



Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty,
Irene Adlerová... Na známých hrdinech ulpívá stín
podezření – jeden z nich je zločinec.
Kdo z vás vyřeší záhadu a odhalí pachatele
ukrývajícího se mezi řádnými občany?

Obsah krabičky:

- 4 zástěny
- 13 karet s podobiznami podezřelých
- blok vyšetřovacích formulářů
- návod



HOPE S. HWANG

VINCENT DUTRAIT

Sherlock



2~4



10+



15min

PRAVIDLA HRY

Hru zahájí hráč, který jako poslední četl nějakou detektivku. Promíchá 13 karet, náhodně z nich jednu vybere a – aniž by se na ni podíval nebo ji ukazoval ostatním – položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Hrdina, který je na kartě vyobrazen, je všemi hráči hledaný pachatel!

Zbývajících 12 karet si hráči rozdělí mezi sebou.

Účastní-li se hry 3 hráči, dostane každý 4 karty; jsou-li hráči 4, obdrží každý 3 karty (pravidla hry pro dva hráče jsou uvedena dále v samostatném oddílu).

Každý hráč dostane jeden vyšetřovací formulář a zástěnu, kterou si postaví tak, aby ostatní hráči neviděli poznámky, jež si v průběhu hry zapisuje. Před zahájením hry si každý hráč do formuláře zaznamená všechny symboly, které se nacházejí na jeho kartách.



Jména hráčů
(nahoru tvě)

Katka
Jana
Marek
Filip

5 5 5 5 4 3 3 3

1 0 2 1 1 1 0 1

Počty symbolů uvedených na tvých kartách




Sebastian Moran	✓	Sherlock Holmes	
Irene Adler		John H. Watson	
Investiční C. Lestrade		Mycroft Holmes	
Investiční Gregson	✓	Mrs. Hudson	✓
		Mary Watson	
		James Moriarty	




Postavy vyobrazené
na tvých kartách

Sherlock

Příklad poznámek s informacemi o hráčových kartách

Hráči přicházejí na řadu podle směru pohybu hodinových ručiček; začne hráč, který hru zahájil volbou karty.

Každý hráč se snaží odhalit pachatele tak, že při vyšetřování (akce  nebo ) shromažďuje informace. Když provede vyšetřování, přichází na řadu další hráč. Hráč může také vznést obvinění tím, že přímo označí pachatele (akce ).

Pozor! Během svého tahu může hráč provést pouze jednu akci, tedy (,  nebo )!

POPIS AKCÍ:



PÁTRÁNÍ: Hráč si zvolí jeden ze symbolů a zeptá se ostatních, zda jej mají na svých kartách. Hráči, kteří daný symbol mají, to **MUSÍ** přiznat a zvednout ruku.

Hráč, který se ptal, neříká nic a nezvedá ruku.

Pozor! Hráči neříkají, kolik ikoněk daného symbolu na svých kartách mají.



VÝSLECH: Hráč si vybere jednoho z protihráčů a zeptá se ho, kolik ikoněk daného symbolu má na svých kartách. Protihráč **MUSÍ** uvést přesný počet ikoněk daného symbolu, které se nacházejí na jeho kartách.



OBVINĚNÍ: Hráč řekne, kdo z hrdinů je – podle jeho názoru – zločincem. Pak zkontroluje kartu uprostřed stolu tak, aby ostatním neprozradil totožnost pachatele. Pokud jej určil správně, kartu otočí a stává se vítězem. Jestliže se ale spletl, ponechá kartu uprostřed stolu obrázkem dolů. V dalším průběhu hry pak už neprovádí žádné akce, **MUSÍ** však odpovídat na otázky ostatních hráčů.

Po neúspěšné akci obvinění přichází na řadu další hráč.

Hráč, který správně určil pachatele, se stává vítězem a hra končí. V případě, že hráči postupně chybně určí pachatele a ve hře zůstane již jen jeden hráč, stane se vítězem právě on.

JAK POUŽÍVAT VYŠETŘOVACÍ FORMULÁŘ:

Vyšetřovací formulář je rozdělen na dvě části. Horní část ukazuje druh a počet symbolů používaných ve hře. Sem se zapisují jména hráčů a počty ikoněk různých symbolů, které mají na svých kartách.

Dolní část obsahuje ikonky, které jsou vyobrazeny u jednotlivých postav hry. Hráči si sem mohou zaznamenávat své domněnky o tom, kdo z nich má kartu s danou postavou. Poznámky lze provádět libovolně; obrázek ukazuje jeden z možných způsobů.

Horní část formuláře:

[?] – hráč, který se na symbol ptal;

[✓] – hráč, který má daný symbol;

[1], [2] – počet ikon příslušného symbolu, který daný hráč má;

[✓1, ✓2] – záznam odpovědi z akcí PÁTRÁNÍ a VÝSLECH;

[0] – hráč, který daný symbol nemá.

Dolní část formuláře:

domněnky, k nimž hráč dospěl na základě získaných informací.

Katka	1	0	2	1	1	1	0	1	
Jana	?	?	✓	✓2	✓	1	?	?	
Marek	?	?	✓	?	✓	1	?	✓	
Filip	✓	?	0	✓	?	?	0	0	


	Sebastian Moran	✓		Sherlock Holmes	
	John Adler	Jana		John H. Watson	
	hořecit G. Lestrade	X		Myrtil Holmes	X
	hořecit Gipson	✓		Wes. Hudson	✓
	hořecit Egan			Mary Watson	Marek
	hořecit Blackmore			James Moriarty	
	hořecit Ibarra				


Sherlock

PRAVIDLA HRY PRO DVA HRÁČE

Pro dva hráče platí stejná pravidla hry jako pro tři a čtyři hráče s následujícími výjimkami:

1. Na začátku hry položíme doprostřed stolu vedle sebe obrázkem dolů 3 karty (namísto jedné). Podobizna hledaného zločince je na prostřední kartě. Zbylé karty promícháme a rozdáme oběma hráčům.

2. Akce PÁTRÁNÍ  probíhá poněkud odlišně: Hráč si vybere jednu ze dvou karet ležících vedle zločince a vymění ji za jednu z vlastních karet. Tu pak položí na stůl vedle zločince **obrázkem nahoru**.

3. Jsou-li obě karty ležící vedle zločince odkryté (nezáleží na tom, který hráč je odkryl), nemůže už žádný z hráčů provést akci PÁTRÁNÍ .


PRAVIDLA HRY PRO POKROČILÉ HRÁČE

Při pokročilé variantě hry je vyšetřování obtížnější.

1. Na počátku hry, ihned po rozdání karet, si každý hráč rozhodne, v jakém pořadí si karty v ruce seřadí od první do poslední. Hráči, kteří odpovídají na otázku, pak neberou v úvahu symboly na své poslední kartě.

***Příklad:** Padne otázka, kdo má žárovku, a tento symbol se nachází pouze na hráčově poslední kartě. Hráč tedy nezvedne ruku a neřekne, že žárovku má. Jestliže je hráč dotázán, kolik má na svých kartách ikonek lebky, a tento symbol se nachází na všech třech jeho kartách, odpoví, že má dvě lebky.*

2. Na počátku svého tahu hráč změní pořadí svých karet tak, že svou první kartu přesune na poslední místo. Jestliže již hráč kvůli neúspěšnému obvinění nemůže provádět žádné akce, musí v každém kole namísto toho vždy změnit pořadí svých karet.

Při hře ve dvou musí být karta, kterou hráč vezme ze stolu při akci PÁTRÁNÍ , zařazena vždy na místo vyměňované karty.

Autor: Hope S. Hwang

Ilustrace a výtvarný projekt: Vincent Dutrait

Testovači: Gary Kim, GyeongBo Kim, MunHyeok Kim, Kevin Kim,
Tom Kim, JunHwan Moon, SeongJun Park, WonTae Baik, Jade Yoo,
DongHoon Lee, JuHwa Lee, YongSeok Choi, HeeYeon Choi, Il Hwang,
YangSeon Hwang, Nobuaki Takerube, Seiji Kanai, ZIZI, Dongjin Lim.

Vážený zákazník!

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a přijmím na adresu **info@pygmalino.cz**.



BoardM
FACTORY

© 2015 BoardM Factory. All Rights Reserved


Pygmalino

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:
Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín



02301/3 2017 CZ