ oblasti na desce detektiva připravte 4 kostky akcí. Vedle desky položte ukazatele páky a vyberte si figurku detektiva.

V režimu Jeden na jednoho nebudete potřebovat floky, žetony uplacení práškače, žetony vyřešení, žetony obeznámení, karty zabavených důkazů ani žetony zabavených důkazů. Vraťte tyto komponenty do krabice.

Ignorujte jakákoliv zvláštní pravidla týkající se úplatků nebo žetonů vyřešení.

Příprava hry je jinak totožná s přípravou v režimu Klasika.

## AKCE

V režimu Jeden na jednoho má detektiv k dispozici pouze 4 akce: pohyb, výslech, prohledání lokace a prohledání podezřelého. Analýza ani podmáznutí nejsou k dispozici a stejně tak není možné uplácet. Pokud ve hře nastane situace, kdy by měl detektiv obdržet floky, ignorujte to.

## ODHALOVÁNÍ A ZABAVOVÁNÍ KARET

Pokud detektiv objeví novou kartu případu nebo kartu záhady, karta musí být vždy okamžitě otočena lícem nahoru. Pokud detektiv dostane pokyn k zabavení karty, nechá ji namísto toho na stejném místě na herní mapě, avšak otočí ji lícem nahoru. V režimu Jeden na jednoho nejsou karty případu ani karty záhad nikdy zabaveny.

## PÁKA

Páka v režimu Jeden na jednoho funguje naprosto stejně jako v režimu Klasika. Jelikož však detektiv nemůže uplácet (a tudíž nemůže uplatit rváče, pokud Loutkář blokuje otázku), je páka Loutkáře v režimu Jeden na jednoho poněkud silnější.

Jakmile Loutkář využije páku k blokování otázky, akce detektiva je ztracena a stejnou otázku nelze podezřelému položit, dokud nenastane další den.

## VYŘEŠENÍ PŘÍPADU

Detektiv může ve hře učinit pouze jeden pokus o vyřešení. K tomu běžně dochází, jakmile se ukazatel dne přesune na pozici závěrečného odhadu. Tím pádem může detektiv využít k vyřešení případu maximální možné množství času. Pokud však detektiv chce, může svůj pokus o vyřešení učinit dříve. Je-li detektivovo řešení správné, detektiv vyhrává hru. Pokud však správné není, hru okamžitě vyhraje Loutkář. Nehledě na to, kdo vyhrál, Loutkář na závěr přečte epilog.

## JEDEN NA JEDNOHO S VÍCE DETEKTIVY

Při hře Jeden na jednoho s více než jedním detektivem se všichni detektivové střídají v ovládní jedné figurky detektiva.

Detektiv po levici od Loutkáře bude prvním aktivním detektivem. Na konci dne se hráči vystřídají a aktivním detektivem se stane další hráč po směru hodinových ručiček.

Při výslechu musí aktivní detektiv přečíst získanou odpověď nahlas, aby ji slyšeli všichni hráči v týmu.

Přestože veškerá rozhodnutí by měla být konzultována společně, poslední slovo má vždy aktivní hráč, a to při výběru toho, které akce detektiv provede, jaké otázky položí při výslechu a zdali zpochybní odpovědi na ně či nikoli.

Pokus o vyřešení případu by však měl být proveden společně.

## VARIANTA VÍCE DETEKTIVŮ NA MAPĚ

Tato varianta režimu Jeden na jednoho umožní každému detektivovi ovládat vlastní figurku detektiva.

Jelikož tato varianta nebyla důkladně otestována, doporučujeme hráčům raději kooperativně ovládat jednu figurku detektiva, jak je popsáno výše. Nicméně pokud chce vaše herní skupina hrát kooperativně proti Loutkáři, může být tato varianta s trochou umu využita.

Hra probíhá tak, jak je popsáno v režimu Jeden na jednoho, avšak s několika dalšími výjimkami:

1) Na začátku hry umístíte ukazatel dne v závislosti na počtu detektivů ve hře.

Počet detektivů	Počáteční den
4 detektivové	3
3 detektivové	4
2 detektivové	6

2) Páka je všemi detektivy sdílena, tudíž nezáleží na barvě použitých ukazatelů páky. Pokud mají detektivové páku na podezřelého, může ji využít kterýkoliv z nich. Obdobně má Loutkář páku na VŠECHNY detektivy a může proti kterémukoliv z nich využít ukazatel páky libovolné barvy.



# HERNÍ MAPA

Jednou z inspirací, na nichž se zakládá *Detektiiv: Město andělů*, je dechberoucí ilustrace Greater Los Angeles, jejímž autorem byl v roce 1932 umělec, kterého téměř nikdo neznal – **Karl Moritz Leuschner** (1878 – 1940).

Německý imigrant a absolvent Berlínské královské umělecké akademie byl znám především díky své výuce „harmonie barev“. Leuschnerovo dílo s názvem *Greater Los Angeles: The Wonder City of America* nikdy nemělo být přesnou městskou mapou, ale spíše atraktivním průvodcem po turistických a průmyslových lákadlech celého regionu.

Díky využití fantastní perspektivy a výstředních ilustrací topících se ve žlutých tónech je Leuschnerova mapa stejně provokativní jako její obsah, jenž zahrnuje tak výstřední lokality, jako jsou filmový palác Grauman's Chinese Theater, Gayova lví farma nebo Slapsy Maxi's.

Vincent Dutrait využil svůj vlastní umělecký talent k přetvoření Leuschnerovy mapy (která je nyní volným dílem) v úchvatnou herní mapu, kterou nyní vidíte před sebou.

**Bruce Monson**



**Evan Derrick**



## PODĚKOVÁNÍ

**AUTOR:** Evan Derrick  
**ILUSTRACE:** Vincent Dutrait  
**VEDOUCÍ VÝVOJÁŘ:** A. J. Porfirio  
**VEDOUCÍ ZKUŠEBNÍ HRÁČ:** Shaun Varsos  
**PODPORA TESTOVÁNÍ:** Ryan Dunlap, Jim Goff, Dexter Thompson  
**PODPORA REŠERŠÍ:** Sam Coker  
**AUDIO NAHRÁVKY:** Cam Cornelius  
**KOREKTURY:** Sarah Sharp

## ČESKÁ EDICE



**FOX IN THE BOX**  
[www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)  
**PŘEKLAD:** Michael Voplatka  
**REDAKCE:** Ondřej Kurka, Petr Pospíšil  
**KOREKTURY:** Eliška Pospíšilová  
**GRAFICKÉ ÚPRAVY A SAZBA:** Karolína Hanáčková, David Hanáček a Jiří Trojánek



## TESTEŘI

Daryl Andrews	Brad Fuller	Jimmy Hudson	Jason Mowry	Emily Tran
Rodolfo Cavalcanti	Derek Funkhouser	Sean Jacquemain	Brett Myers	Bart Quicho
Joshua Cappel	Zee Garcia	Ken Jenkins	Scott Nicholson	Bobby West
Dave Chalker	Mark Garton	Chris Kirkman	Kylie Prymus	Ken Wickle
Marlus Clayton	Stephen Glenn	David Ko	Blaine Sistrunk	Chase Williams
Jacob Davenport	Rachael Groynom	Daniel Loke	Oliveira Rocha Silva	Kevin Wilson
Amy Derrick	Matthew Haase	Darrell Louder	Michael Sims	Marie Varsos
Collin Derrick	Kate Hatfield	Adam Marostica	James Nathan Spencer	... a mnoho dalších!
Kristena Derrick	Justin Hebels	Kristin Matherly	Will Stephenson	
Ruth Derrick	Charlotte Hill	James Moline	Devin Stinchcomb	
Dakota Elliot	Nicole Hoye	Daniel Moore	Michal Szczerbak	