PRAVIDLA

– ZVÍŘÁTKA PANA HOLMESE –

UPOZORNĚNÍ!

Neotvírejte prozatím balíčky karet ani si neprohlížejte Knihu případů. Začněte tím, že si přečtete tato pravidla. Jakmile dočtete na konec strany 7, můžete začít s vyšetřováním výukového případu.

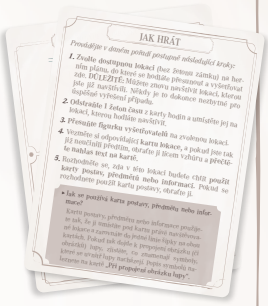
OBSAH

- Karty -

4 karty postav

267 karet případů
v 10 balíčcích
(balíčky zatím neotvírejte)

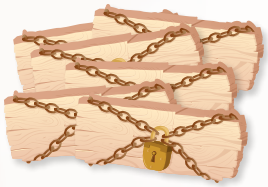
1 karta
hodin



2 karty
přehledu hry

- Žetony -

16 žetonů času



7 žetonů zámku

4 kartonové figurky vyšetřovatelů
s dřevěným stojánkem

1 Kniha případů
(nahlížejte do ní, pouze
až k tomu budete vyzváni)

1 oboustranný herní plán

ÚVOD

Tobyho čenich byl jako stvořený k vyčmuchávání zločinců. Byl to pes s nejlepším čichem v celém Londýně, možná dokonce v celé Anglii. A proto si již řadu let Tobyho povolával na pomoc Sherlock Holmes, aby mu pomáhal řešit ty nejzapeklitější případy. Spolupráce s nejlepším světovým detektivem byla pro mladého slídiče splněným snem a Toby vděčně vzpomíná na ty časy, kdy společně pronásledovali zlosyny mlžnými londýnskými ulicemi.

Když se pak Tobyho páníček nemohl už nadále o Tobyho starat, nabídl se Sherlock, že mu poskytne přístřeší on. To už Tobyho čich nebyl tak neomylný jako dříve, ale Sherlock byl i tak rád, že mu Toby mohl dělat společnost (doktor Watson se k jeho nelibosti před nějakým časem odstěhoval, aby mohl žít se svou manželkou).

Tobymu se život v Baker Street velmi líbil a protože to byl velice přátelský pes, brzy se seznámil s ostatními zvířátky žijícími v okolí: sovou Myluší, kobylkou Baruškou, veverčákem Růženínem a dalšími. Ale nejčastěji se vídal s touto čtveřicí nových kamarádů: žabákem Čibukem, sýkorkou Briárkou, myškou Višňovkou a tarantulí Kalabaškou (která se objevila jednoho dne společně s trsem banánů). Všichni moc rádi poslouchali, když Toby vyprávěl o případech, které se Sherlockem vyšetřili.

To přivedlo Tobyho na nápad: I když už byl sám starý a už by se nedokázal pustit do vyšetřování záhad s takovou vervou jako dřív, možná by aspoň mohl detektivnímu řemeslu naučit své čtyři kamarády.

A tak teď přichází řada na vás. Budete hrát za Čibuka, Briárku, Višňovku a Kalabašku a budete se snažit vyřešit ty největší záhady, jaké vám bude umět Baker Street nabídnout! Nejdřív ovšem musíte splnit Tobyho závěrečnou zkoušku, aby se ujistil, že jste připraveni na práci detektivů...

***Jednotlivé případy musí být hrány v daném pořadí.* Číslo případu je vždy vyznačeno na vrchní kartě každého balíčku karet případů.**

Pro první hru začněte s výukovým případem* Případ postrádané čapky, *s jehož pomocí se seznámíte s pravidly hry během hraní.

ROZTŘÍDĚNÍ KARET

Pokud nejsou karty před začátkem hry roztříděny, nebo pokud je chcete správným způsobem uložit po dokončení případu, seřaďte vždy karty dle čísla případu (I, II...) a čísla karty (1/20, 2/20...), které naleznete ve spodním pravém rohu na líci každé karty.

PŘÍPRAVA HRY

-1-

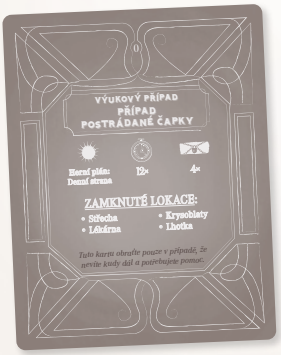
Přichystejte si balíček karet náležící k případu, který se chystáte vyšetřovat. Pokud k případu náleží více balíčků, přichystejte si pouze „Balíček A“ a ostatní balíčky odložte prozatím stranou.

Otevřete balíček, ale karty si **neprohlížejte ani je nemíchejte**. Prohlédněte si pouze horní, tzv. **úvodní kartu** a postupujte dle instrukcí níže.

1.1 Úvodní karta určuje, která **strana herního plánu** bude používána: zda denní ☀, nebo noční ☾ strana. Umístěte herní plán doprostřed stolu uvedenou stranou vzhůru.

1.2 Umístěte kartu hodin poblíž herního plánu. **Navrch karty umístěte požadovaný počet žetonů času.**

2.4



1.3

Vezměte si požadovaný počet **žetonů zámku**. Umístěte je na zlaté kroužky lokací zmíněných na úvodní kartě. Pro snazší nalezení lokací si prohlédněte seznam lokací na zadní straně Knihy případů.

-2-

Poté postupně shora rozmístěte karty z balíčku způsobem znázorněným níže. Neprohlížejte si druhé strany karet, dokud k tomu nebudete vyzváni.

2.1 Položte **úvodní kartu** vedle herního plánu.

2.2 Poblíž herního plánu rozložte všechny karty lokací, které byly umístěny mezi úvodní kartou a kartami s čísly. Karty lokací rozložte tak, aby byly snadno čitelné názvy lokací umístěné v levém horním rohu každé karty. Pokud máte nedostatek místa, můžete z karet lokací vytvořit balíček. Mějte však na paměti, že si rubové strany karet v balíčku můžete kdykoliv prohlížet.

2.3 Připravte všechny karty s čísly. Vytvořte z nich balíček. Přesvědčte se, že karty jsou řazeny vzestupně, s kartou číslo 1 navrchu balíčku. Balíček umístěte poblíž herního plánu.

-2.4.-

POZOR! Vezměte kartu události a všechny další karty, které jsou pod ní (pokud zde nějaké jsou), **ale neodhalujte je**. Umístěte všechny tyto karty jako balíček poblíž karty hodin s kartou události navrchu balíčku.

-3-

Vezměte si 4 karty postav. Rozdělte je co nejrovnoměrněji mezi hráče. Jeden hráč může mít více postav než ostatní.

Karty postav si hráči vždy umístí před sebe tak, aby byla jména postav snadno čitelná.

Umístěte kartonové figurky vyšetřovatelů do dřevěného stojánku. Vzniklou **figurku vyšetřovatelů** postavte poblíž herního plánu.

-4-

Jeden z hráčů si vezme **Knihu případů** a přečte nahlas úvod zvoleného případu.

Poté můžete začít s hraním tak, že postupně provádíte v daném pořadí jednotlivé kroky popsané na kartě *Jak hrát*.

*Poté, co dokončíte přípravu výukového případu **Případ postrádané čapky**, přečtěte si úvod k případu v Knize případů.*

Tento výukový případ vás seznámí s pravidly hry, takže není třeba, abyste nyní pokračovali ve čtení pravidel. Můžete však do nich kdykoliv nahlížet, pokud byste si potřebovali některé konkrétní pravidlo vyjasnit.

JAK HRÁT

Kroky, které jsou popsány níže, jsou totožné s kroky popsanými na kartě *Jak hrát*.

1. **Zvolte dostupnou lokaci** (bez žetonu zámku) na herním plánu, do které se hodláte přesunout a vyšetřovat zde.

   DŮLEŽITÉ: Můžete znovu navštívit lokaci, kterou jste již navštívili. Někdy je to dokonce nezbytné pro úspěšné vyřešení případu.

2. **Odstraňte 1 žeton času** z karty hodin a umístěte jej na lokaci, kterou hodláte navštívit.

3. **Přesuňte figurku vyšetřovatelů** na zvolenou lokaci.

4. Vezměte si odpovídající **kartu lokace**, a pokud jste tak již neučinili předtím, obraťte ji lícem vzhůru a **přečtěte nahlas** text na kartě.

5. Rozhodněte se, zda v této lokaci budete chtít použít **karty postav**, **předmětů** nebo **informací**. **Pokud se rozhodnete použít kartu postavy, obraťte ji.**

Jak se používá karta postavy, předmětu nebo informace?

Kartu postavy, předmětu nebo informace použijete tak, že ji umístíte pod kartu právě navštěvované lokace a zarovnáte do jedné linie šipky na obou kartách. Pokud tak dojde k propojení obrázku (či obrázků) lupy, zjistěte, co znamenají symboly, které se uvnitř lupy nacházejí. Popis symbolů naleznete níže nebo na kartě *Při propojení obrázku lupy*. V navštěvované lokaci můžete použít libovolné množství karet, které máte k dispozici. Buďte však obezřetní, používání karet bez rozmyslu může mít své následky!

Některé části lupy jsou jen falešné stopy a nelze je propojit do kompletního obrázku lupy. V některých případech je nejlepším řešením žádnou kartu nepoužívat. Tutéž kartu lze použít v různých lokacích.

Obrázek lupy nebyl propojen – bez efektu.

Došlo k propojení!

Vezměte si kartu s číslem odpovídajícím znázorněnému číslu a přečtěte si ji.

Ztráta času! Odstraňte 1 žeton času z karty hodin. Pokud již na kartě hodin nezbývá žádný žeton času, přečtěte si kartu události.

Někoho jste rozhněvali, nemůžete použít další karty a musíte navštívenou lokaci ihned opustit! Můžete se do ní ale opět vrátit později.

Pokud jste nuceni některou kartu odstranit, odstraňte ji ze hry a uložte zpět do krabice. Nebudete ji po zbytek hry potřebovat.

Pokud získáte kartu lokace, která má stejné jméno jako karta lokace, kterou již máte k dispozici, nahraďte starší kartu nově získanou kartou.

6. Když již v navštívené lokaci nechcete použít žádné další karty:

- Pokud na kartě hodin zbývají nějaké žetony času, pokračujte znovu od začátku krokem 1 na předcházející straně.
- Pokud již na kartě hodin nezbývá žádný žeton času, odstraňte z herního plánu figurku vyšetřovatelů a poté si přečtěte kartu události umístěnou poblíž karty hodin.

Pokud nevíte, kudy ve svém pátrání dál, můžete požádat o pomoc Tobyho. Obraťte úvodní kartu a přečtěte si ji. Není za to žádný postih, avšak větší dojem vždy učiní, když se pokusíte dostat v případu co nejdál vlastními silami.

DRUHY KARET

S výjimkou úvodních karet je na každé kartě pod názvem karty uveden také její druh: ***Postava, Lokace, Předmět, Informace, Událost.***

~ÚVODNÍ KARTA~

Úvodní karta vždy popisuje, jak provést přípravu hry. Poté je dána stranou. Pokud během pátrání nebudete vědět kudy dál, můžete požádat o radu Tobyho tím, že kdykoliv obrátíte tuto kartu a přečtete si text na druhé straně.

~POSTAVA~

Ve hře jsou čtyři karty postav. Je důležité, abyste si je pozorně přečetli a seznámili se s rozdílnými schopnostmi a dovednostmi postav. Pokud si budete myslet, že některá z postav bude v některé konkrétní situaci užitečná, můžete se rozhodnout její kartu použít (viz krok 5 v kapitole Jak hrát na předchozí straně).

Pokud chcete některou postavu použít, obraťte její kartu. Poté, co kartu použijete, obraťte ji nazpět.

Druhou stranu karty si mimo okamžik, kdy ji používáte, nemůžete libovolně prohlížet. K použití postavy se musíte rozhodnout na základě jejích schopností, nikoliv dle toho, jakým způsobem jsou na kartě rozmístěny části obrázků lupy.

~LOKACE~

Karty lokací jsou na začátku hry rozloženy lícem dolů a postupně je obracíte lícem vzhůru, jakmile navštívíte odpovídající lokaci. Zůstávají pak obráceny lícem vzhůru po zbytek hry nebo do okamžiku, kdy jste vyzváni, abyste je odstranili. Karty lokací obrácené lícem vzhůru si můžete libovolně prohlížet a znovu číst, abyste si připomněli nalezené stopy či potvrdili svoje vyšetřovací teorie, používat karty však v lokaci můžete pouze v případě, že se v ní nachází figurka vyšetřovatelů. Pokud se nenacházíte v lokaci, ve které byste rádi použili některou kartu, musíte se do této lokace nejprve přesunout (viz kroky 1–3 na straně 8).

V některých případech můžete získat kartu lokace, která má stejné jméno jako karta lokace, kterou již máte k dispozici. Pokud k tomu dojde, nahraďte starší kartu nově získanou kartou. Starší kartu odstraňte ze hry.

~PŘEDMĚT~

V průběhu vyšetřování můžete získávat karty předmětů. Když získáte kartu předmětu, určete jednu z postav a umístěte kartu předmětu vedle karty této postavy.

Karty předmětů s **částmi obrázků lupy lze používat v navštěvovaných lokacích**.

~INFORMACE~

V průběhu vyšetřování můžete získávat informace. Když získáte kartu informace, určete jednu z postav a umístěte kartu informace vedle karty této postavy. **Karty informace lze používat v navštěvovaných lokacích**. Podtržená a tučně vyznačená část textu představuje informaci, kterou můžete použít.

„Použitím" informace je myšleno, že tuto informaci někomu v lokaci sdělíte, nebo to také může znamenat, že informaci použijete sami, například tak, že pomocí získané informace projdete bez bloudění bludištěm.

~UDÁLOST~

Nejčastějšími typy událostí, na které ve hře narazíte, jsou karty *Úsvit* a *Soumrak*, ale existují i jiné. Karty událostí se umisťují poblíž karty hodin. Jakékoliv karty, které se nacházely při třídění karet pod nimi, zde zůstávají až do okamžiku, kdy je karta události vyhodnocena.

V okamžiku, kdy na kartě hodin není už žádný žeton času a vy buď musíte žeton času odstranit, anebo jste v navštívené lokaci použili už všechny karty, které jste chtěli, pokračujte tím, že odhalíte kartu události a přečtete si ji.

V některých případech vás karta vyzve k tomu, abyste provedli kroky dle pravidel pro úsvit a soumrak (viz následující strana). Pokud na kartě není uvedeno, že má být odstraněna ze hry, umístěte ji poblíž herního plánu, abyste si ji mohli v případě potřeby kdykoliv znovu prohlédnout. Některé karty událostí mohou obsahovat důležité stopy.

PRAVIDLA PRO ÚSVIT A SOUMRAK

(pouze pro případy II, III, IV a VI)

V některých případech vás karta události vyzve, abyste provedli tyto následující kroky:

1. Postavte figurku vyšetřovatelů poblíž herního plánu.
2. Odstraňte z herního plánu všechny žetony času a žetony zámku a dejte je stranou.
3. Obraťte herní plán na druhou stranu.
4. Nyní postupně po jedné procházejte karty umístěné pod kartou události. Začněte kartou navrchu balíčku (druhé strany karet si bez vyzvání neprohlížejte).

   I. Umístěte všechny nové karty lokací poblíž herního plánu.

   DŮLEŽITÉ: Pokud již máte k dispozici z dřívějška karty lokací stejného názvu (ať už obrácené lícem nahoru, či dolů), odstraňte je.

   II. Následujte instrukce uvedené na kartě přípravy úsvitu či soumraku tím, že přidáte na kartu hodin odpovídající počet žetonů času a zablokujete zmíněné lokace žetonem zámku.

   III. Obraťte kartu přípravy úsvitu či soumraku a přečtěte si ji. Poté ji umístěte poblíž herního plánu.

   IV. Umístěte novou kartu události (může se jednat o kartu úsvitu, soumraku či kartu jiného typu) poblíž karty hodin a pokračujte běžným způsobem ve hře.

AUTOŘI

Autoři: Clémentine Beauvaisová a Dave Neale

Ilustrace: Biboun

Vedoucí výroby: Ludovic Papaïs a Florent Baudry

Pravidla: Xavier Taverne

Redakce: William Niebling

Grafická úprava: Lenaïg Bourgoin

Zvláštní poděkování našim čtyřem jedinečným detektivům:
Robyn George, Reuben Balm, Ellie Tummonsová a Jasmine Hirstová.

Český překlad: Jan Březina

Grafická úprava české verze: Vladimír Smolík

Jazyková úprava české verze: Eliška Pospíšilová

Redakce: Martin Hrabálek, Ondřej Hrabálek

ZVÍŘÁTKA PAN HOLMESE

BEATRICE

EDNA

RŮŽENÍN

MOŘIC

TOBY

PORTÝR

NIKDYVÍC

MADĚRA

BARUŠKA

MYLUŠE

HADRAVEC

ISAMBELA KRÁLOVÍNA BRUNÁRDOVÁ