

A man in a grey suit and green tie is looking down at a human skull he is holding. He is surrounded by stacks of money. The background is dark and moody.

VRAŽEDNÁ ZÁHADA

UPOZORNĚNÍ!

Než si začnete prohlížet karty v balíčku,
přečtete si pozorně tato pravidla.

Právě byl spáchán zločin
a **pachatelem je jeden z vás!**

Vražedná záhada je série příběhových her inspirována klasickými detektivními záhadami, v nichž hráči představují jednotlivé postavy příběhu. V této hře však hrají hráči proti sobě a není v ní žádný moderátor hry.

V krabici vždy naleznete jedinečný příběh, ve kterém si každý z vás zahraje **jinou postavu**, která prožívá události ze své vlastní perspektivy.

Abyste dostali ze hry plnohodnotný zážitek, můžete si každý případ **zahrát pouze jednou**. Poté, co odhalíte tajemství všech postav, nelze příběh hrát znovu.

PŘÍPRAVA MÍSTA ČINU

Veźmte si první kartu z balíčku a přečtete nahlas **prolog**: Dozvíte se tak základní rámeček příběhu, který se chystáte hrát. Kartu prologu poté odložte stranou a rozložte zbylé karty z balíčku na stůl dle pokynů níže.

DŮLEŽITÉ: Při manipulaci s kartami dávejte pozor, abyste si **nedopatřením nepřečetli** části textu, které by vám mohly odhalit skryté informace.



Vrchní strana (rub) karty je vždy přístupná pro všechny a lze ji libovolně číst.



Spodní strana (líc) karty, označená **vykřičníkem** v levém horním rohu, je k dispozici k přečtení, pouze jste-li k tomu vyzváni.



Umístěte všech **8 karet lokací** lícem dolů doprostřed stolu do mřížky 4 × 2, aniž byste si prohlíželi jejich spodní strany. Na těchto kartách lze nalézt stopy, které vám pomohou odhalit tajemství příběhu.



Umístěte všech **11 karet tajemství** do samostatného balíčku poblíž karet lokací, aniž byste si prohlíželi jejich spodní strany. Tyto karty jsou očíslovány a hráči je za určitých okolností mohou získat, což jim může poskytnout další vodítka v případě.



Umístěte **7 karet portrétů** do samostatného balíčku poblíž karet tajemství. V pozdější fázi přípravy hry (viz *Přidělte portréty*, strana 6) dostane každý hráč po jedné z těchto karet. Ukazují, za kterou postavu hráč hraje, a slouží jako připomínka jemu i ostatním hráčům.



Umístěte **karty postavy** (Příběh, Vztahy, Cíle) do samostatného balíčku poblíž karet portrétů, aniž byste si prohlíželi jejich spodní strany. V pozdější fázi přípravy hry (viz *Rozdejte karty postav*, strana 7) dostane každý hráč tyto 4 karty: **2 karty příběhu**, **1 kartu vztahů** a **1 kartu cílů**. Ty vám prozradí, kdo jste, jaká máte tajemství, jaké máte názory na ostatní, jaké jsou vaše osobní cíle a také **určují, zda jste vrah**.

KARTY POSTAV



2 karty příběhu

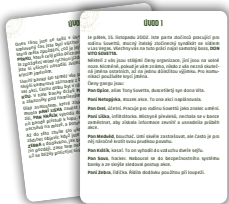


1 karta vztahů



1 karta cílů

Poté nezapomeňte odložit stranou **posledních 5 karet z balíčku**. **2 karty úvodu** si přečtete těsně před zahájením hry (viz část *Přečtete si úvod*, strana 7). **2 karty řešení** ponechejte položeny lícem dolů na stole a neprohlížejte si je až do konce hry. Na poslední kartě v balíčku naleznete **přehled pravidel** – mějte jej při hře po ruce.



2 karty úvodu



2 karty řešení



Přehled pravidel



Nakonec vezměte **žeton vyšetřovatele** a dejte ho náhodně určenému hráči. Každý hráč také obdrží **2 žetony akcí**.

PRŮBĚH HRY

UYŠETŘOVÁNÍ

Vyšetřování probíhá **5 kol**.

Během každého kola:



- Hráč s **žetonem vyšetřovatele** zvolí jako další cíl vyšetřování **1 neodhalenou kartu lokace**.
- Zvolená karta je odhalena a vyšetřovatel **přečte text karty nahlas**.
- Karta zůstává na stole po zbytek hry **viditelně pro všechny hráče**.

Některé karty lokací mohou vyšetřovateli nařídit, aby si dobral určitou **kartu tajemství**. Tu si poté musí potichu přečíst a umístit ji lícem dolů před sebe na stůl. Zůstane zde, dokud si ji nevezme některý z hráčů za pomoci **jedné z akcí** (viz níže).

Poté co je karta lokace přečtena a proběhne **diskuse** ohledně nově získaných informací, předá vyšetřovatel žeton vyšetřovatele jinému hráči **dle svého výběru** a začne další kolo.

Poznámka: Na konci pátého, posledního kola se žeton vyšetřovatele dalším hráči **nepředává**.

AKCE

Každý hráč má v průběhu hry k dispozici **2 žetony akcí**, které může použít. Žetony akcí lze použít jedním z následujících způsobů:



- **Umístit zákaz na lokaci zvolenou vyšetřovatelem** a donutit jej tak zvolit jinou lokaci. Během jednoho kola lze umístit zákaz jen na jednu lokaci.
- **Umístit zákaz na hráče zvoleného jako vyšetřovatele** pro následující kolo stávajícím vyšetřovatelem, a donutit jej tak zvolit jiného hráče. Během jednoho kola lze umístit zákaz jen na jednoho hráče.
- **Vzít si od jiného hráče kartu tajemství**, potichu si ji přečíst a umístit ji lícem dolů před sebe na stůl. Tuto akci můžete provést kdykoli, dokonce i vícekrát během jednoho kola.

Vždy, když hráč provede některou z akcí, musí **odložit 1 svůj žeton akce**. Jakmile má hráč odložený oba své žetony, nemůže již po zbytek hry provádět žádné akce.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE

Jakmile je odhaleno **5 karet lokací**, vyšetřování končí. Můžete volně diskutovat tak dlouho, dokud nejsou všichni připraveni hru ukončit a nemají již co dodat: pokud hráči chtějí, mohou přednést i závěrečnou řeč, aby představili svou teorii o tožnosti vraha a přesvědčili ostatní. Poté **začne závěrečná fáze**, v níž postupujete podle následujících kroků:

CÍLE

Každý hráč má svou vlastní kartu cílů. Vaše **karta cílů** obsahuje cíle, kterých potřebujete **dosáhnout**, abyste **získali vítězné body** (viz *Odhalení*, strana 6). Cílem každé (nebo téměř každé) postavy je **obvinění vraha**. Jednotlivá obvinění budou hrát klíčovou roli při určování toho, kdo bude **obviněn z vraždy a vyřazen ze hry**. Ostatní cíle zahrnují vedlejší zápletky, záhady, které je třeba odhalit, nebo tajemství, která je třeba skrýt.

Hráči **napiší své obvinění a odpovědi na své cíle** na spodní stranu své **karty cílů**.

Nezapomeňte: *Odpovědí na vaše cíle může být jméno jakékoli postavy z příběhu, a to i v případě, že se nejedná o postavu některého z hráčů!*

KARTA CÍLŮ

LOREM IPSUM – CÍLE

Zde jsou tvé tajné cíle a jejich hodnoty vítězných bodů (♦). K vítězství potřebuješ získat alespoň 3 vítězné body ♦.

V závěrečné fázi hry napíšeš své odpovědi na určené místo na kartě (nebo na papír) tvé cíle, kde je to třeba.

Během fáze odhalení očí hráči zjistí, zda byla prozrazena jejich tajemství. Tajemství je považováno za odhalené pouze tehdy, pokud jej alespoň jeden z hráčů napsal zcela jasně do odpovědi na některý ze svých cílů.

CÍLEČTYČ: Každá z postav příběhu může být vrahem nebo být zodpovědná za některou z vedlejších zápletek – i ta, za kterou nehraje žádný hráč!

CÍLE

Kdo je vrah? (♦)

Vrah je vyřazen ze hry. (♦)

Kdo je královnin mileneček? (♦ ♦)

Nikdo nenapíše, že králův špión jsi ty. (♦)

Pravidla vyhodnocování cílů

CÍLE

Kdo je vrah? (♦)

Vrah je vyřazen ze hry. (♦)

Kdo je královnin mileneček? (♦ ♦)

Nikdo nenapíše, že králův špión jsi ty. (♦)

Hodnoty vítězných bodů ♦

Když všichni dopíší své odpovědi, počítejte do tří a poté všichni hráči současně **ukážou prstem na postavu, kterou obviňují z toho, že je vrah**.

ODHALENÍ

Nyní můžete odhalit **celou pravdu**, zjistit, zda byl vrah dopaden a kteří hráči dosáhli svých cílů.

Hráč, který obdržel **nejvíce obvinění** (viz *Cíle*, strana 5), je **vyřazen** a automaticky prohrává hru bez ohledu na to, kolik cílů splnil (pokud nějaké splnil). Nicméně všechny odpovědi, které uvedl na své kartě cílů, **se stále počítají** pro účely plnění cílů ostatních hráčů (viz níže).

V případě, že stejný počet obvinění obdrží více hráčů, rozhodne o tom, který z těchto hráčů bude vyřazen, **vyšetřovatel**.

Poté si předtím, než začnete počítat body, společně **prečtete řešení případu** na spodní straně karet řešení. Nakonec každý hráč **odhalí své cíle**. Každý splněný cíl má hodnotu určitého počtu vítězných bodů, který je uveden na spodní straně karty cílů každého hráče. Každý hráč, který získá **alespoň 3 vítězné body, zvítězí**.

Vítězů může být více.

ZAHÁJENÍ VYŠETŘOVÁNÍ

K této **poslední části přípravy hry** přikročte až v okamžiku, kdy **jste připraveni začít hrát!**

PŘIDĚLTE PORTRÉTY

Tento krok se provádí rozdílně v závislosti na počtu hráčů:

- Ve **hře pro 5 hráčů** si doberte **kartu tajemství 05**, otočte ji a postupujte podle pokynů.
- Ve **hře pro 6 hráčů** si doberte **kartu tajemství 06**, otočte ji a postupujte podle pokynů.
- Ve **hře pro 7 hráčů** vezměte **všech 7 karet portrétů** a každému hráči jednu přiřaďte. Hráči si mohou buď portréty vybrat, nebo je rozdejte náhodně.

Nahlas přečtete stručné popisy na kartě portrétu, kterou jste dostali, aby se všichni hráči mohli seznámit s postavami příběhu.

Můžete **ohnout spodní část** karty portrétu, abyste ji mohli před sebe postavit a byla tak snadněji viditelná pro vás i ostatní hráče.



PŘEČTĚTE SI ÚVOD

Vezměte si karty úvodu a postupně je nahlas přečtete. Tyto karty popisují události, které vedly k vraždě, a připravují vás na začátek vyšetřování.



ROZDEJTE KARTY POSTAVY

Vezměte **28 karet postav**, aniž byste si prohlíželi jejich spodní strany. Každému hráči rozdejte 4 karty jeho postavy (**2 karty příběhu**, **1 kartu vztahů** a **1 kartu cílů**).



KARTY POSTAV



2 karty příběhu



1 karta vztahů



1 karta cílů



Ve hře pro 5 nebo 6 hráčů zůstanou postavy, které nejsou přiřazeny žádnému hráči. Odstraňte zcela mimo hru jejich karty postavy (aniž byste si prohlíželi jejich spodní strany).

PONOŘTE SE DO PŘÍBĚHU

Každý hráč si **potichu přečte** všechny informace na spodních stranách svých 4 karet postavy.

Před zahájením hry **přečtete nahlas** stručné popisy na vrchních stranách karet lokací.

Věnujte tolik času, kolik je třeba, abyste se v příběhu vyznali.

Můžete si dělat poznámky.

Až budou všichni připraveni, můžete začít hrát!

DŮLEŽITÉ: Vražedná záhada je společenská hra, ve které je klíčovou součástí zážitku diskuse hráčů. Je však třeba dodržovat několik pravidel:

- Obecně platí, že spodní strany karet **se nikdy nečtou nahlas**, pokud to není výslovně uvedeno na samotné kartě.
- Vždy však můžete libovolně **mluvit o tom, co vaše karty obsahují**. Rozhodování o tom, zda **budete lhát**, nebo říkat pravdu, je zcela na vás.
- Kdykoli během hry také můžete libovolně **klást otázky ostatním hráčům**, zejména pokud máte podezření, že vám v něčem lžou.

AUTOŘI

Autor hry: Emanuele Briano

Příběh: Michael Duxbury

Vývoj: Carola Corti, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Ilustrace: Alex Twin

Projektový manažer: Lorenzo Silva

Grafika: Lukas Kowal, Annachiara Rossi, Umberto Spaticchia

Pravidla a redakce: Alessandro Pra', William Niebling

Tým Horrible Guild: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico „Toy“ Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Renato Sasdelli, Laura Severino

ČESKÉ UYDÁNÍ

Překlad: Jan Březina

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



HORRIBLE
GUILD



REXHRY