



**Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty,
Irene Adlerová... Na známych hrdinoch zostáva tieň
podozrenia – jeden z nich je zločinec.
Kto z vás vyrieši záhadu a odhalí páchatela
ukrývajúceho sa medzi riadnymi občanmi?**

Obsah škatuľky:

- 4 zásteny
- 13 kariet
s podobizňami
podozrivých
- blok
vyšetrovacích
formulárov
- návod



HOPE S. HWANG

VINCENT DUTRATT

Sherlock



PRAVIDLÁ HRY

Hru začne hráč, ktorý ako posledný čítal nejakú detektívku. Premieša 13 kariet, náhodne z nich jednu vyberie a – bez toho, aby sa na ňu pozrel alebo ju ukazoval ostatným – položí ju obrázkom dole doprostred stola. Hrdina, ktorý je na karte vyobrazený, je všetkými hráčmi hľadaný páchateľ!

Zostávajúcich 12 kariet si hráči rozdelia medzi sebou.

Ak sa na hre zúčastnia 3 hráči, dostane každý 3 karty; ak sú hráči 4, dostane každý 3 karty (pravidlá hry pre dvoch hráčov sú uvedené ďalej v samostatnom oddiele).

Každý hráč dostane jeden vyšetrovací formulár a zástenu, ktorú si postaví tak, aby ostatní hráči nevideli poznámky, ktoré si v priebehu hry zapisuje. Pred začatím hry si každý hráč do formulára zaznamená všetky symboly, ktoré sa nachádzajú na jeho kartách.



Mená hráčov
(navrchu tvoje)

Katka
Jana
Marek
Filip



1 0 2 1 1 1 0 1

Počty symbolov uvedených na твоjich kartách

| | | | | | |
|--|----------------------|---|--|-----------------|---|
| | Sebastian Moran | ✓ | | Sherlock Holmes | |
| | Irene Adler | | | John H. Watson | |
| | Investor C. Lestrade | | | Mycroft Holmes | |
| | Investor Gregson | ✓ | | Mrs. Hudson | ✓ |
| | Investor Gregson | | | Mary Watson | |
| | Investor Gregson | | | James Watson | |

Postavy vyobrazené na
tvojich kartách

Sherlock

Príklad poznámok s informáciami o hráčových kartách

Hráči prichádzajú na rad podľa smeru pohybu hodinových ručičiek; začne hráč, ktorý hru začal voľbou karty. Každý hráč sa snaží odhaliť páchateľa tak, že pri vyšetrovaní (akcia alebo) zhromažďuje informácie. Keď urobí vyšetrovanie, prichádza na rad ďalší hráč. Hráč môže tiež vzniesť obvinenie tým, že priamo označí páchateľa (akcia).

Pozor! Počas svojho ťahu môže hráč urobiť iba jednu akciu, teda (,) alebo ()!

POPIS AKCIÍ:



PÁTRANIE: Hráč si zvolí jeden zo symbolov a opýta sa ostatných, či ho majú na svojich kartách. Hráči, ktorí daný symbol majú, to MUSIA priznať a zdvihnúť ruku.

Hráč, ktorý sa pýtal, nehovorí nič a nedvíha ruku.

Pozor! Hráči nehovoria, koľko ikoniek daného symbolu na svojich kartách majú.



VÝSLUCH: Hráč si vyberie jedného z protihráčov a opýta sa ho, koľko ikoniek daného symbolu má na svojich kartách. Protihráč MUSÍ uviesť presný počet ikoniek daného symbolu, ktoré sa nachádzajú na jeho kartách.



OBVINENIE: Hráč povie, kto z hrdinov je – podľa jeho názoru – zločincom. Potom skontroluje kartu uprostred stola tak, aby ostatným neprezradil totožnosť páchatela. Ak ho určil správne, kartu otočí a stáva sa víťazom. Ak sa však pomýlil, ponechá kartu uprostred stola obrázkom dole. V ďalšom priebehu hry potom už nerobí žiadne akcie, MUSÍ však odpovedať na otázky ostatných hráčov.

Po neúspešnej akcii obvinení prichádza na rad ďalší hráč.

Hráč, ktorý správne určil páchatela, sa stáva víťazom a hra sa končí. V prípade, že hráči postupne chybné určujú páchatela a v hre zostane už len jeden hráč, stane sa víťazom práve on.

AKO POUŽÍVAŤ VYŠETROVACÍ FORMULÁR?

Vyšetrovací formulár je rozdelený na dve časti. Horná časť ukazuje druh a počet symbolov používaných v hre. Sem sa zapisujú mená hráčov a počty ikoniek rôznych symbolov, ktoré majú na svojich kartách. Dolná časť obsahuje ikonky, ktoré sú vyobrazené pri jednotlivých postavách hry. Hráči si sem môžu zaznamenávať svoje domnienky o tom, kto z nich má kartu s danou postavou. Poznámky je možné robiť ľubovoľne; obrázok ukazuje jeden z možných spôsobov.

Horná časť formulára:

[?] – hráč ktorý sa na symbol pýtal;

[✓] – hráč ktorý má daný symbol;

[1], [2] – počet ikon príslušného symbolu, ktorý daný hráč má;

[✓1, ✓2] – záznam odpovedi z akcii PÁTRANIE a VÝSLUCH;

[0] – hráč, ktorý daný symbol nemá.

Dolná časť formulára:

domnienky, ku ktorým hráč dospel na základe získaných informácií.

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


| | | | | | |
|--|-----------------------|------|--|-----------------|--------------|
| | Sebastian Moran | ✓ | | Sherlock Holmes | |
| | John Adler | Jana | | Julia H. Watson | ✓ |
| | Inspector C. Lestrade | X | | Mycroft Holmes | X |
| | Inspector Glimson | ✓ | | Mrs. Hudson | ✓ |
| | Inspector Bagley | | | Mary Watson | Marek |
| | Inspector Blackburn | | | James Watson | |
| | Inspector Hawkins | | | | |


Sherlock

PRAVIDLÁ HRY PRE DVOCH HRÁČOV

Pre dvoch hráčov platia rovnaké pravidlá hry ako pre troch a štyroch hráčov s nasledujúcimi výnimkami:

1. Na začiatku hry položíme doprostred stola vedľa seba obrázkom dole 3 karty (namiesto jednej). Podobizeň hľadaného zločinca je na prostrednej karte. Zvyšné karty premiešame a rozdáme obom hráčom.

2. Akcia PÁTRANIE  prebieha trochu odlišne: Hráč si vyberie jednu z dvoch kariet ležiacich vedľa zločinca a vymení ju za jednu z vlastných kariet. Tú potom položí na stôl vedľa zločinca **obrázkom nahor**.

3. Ak sú obe karty ležiace vedľa zločinca odkryté (nezáleží na tom, ktorý hráč ich odkryl), nemôže už žiadny z hráčov urobiť akciu PÁTRANIE .

PRAVIDLÁ HRY PRE POKROČILÝCH HRÁČOV


Pri pokročilom variante hry je vyšetovanie náročnejšie.

1. Na začiatku hry, ihneď po rozdání kariet, si každý hráč rozhodne, v akom poradí si karty v ruke zoradí od prvej do poslednej. Hráči, ktorí odpovedajú na otázku, potom neberú do úvahy symboly na svojej poslednej karte.

Príklad: Padne otázka, kto má žiarovku, a tento symbol sa nachádza iba na hráčovej poslednej karte. Hráč teda nezdvihne ruku a nepovie, že žiarovku má.

Ak sa hráča opýtajú, koľko má na svojich kartách ikoniek lebky, a tento symbol sa nachádza na všetkých troch jeho kartách, odpovie, že má dve lebky.

2. Na začiatku svojho ťahu hráč zmení poradie svojich kariet tak, že svoju prvú kartu presunie na posledné miesto. Ak už hráč kvôli neúspešnému obvineniu nemôže robiť žiadne akcie, musí v každom kole namiesto toho vždy zmeniť poradie svojich kariet.

Pri hre vo dvojici musí byť karta, ktorú hráč vezme zo stola pri akcii PÁTRANIE , zaradená vždy na miesto vymieňanej karty.

Autor: Hope S. Hwang

Ilustrácie 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,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.



© 2015 BoardM Factory. All Rights Reserved



Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:
Pygmalino, s. r. o.

Lípová 1131, 737 01 Česká Těšín, Česká republika



02301/3 2017 SK

Všetky práva vyhradené.
Vyrobené v Poľsku.
www.pygmalino.sk