

VRAŽEDNÁ ZÁHADA

UPOZORNĚNÍ!

Než si začnete prohlížet karty v balíčku,
přečtěte 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

Vezměte si první kartu z balíčku a přečtěte 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 případu.



Umístěte **7 karet portrétů** do samostatného balíčku poblíž karet tajemství. V pozdější fázi přípravy hry (viz *Přidejte 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 *Rozdějte 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

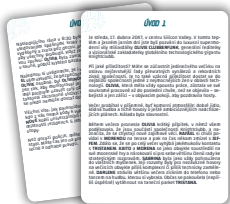


1 karta vztahů



1 karta cílů

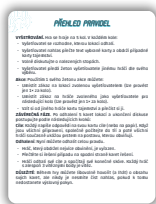
Poté nezapomeňte odložit stranou **posledních 5 karet z balíčku**. **2 karty úvodu** si přečtete těsně před zahájením hry (viz část *Přečtete si úvod*, strana 7). **2 karty řešení** ponechejte položeny lícem dolů na stole a neprohližte si je až do konce hry. Na poslední kartě v balíčku naleznete **přehled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

VYŠETŘOVÁNÍ

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 odloženy 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: *Odpovědi 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) a cíle, kde je to třeba.

Během fáze odhalení všichni 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.

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

Pravidla vyhodnocování cílů

— CÍLE —

Kdo je **vrah**? (♦)

Vrah je **vyřazen ze hry**. (♦)

Kdo je **královnin milencec**? (♦ ♦)

Nikdo nenapíše, že **krátův 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 **přečtěte 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**, **zvíťzí**.

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 přiřadte. Hráči si mohou buď portréty vybrat, nebo je rozdejte náhodně.

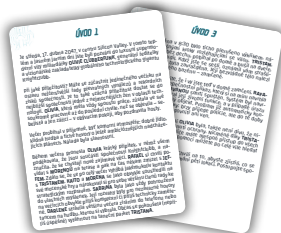
Každý hráč **přečte nahlas** stručný popis na kartě portrétu, kterou obdržel, aby se všichni hráči mohli seznámit s postavami příběhu.

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.

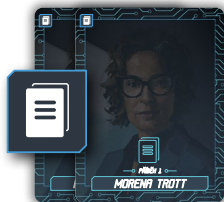


ROZDEJTE KARTY POSTAVY

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 VYDÁNÍ

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