DETEKTIV
PO STOPÁCH ZLOČINU

PRAVIDLA HRY

Vítejte, detektivové! Nacházíte se v agentuře Antares, nejmodernější vyšetřovací agentuře na světě. Pracujete pro Antares, který spadá pod FBI, takže jste ve státních službách.

Během prvního roku naší činnosti budeme pod drobnohledem médií, veřejnosti a amerického ministerstva spravedlnosti. Naše agentura vznikla, aby se věnovala těm nejneobvyklejším případům za použití nejmodernějších poznatků v počítačových technologiích, forenzní vědě a psychologii. Nyní se dostáváte ke slovu vy. Není čas na chyby, není čas na nejistotu, musíte zapojit svoji profesionalitu, etiku a vaše dovednosti, abyste přispěli k dobré věci. Nedovolte, aby vám cokoliv zabránilo vyřešit případ.

A mimochodem, pauza na oběd je ve 12.30 PM.

— Část přepisu úvodní řeči k nováčkům od Richarda Delawara, tvůrce agentury Antares

ZÁKLADNÍ POPIS HRY

VÍTEJTE, DETEKTIVOVÉ!

Detektiv je kooperativní deduktivní hra. Každý z hráčů představuje vyšetřovatele s jedinečnou schopností a dovedností. Abyste vyřešili případ, musíte získávat informace, hledat a následovat stopy, které jsou představovány balíčkem karet. Na konci hry budete odpovídat na otázky a získávat vítězné body. Podle počtu vítězných bodů buď zvítězíte, nebo prohrajete.

SPOLUPRÁCE

Detektiv je kooperativní hra. Všichni hráči sdílejí žetony dovedností, žetony stresu a žetony vlivu a společně posouvají ukazatel času během provádění akcí. Když používáme slovo „vy“, je tím myšlen celý tým. Všechny stopy budete zkoumat společně, jako jeden tým.

ZÁPLETKA

Detektiv je příběhová hra. Pět případů v krabici je propojeno jednou příběhovou linií. Během hraní můžete narazit na stopy, které se zdánlivě netýkají aktuálního případu, některé z nich mohou vést do slepé uličky, některé z nich mohou být užitečné v následujících případech. Nenechte se odradit, pokud se vám bude na první pohled zdát, že jde o bezvýznamnou stopu. Její význam se může ukázat někdy v budoucnu...

JEDEN PŘÍPAD, JEDEN BALÍČEK

Každý případ je tvořen jedním balíčkem 36 karet: 1 krycí kartou a 35 kartami pátrání. Neprohlížejte si karty v balíčcích, ani je nemíchejte! Kartu z balíčku vezměte pouze v případě, že k tomu dostanete pokyn. Čtěte pouze přední stranu, pokud není uvedeno jinak. Jakmile jednou kartu získáte, můžete si ji prohlédnout kdykoliv během kampaně.

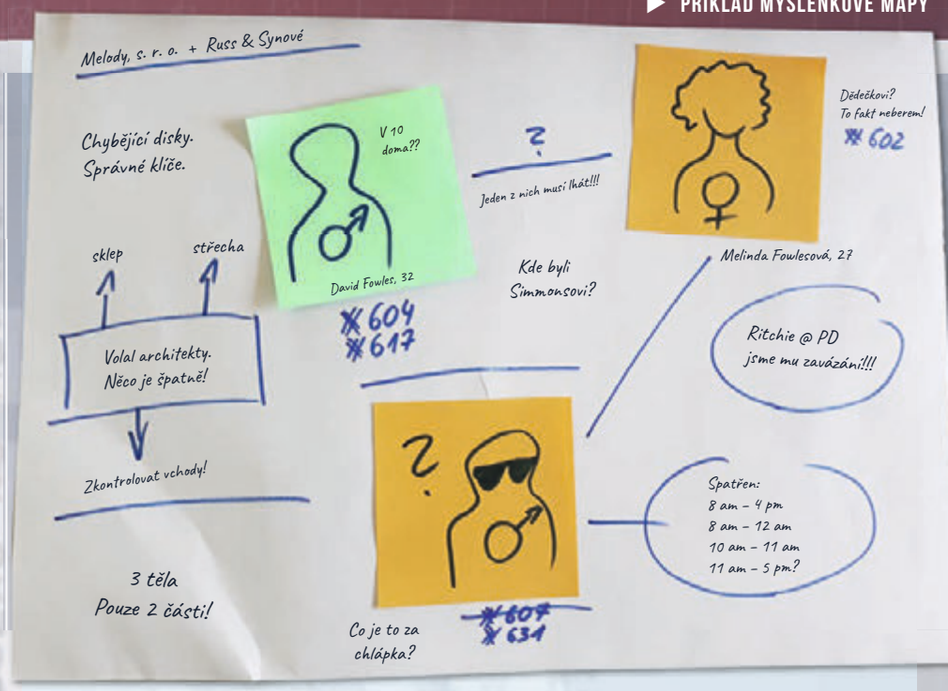
ROZHOĎTE SÍTĚ

Na začátku každého případu získáte pár karet pátrání a nějaké stopy. Vyhodnoťte všechny tyto stopy dříve, než se rozhodnete, jakou cestou pokračovat. Sledování více stop vám často poskytne ucelenější obrázek, než když se soustředíte pouze na jednu stopu na úkor ostatních.

POZNÁMKY

Vzhledem k tomu, že ve hře se nachází 5 navzájem propojených případů, je zásadní dělat si poznámky. Pokud budete hrát pozdější případy bez znalosti základních jmen a stop z předchozích případů, bude se vám velice těžko vyšetřovat. Zapisujte si důležitá jména a spojujte je čarami, abyste naznačili, jaký je mezi nimi vztah. Zapisujte si stopy, data i místa událostí, na které narazíte. Velice doporučujeme vytvoření myšlenkové mapy, abyste si utřídili svoje nápady.

PŘÍKLAD MYŠLENKOVÉ MAPY



VYŘEŠENÍ PŘÍPADU S NEKOMPLETNÍM BALÍČKEM

Každý případ je možné vyřešit několika způsoby. Z časových důvodů nikdy neuvidíte celý balíček ani nenajdete všechny stopy. V průměru během jednoho případu získáte přibližně dvacet karet.

Nebuďte na konci hry zklamáni, že jste neviděli všechny karty. Jedná se o deduktivní hru a důležité je, jak jednotlivé informace spojíte dohromady, ne to, kolik stop najdete.

NEHLEDEJTE KARTU „VYHRÁLI JSTE!“

Detektiv není hra, která by vás sama dovedla ke konci vyšetřování. Nikde není závěrečný odstavec, který by vám řekl, že jste vyhráli, a shrnul by celý příběh. Žádná karta, která by všechno spojila. Všechny informace jsou roztýleny na mnoha různých kartách a vy si je musíte pospojovat, vytvořit si teorii a zjistit odpovědi na závěrečné otázky.

Pamatujte, není žádná konkrétní karta, která by vám zajistila vítězství ve hře. Odpovědi na závěrečné otázky musíte vydedukovat ze stop získaných během hry. Pokud budete procházet celým balíčkem, jednu kartu po druhé, a hledat jednu, která vám vyhraje celou hru, tak ji nenajdete.

#dobraradaprohrani

Detektiv je celovečerní zážitek a vyšetřování případu může zabrat více než tři hodiny. A vzhledem k tomu, že každý případ si pravděpodobně zahrajete pouze jednou, nekažte si herní zážitek tím, že byste hráli ve spěchu, ve špatné náladě nebo v situaci, která by vám zabraňovala si hru plně užít. Najděte si klidné místo, pusťte si příjemnou hudbu, odpočívejte a staňte se detektivem.

HERNÍ PLÁN

Herní plán ukazuje všechny hlavní lokace, které vyšetřovatelé během hry navštíví. Dále jsou zde stupnice dní a hodin. Zaznamenávání uplynulého času je důležité, protože každý případ má pevně stanovený limit, ve kterém je třeba jej vyřešit.

KNIHA PŘÍPADŮ

V této knize najdete úvody do jednotlivých případů společně se speciálními pravidly pro jednotlivé případy. Úvody k dalším případům si nečtěte, dokud nedohrajete ty předchozí. Neotevírejte knihu případů, dokud nezačnete hrát.

DATABÁZE ANTARES

Národní vyšetřovací agentura Antares (Antares N. I. A.) spravuje informační databázi na webové adrese ANTARESDATABASE.COM. Na těchto internetových stránkách naleznete svědecké výpovědi, přepisy výslechů, ostatní materiály související s případy a osobní složky ke všem hlavním postavám, které se objevují ve hře.

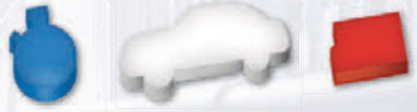
5 KARET POSTAV

S vyšetřovateli na přední straně a konzultanty na straně zadní

5 BALÍČKŮ PŘÍPADŮ

Nečtěte ani neprohlížejte balíčky jednotlivých případů, dokud nedohrajete předchozí případy.

DŘEVĚNÉ UKAZATELE



1 ukazatel času, 1 ukazatel vyšetřovacího týmu (VT) a 1 ukazatel dní

ŽETONY POSTAV

15 žetonů vlivu, 10 žetonů stresu a 5 žetonů využití schopnosti

5 SPECIÁLNÍCH ŽETONŮ

Využívají se k různým účelům (například dodatečný ukazatel VT, času, dne nebo k označení důležitých karet pátrání). Pokud nebude uvedeno jinak, můžete je využívat, jak vám přijde vhod.

PRŮVODCE DATABÁZÍ ANTARES

TATO PRAVIDLA

ŽETONY DOVEDNOSTÍ

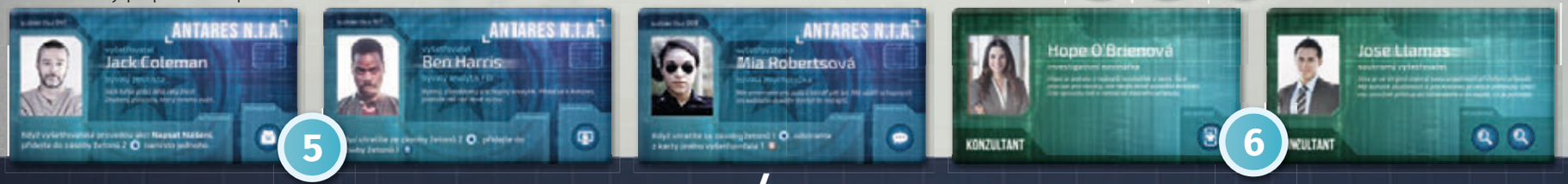
3 žetony zkoumání, 3 žetony technologie, 3 žetony všímavosti, 3 žetony výslechu a 5 žetonů žolíků

PŘÍPRAVA PŘÍPADU

▸ PŘÍPAD PŘIPRAVÍTE NÁSLEDOVNĚ:

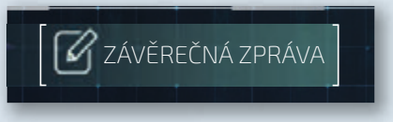
1. Doprostřed stolu položte herní plán.
2. Ukazatel vyšetřovacího týmu (ukazatel VT) položte na lokaci Centrála.
3. Ukazatel času položte na stupnici času na pole 8.00 AM
4. Ukazatel dní položte na stupnici dní na pole DEN 1.
5. Každý hráč si vybere kartu vyšetřovatele, položí ji lícem vzhůru před sebe a vezme si žetony dovedností zobrazené na vybrané kartě (5a).
6. Nepoužité karty otočte na druhou stranu (konzultantem vzhůru) a vezměte si žetony zobrazené v pravém dolním rohu (6a).
7. Vytvořte společnou zásobu ze všech žetonů dovedností, které jste si vzali.
8. Přihlaste se do databáze Antares na **antaresdatabase.com** a vyberte kampaň a případ, který se chystáte hrát.
9. Vezměte si balíček s vybraným případem a položte ho vedle horní strany herního plánu.
10. Otevřete knihu případů a přečtěte si úvod k případu, zvláštní pravidla a změny při přípravě.
11. Ujistěte se, že máte dostatek prostoru pro vaše poznámky anebo myšlenkovou mapu. Můžete používat tabuli nebo nástěnku, pokud nějakou máte.
12. Ujistěte se, že máte přístup k internetovému prohlížeči, abyste mohli hledat informace související s případem.

Příklad hry připravené pro 3 hráče:



PŘEHLED

Máte omezený počet dní, tedy herních tahů, ve kterých musíte zjistit co nejvíce o daném případu a dosáhnout stanoveného cíle. Po vypršení daného počtu zvolte na stránkách databáze Antares ZÁVĚREČNÁ ZPRÁVA a pokuste se zodpovědět všechny otázky související s případem. Na základě vašich odpovědí bude určen konečný bodový zisk.



DNY A HODINY

Každý den je rozdělen do osmi pracovních hodin (8.00 AM až 4.00 PM), které můžete využívat k různým akcím. Můžete spotřebovat i další hodiny prací přesčas, ale musíte být opatrní. Práce přesčas způsobuje stres, který může vaše vyšetřování ukončit předčasně.

Stupnice dní

Stupnice času

POZNÁMKA

Z herních důvodů je použit dvanáctihodinový formát času. Ranní hodiny a dopoledne se označují jako AM (ante meridiem), druhá polovina dne se značí PM (post meridiem).

#dobraradaprohrani

Podle našich zkušeností je dobré dát si pětiminutovou přestávku po každém dni, abyste si protáhli nohy. Uvařte si čaj nebo kávu, dejte si něco dobrého, abyste si vyčistili mozek na další den. Krátká přestávka výrazně pomůže při přemýšlení o případu a udrží soustředění ve vašem týmu.

DENNÍ AKTIVITY

Během dne neprobíhají tahy jednotlivých hráčů. Pracujete jako jeden tým a provádíte akce společně. V závislosti na vašem rozhodnutí budete muset pohnout ukazatelem VT na herním plánu nebo ukazatelem času na stupnici času.

Během dne můžete provádět tyto akce:

- **pátrat,**
- **zjistit více,**
- **hledat v databázi Antares,**
- **hledat na internetu,**
- **napsat hlášení,**
- **použít schopnost vyšetřovatele,**
- **provést akci popsanou na kartě odhozením žetonu vlivu,**
- **provést jinou akci popsanou v úvodu případu nebo na kartě.**

U každé akce je vždy řečeno, zda při jejím provedení musíte pohnout ukazatelem času, nebo ne.

Příklad: Rozhodnete se vzít a přečíst si kartu pátrání a posunete ukazatel času podle informace na kartě. Tato karta pátrání vám v části „další směry pátrání" poskytne přístup ke dvěma novým kartám pátrání. Rozhodnete se pokračovat jednou z nových karet a opět posunete ukazatel času. Na nové kartě je možnost *Hledat v databázi Antares*, což uděláte (to nestojí žádný čas). Dále si vezmete novou kartu pátrání, která však vede do jiné lokace, takže nejprve musíte posunout ukazatel VT na novou lokaci a ukazatel času o jednu hodinu a poté si můžete přečíst kartu. Dále posunete ukazatel času podle informace na kartě. Jako další akci se rozhodnete *Napsat hlášení*, poté přečtete další kartu pátrání atd.

KONEC DNE

Když posunete ukazatel času na 4.00 PM, můžete se rozhodnout pracovat přesčas, nebo ukončit den. Pokud ukončíte den, musíte:

- **Přesunout ukazatel dne na stupnici dní na následující den.**
- **Přesunout ukazatel času na 8.00 AM.**
- **Přesunout ukazatel VT zpět na Centrálu.**
- **Uspořádat si postřehy a prodiskutovat vaše zjištění.**
- **Zapsat si všechny možné stopy, abyste mohli sledovat kde, můžete pátrat.**

TŘI ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

▶ PRAVIDLO 1: STOPY

Během hry hledáte stopy, abyste vyřešili případ. V každém případu budete nacházet stopy ze tří základních zdrojů: karet pátrání, databáze Antares a všeobecných znalostí.

▶ # KARTY PÁTRÁNÍ

Karty pátrání představují místa činů, svědky, nalezené důkazy a další informace zajištěné během pátrání. Každá karta je označena symbolem # a číslem (například: #103). Při získání nové karty se můžete dívat pouze na její přední stranu. Na zadní stranu „B“ se smíte podívat pouze tehdy, když jste k tomu vyzváni.

Na každé kartě je uvedeno, ve které lokaci ji můžete získat a kolik času vám to zabere.

Každý případ je tvořen právě 35 kartami pátrání.

▶ POZNÁMKA

Předtím než budete *Pátrat*, tedy brát a číst kartu pátrání, budete znát číslo karty i lokaci, ale nebudete znát čas, který vám toto pátrání zabere a který je závislý na mnoha okolnostech. Podle lokace můžete pouze odhadovat, kolik času vám zabere:

CENTRÁLA – Časově náročné úkony, jako je získávání informací a rozsáhlé zkoumání, jsou urychleny systémem Antares. Pátrání v této lokaci obvykle zabere jednu až dvě hodiny. Výslechy mohou trvat déle.

POLICIE RICHMOND a SOUD – Procházení archivů je obvykle časově náročné a zabere vám většinou dvě až tři hodiny.

LABORATOŘ – Špičkové technologie a tým odborníků vaše pátrání značně urychlují. Zkoumání důkazů však může trvat až čtyři hodiny.

PRÁCE V TERÉNU – Tyto stopy jsou rozsáhlé a mohou vás zavést na mnoho různých míst ve městě, což zabere nejméně dvě hodiny.

▶ @ DATABÁZE ANTARES

V databázi Antares (**antaresdatabase.com**) naleznete informace z databází policie, FBI, armády a informačních služeb. Když narazíte na symbol @, vyberte odpovídající sekci v nabídce a zadejte správné jméno nebo číslo. Více informací naleznete v průvodci databází Antares.

▶ VŠEOBECNÉ ZNALOSTI

Hra **Detektiv: Po stopách zločinu** se odehrává v současnosti a vy jako jeden z vyšetřovatelů máte přístup ke všem informacím, které lze najít na internetu. Můžete používat Google mapy, Wikipedii a jakýkoliv jiný zdroj informací. Této mechanice říkáme „proboření čtvrté stěny“. Všeobecné znalosti jsou označeny ikonou . Kdykoliv tuto ikonu uvidíte, můžete dané téma hledat na internetu, abyste se o něm dozvěděli více. Pokud jsou nějaká slova před touto ikonou podtržena, můžete do vyhledávače zadat tato slova. Více informací najdete na straně 10 v odstavci *Hledání na internetu*.

▸ PRAVIDLO 2: ČAS

Řešení případů stojí čas. Ve hře **Detektiv: Po stopách zločinu** je váš postup zaznamenáván posunem ukazatele času na stupnici času a ukazatelem dní na stupnici dní. Vyšetřovatelé mají pevně daný časový limit, ve kterém musí každý případ vyřešit, a každá karta pátrání má svou časovou hodnotu.

- **Když si vezmete kartu pátrání, musíte posunout ukazatel času o tolik hodin, kolik je uvedeno na kartě pátrání.**

Příklad: K vyhodnocení této karty musíte posunout ukazatel času na stupnici času o 3 hodiny.

▶ KONEC DNE

Když se ukazatel času posune na 4.00 PM, pracovní doba končí. Pokud se rozhodnete nepracovat přesčas, přesuňte ukazatel času na 8.00 AM a ukazatel dní na následující den. Odstraňte všechny žetony využití schopností z karet vyšetřovatelů. Pokud jste dokončili poslední den vyšetřování, musíte uzavřít případ napsáním závěrečné zprávy v databázi Antares. Poté si přečtěte epilog vycházející z vašich odpovědí.

Den můžete ukončit v jakoukoliv hodinu a začít tak následující den.

▶ PŘESČAS A STRES

Můžete pracovat i přesčas a využívat hodiny na stupnici času po 4.00 PM. Při práci přesčas posunujete ukazatel času na 5.00 PM a dále. Přesčasových hodin můžete využít, kolik chcete, a poté (po posunutí ukazatele času o počet hodin potřebných k dokončení akce) můžete ukončit den.

V některých případech můžete být donuceni pracovat přesčas, protože čas na kartě vyšetřování posune váš ukazatel do přesčasových hodin. Práce přesčas vás bude stát stres:

- **Za každou hodinu práce po 4.00 PM přidejte do zásoby žetonů 1 (žeton stresu).**
- **Pokud nasbíráte stejně nebo více žetonů stresu, než je vaše hranice stresu, vyšetřování ihned končí a v databázi Antares musíte napsat závěrečnou zprávu.**

▸ PRAVIDLO 3: LOKACE

Na herním plánu hry **Detektiv: Po stopách zločinu** je 5 lokací. **Centrála** je vaší kanceláří a středem celého vyšetřování. **Policie Richmond** je místem, kde můžete nahlížet do složek a důkazů ze starých případů. V **Laboratoři** můžete zkoumat důkazy nalezené na místě činu. U **Soudu** můžete nahlížet do archivu a dokumentů ze soudních procesů. Několik vašich poradců u soudu pracuje a mohou vám poskytnout cenné rady. **Práce v terénu** představuje všechna ostatní místa ve městě (restaurace, parkoviště, bydliště svědků) a také další místa po celém světě.

Když chcete pokračovat v pátrání a nejste v dané lokaci, musíte:

- **Přesunout ukazatel VT do správné lokace na herním plánu.**
- **Posunout ukazatel času o jednu hodinu vpřed.**

Příklad: Vyhodnocení karty pátrání #105 posílá vyšetřovatele na Policii Richmond. Protože vyšetřovatelé jsou momentálně v Laboratoři, nejprve se musí přesunout. Přesuňte ukazatel VT na Policii Richmond a posuňte ukazatel času o jednu hodinu vpřed.

▶ DŮLEŽITÉ

- **Na začátku každého dne umístěte žeton VT na Centrálu.**
- **Některé karty pátrání neuvádí žádnou lokaci, což znamená, že danou kartu můžete vyhodnotit ve kterékoliv lokaci a nemusíte přesouvat ukazatel VT.**

AKCE

JAKO TÝM MŮŽETE POUŽÍT KTEROUKOLIV Z TĚCHTO AKCÍ V LIBOVOLNÉM POŘADÍ:

- Pátrat
- Zjistit více
- Hledat v databázi Antares
- Hledat na internetu
- Napsat hlášení
- Použít schopnost

DOSTUPNÉ AKCE

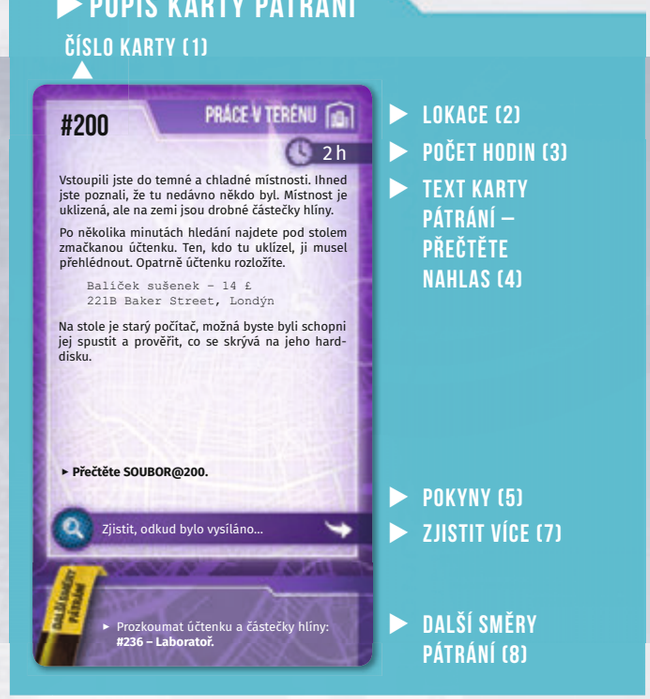
PÁTRAT

Na začátku každého případu najdete v sekci *Další směry pátrání* v *Knize případů* seznam karet pátrání. Karty můžete vyhodnocovat v jakémkoliv pořadí a stopy, které vás nezajímají můžete ignorovat. Kdykoliv si však kartu vezmete, MUSÍTE ji vyhodnotit. Není možné si kartu vzít, podívat se na časovou náročnost a požadavky na dovednosti v sekci *Zjistit více*, a poté ji vrátit zpátky do balíčku.

Když se rozhodnete pátrat u konkrétní stopy, musíte:

1. **Vyhledat v balíčku kartu s daným číslem.**
2. **Pokud to karta vyžaduje, tak přesunout ukazatel VT do správné lokace (viz *Pravidlo 3: Lokace*).**
3. **Posunout ukazatel času o hodnotu uvedenou na kartě (viz *Pravidlo 2: Čas*).**
4. **Nahlas přečíst všem hráčům text na kartě. Druhou stranu karty nechejte skrytou (pokud text na kartě neříká jinak).**
5. **Provést všechny pokyny na kartě vyšetřování (viz *Pokyny*).**
6. **Když narazíte na kód stopy, musíte jej zapsat do databáze Antares do oddílu *Stopy* (viz *Porovnání stop* v kapitole *Další pravidla*).**
7. **Rozhodněte se, zda chcete *Zjistit více*, pokud je to možné (viz akce *Zjistit více*).**
8. **Zapište si jakékoli *Další směry pátrání* (viz *Další směry pátrání*).**
9. **Položte kartu vedle herního plánu, protože nyní je vyhodnocená. Přesněji:**
   - Pokud na sobě karta nemá symbol ↪ nebo jste nechtěli *Zjistit více*, položte tuto kartu vedle pravého okraje hracího plánu, abyste věděli, že nemáte přístup k druhé straně této karty.
   - Pokud jste viděli obě strany karty, ať už díky akci *Zjistit více*, nebo díky pokynům na kartě, položte ji vedle levé strany hracího plánu, kam budete dávat všechny karty, které uvidíte z obou stran.

POPIS KARTY PÁTRÁNÍ



POKYNY

↪ Tento symbol znamená „otočte kartu a přečtěte si text na druhé straně“, ať už na základě akce *Zjistit více* (viz *Zjistit více* na straně 9) nebo zdarma.

Slovo **PŘEČTĚTE** znamená, že máte ihned přečíst konkrétní kartu nebo záznam v databázi Antares. Pokud máte číst více stop, můžete je číst v libovolném pořadí.

Slovo **VYBERTE** znamená, že se musíte rozhodnout, kterou z nabízených možností provedete, většinou se jedná o různé stopy nebo čtení různých záznamů. Poté co se rozhodnete, nesmíte se dívat na ostatní možnosti. Musíte pracovat pouze se stopami, které máte k dispozici nebo s informacemi v databázi Antares.

PŘIDEJTE KARTU ZÁPLETKY – karty zápletky jsou zvláštní karty, které přidávají stopy k budoucím případům.

Můžete se setkat i s dalšími jednoduchými pokyny, které nevyžadují podrobnější vysvětlování.

DALŠÍ SMĚRY PÁTRÁNÍ

Sekce **DALŠÍ SMĚRY PÁTRÁNÍ** na kartách uvádějí seznam jiných karet pátrání, které můžete prozkoumat později během hry. Aktuální kartu musíte vyhodnotit dříve, než začnete vyhodnocovat novou.

POUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ VLIVU

- **Některé stopy a pokyny vyžadují, abyste odhodili určitý počet žetonů vlivu – ★.**

▸ ZJISTIT VÍCE

Karty pátrání jsou oboustranné. Akce *Zjistit více* vám umožní zjistit dodatečné informace z druhé strany karty. Abyste zjistili více, musíte odhodit uvedený žeton dovednosti ze společné zásoby. Poté otočte kartu na druhou stranu a přečtěte si celý text, včetně dalších stop.

Příklad: Při pátrání vyslýcháte podezřelého. Přední strana karty obsahuje jeho výpověď. Není úplně přesvědčivá, jste si jistí, že něco skrývá, i když jeho alibi souhlasí. V sekci *Zjistit více* je možnost na něj ještě zatlačit. Jste spokojeni se svým zjištěním, nebo chcete zjistit více?

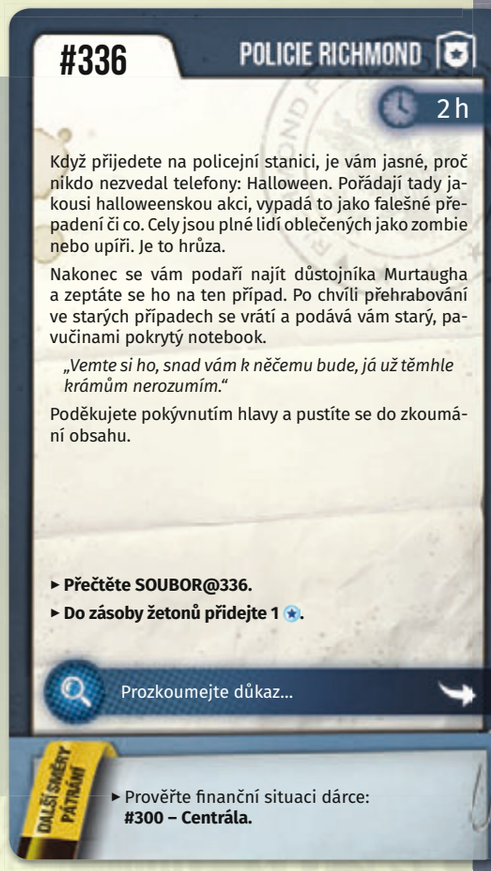
Když máte možnost *Zjistit více*, musíte se ihned rozhodnout, jestli požadovaný žeton odhodíte, nebo ne. Žetonů máte na každý případ omezenou zásobu, takže musíte dobře zvážit, jestli se toto zjišťování vyplatí.

Ve výjimečných případech, kdy byste sledovali více karet pátrání (například kvůli pokynu „**přečtěte**"), můžete se rozhodnout, jestli chcete *Zjistit více* až po přečtení všech těchto karet.

#dobraradaprohrani

Zjistit více je podobné, jako byste následovali instinkt, nemusíte Zjišťovat více o každé stopě. Někdy toto zjišťování nepřinese nic nového, někdy si jen potvrdíte to, co už jste vydedukovali, a někdy se dozvíte novou informaci.

▸ PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ KARTY



Nejprve **vezměte** danou **kartu**. Prohledejte balíček karet, aniž byste si četli cokoliv jiného než čísla karet. V tomto příkladu hledáte kartu #336. Aktualizujete svoji lokaci. Pokud jste jinde než na Policii Richmond, musíte tam přesunout ukazatel VT a posunout ukazatel času o jednu hodinu.

Poté aktualizujete stupnici času. Podívejte se časovou hodnotu karty, v tomto příkladu je hodnota karty 2 hodiny, takže ukazatel času **posunete** o dvě hodiny dopředu.

Poté musíte **přečíst text na kartě**. Nezapomeňte, že musíte **ihned** provést všechny pokyny na kartě. V tomto příkladu vám první pokyn umožňuje otevřít složku v databázi Antares. Zadejte číslo složky a přečtěte si její obsah. Najdete v ní důkazy a zdroje financí spojené s vaším případem.

Proveďte všechny pokyny, které tam najdete. Druhý pokyn na kartě říká, abyste přidali jeden žeton vlivu do zásoby žetonů. To nyní uděl ejte. Nezapomeňte, že každou kartu můžete vyhodnotit jen jednou a další příležitost získat tuto výhodu už mít nebudete.

Na kartě je **sekce Zjistit více**. Můžete utratit jeden žeton všímavosti, abyste analyzovali důkazy zmíněné ve složce. Nyní se musíte rozhodnout, zda budete zjišťovat více, nebo ne. Pokud ano, přečtěte si zadní stranu karty a proveďte všechny pokyny na zadní straně karty a poté přejděte k dalšímu kroku vyhodnocení. Pokud se rozhodnete nezjišťovat více, přejděte rovnou k dalšímu kroku. Projděte si další stopy, abyste zjistili, jaké máte další možnosti.

V tomto příkladu máte jen jeden **další směr pátrání**: prozkoumat zdroje financí zmíněné ve složce. Tato karta je nyní vyhodnocená. Položte ji vedle pravé, nebo levé strany hracího plánu, podle toho, jestli máte přístup jen k přední straně karty, nebo k oběma stranám karty.

Jinými slovy, pokud jste zjistili více, dejte kartu vlevo, pokud ne, dejte ji vpravo.

Prodiskutujte nová zjištění, a jaké budou vaše následující kroky.

▸ HLEDAT V DATABÁZI ANTARES

Během hry budete dostávat pokyny k hledání údajů v databázi Antares.

Přihlaste se a zadejte jméno osoby, pokud hledáte osobní složky, nebo číslo pro všechny ostatní záznamy.

Příklad 1: Zjistili jste, že Rupert Owens je v případu podezřelým. Na kartě je napsáno **JMÉNO@RupertOwens**. Musíte se přihlásit do databáze Antares, zvolit položku JMÉNO a zadat jméno a příjmení. Webová stránka vám ukáže všechny záznamy, které u zadané osoby nashromáždila policie, a také záznamy z dalších zdrojů.

Příklad 2: Narazili jste na Tonyho Russa, majitele italské restaurace, který se pohyboval na místě činu. Karta #032 říká: „Promluvte si s Tonym Russem. **Přečtěte VÝSLECH@032.**" Přihlaste se do databáze Antares, vyberte položku VÝSLECH a zadejte 032. Webová stránka vám ukáže přepis výslechu Tonyho Russa.

- **Čísla nebo jména, na která během vyšetřování narazíte, NIKDY nezadávejte do databáze, pokud u nich není ikona @.**
- **Přístup do databáze Antares nikdy nestojí žádné hodiny a můžete do ní nahlížet kdykoli během hry.**

Více podrobností najdete v *Průvodci databází Antares*.

▸ HLEDAT NA INTERNETU

Během hry se můžete setkat s podtrženým textem spolu s ikonou . Může se jednat o jména, adresy, data nebo další informace, o kterých můžete zjistit víc prohledáním internetu. Většina z těchto informací není nezbytně nutná k vyřešení případu a téměř každý případ jde dohrát i bez hledání na internetu. Některé z těchto informací vám však mohou pomoci při pochopení motivu pachatele nebo jiných částí případu.

Při hledání informací označených ikonou můžete používat jakékoliv volně dostupné stránky, jako například Wikipedii, Google nebo Google mapy.

- **Nesmíte hledat na internetu informace, u kterých není.**
- **Pokud někde je, můžete na internetu hledat kdykoli během hry a kolikrát chcete.**
- **Hledání na internetu nestojí žádný čas.**

> ... a nebýt Karla Landsteinera, nikdy bychom to nezjistili. Nakonec to vypadá, že oběť a vrah byli příbuzní. Nevím, jestli vám to pomůže, ale našli jsme stopu tetrahydrocannabinolu ve vlasech, takže si určitě čas od času zahulil.

Příklad: Můžete zadat jméno Karl Landsteiner do vyhledávače (nebo použít tradiční metodu, jako například nějakou knižní encyklopedii) a zjistíte, že to byl rakouský vědec, který objevil moderní systém krevních skupin. Pokud máte ve vašem případu nějaké podezřelé, tak je dobré zjistit, jestli znáte jejich krevní skupiny.

Samostatně můžete vyhledat také tetrahydrocannabinol a potvrdíte si, že oběť byla uživatelem marihuany. Možná vám to pomůže k rozvinutí dalších teorií!

▸ VÝSLECHY: HLADINA NERVOZITY

Během výslechu, pokládání dotazů nebo prostě během rozhovoru s lidmi budete schopni odhadnout jejich hladinu nervozity:

- **NHN – nízká hladina nervozity,**
- **SHN – střední hladina nervozity,**
- **VHN – vysoká hladina nervozity.**

Když budete číst přepisy starších rozhovorů, chytrý systém Antares vám pomůže určit tuto hladinu a uvidíte stejné zkratky jako výše uvedené.

Čím vyšší je úroveň nervozity u svědka nebo podezřelého, tím vyšší je šance, že nemluví pravdu, něco skrývá nebo jen emotivně reaguje na otázky.

Příklad: Začínáte s výslechem svědka:

„Paní O'Connorová, povězte nám, kde jste byla 17. března?"

„Jako obvykle, v práci NHN, potom jsem jela domů, ale po cestě jsem píchla VHN. Dojela jsem do nejbližšího servisu a čekala jsem, až mi to opraví SHN."

Její slova a hladinu nervozity si můžete vyložit například takto: To, že byla v práci, se dá snadno ověřit a není důvod lhát, takže to nejspíš bude pravda kvůli nízké hladině nervozity. Je neobvyklé, že by měla takhle silnou emoční reakci na píchlé kolo, pokud by to tedy pro ni nebylo vysoce stresující. V důsledku vysoké hladiny nervozity by se mohlo jednat o lež. Přesto se zdá, že opravdu jela do servisu, ale je obtížné určit, jestli tam opravdu čekala, protože její reakce vykazuje střední hladinu nervozity. Možná neříká vše, nebo možná má blízko k někomu, kdo v servisu pracuje.

▸ POUŽÍT SCHOPNOST

Každý vyšetřovatel má schopnost, kterou může jednou za den využít. Po využití schopnosti položte na kartu vyšetřovatele 1 žeton využití schopnosti, abyste viděli, že tento den již schopnost využít nesmíte.

▶ DŮLEŽITÉ

- **Vyšetřovatelé mohou svoji schopnost využít v jakékoli lokaci.**
- **Všimněte si, že schopnost, kterou má Mia Robertsová, umožňuje obnovit schopnost jiného vyšetřovatele. I její schopnost je možné využít pouze jednou za den.**

Příklad: Při pátrání v sousedství podezřelého máte možnost *Zjistit více* tím, že utratíte žeton vyptávání z vaší zásoby a vyslechnete jakéhosi feťáka, který se kolem domu podezřelého potlouká. Rozhodnete se, že to neuděláte, protože by to nebyl důvěryhodný zdroj informací.

Karta pátrání je vyřešena. Položíte ji vedle pravé stany hracího plánu. Později však zjistíte, že podezřelý si občas rád zahulí, takže feťák by možná mohl znát nějakého dodavatele.

Na už vyhodnocených kartách byste normálně nemohli zjišťovat více. Naštěstí má jeden z hráčů Chrise Stona, jehož schopnost vám za použití jednoho žetonu vlivu a jednoho požadovaného žetonu (v tomto případě žetonu vyptávání nebo žolíka) umožní *Zjistit více* na již vyřešené kartě.

Můžete si přečíst druhou stranu karty pátrání a zjistit, co vám může feťák povědět, provést všechny pokyny, které na druhé straně karty jsou, a poté položit kartu vedle levé strany herního plánu, protože nyní máte přístup k oběma stranám karty.

Nezapomeňte po využití schopnosti položit žeton využití schopnosti na kartu Chrise.

▸ NAPSAT HLÁŠENÍ

Jednou za den můžete jednu hodinu strávit psaním hlášení, za které získáte 1 žeton vlivu. Pokud napíšete hlášení, posuňte ukazatel času o jednu hodinu a do zásoby žetonů přidejte 1 žeton vlivu. Hlášení nemůžete napsat při práci přesčas.

SOUD

DALŠÍ PRAVIDLA

ŽETONY DOVEDNOSTÍ

Na začátku případu se vytvoří zásoba žetonů na základě karet vyšetřovatelů a konzultantů. Některé postavy žetony nepřidávají. Žetony dovedností se na konci dne neobnovují, tato zásoba žetonů je pro celý případ. Dovednosti jsou následující:

ZKOUMÁNÍ – Schopnost procházet staré archivy, rozhovory s knihovníky. Tato schopnost také reprezentuje všeobecné znalosti a pečlivost při hledání těchto záznamů.

TECHNOLOGIE – Schopnost používání moderních technologií a získávání informací z vládních databází, soukromých sítí, programování vyhledávacích algoritmů apod.

VÝSLECH – Schopnost vyslýchat svědky a podezřelé, čtení řeči těla. Dále tato schopnost zahrnuje dovednost požádat o pomoc nebo o laskavost.

VŠÍMAVOST – Schopnost všímat si i těch nejjemnějších detailů na místě činu, představivost a spojování důkazů a nacházení chybějících prvků. Použitelné také v laboratoři, kde záleží na drobnostech.

ŽOLÍK – Může být použit jako náhrada za jakýkoli z výše uvedených žetonů.

ŽETONY VLIVU

Žetony vlivu představují to, jak jste v Antares vážení. Každý případ začínáte s pevně daným počtem žetonů vlivu ve společné zásobě. Pomocí těchto žetonů můžete spouštět vlastnosti vašich vyšetřovatelů.

V průběhu vyšetřování můžete získat další žetony vlivu. Pokud během vyšetřování nějaké žetony vlivu získáte, je to známkou toho, že vaše vyšetřování se ubírá správným směrem.

Pomocí žetonů vlivu můžete také přesvědčovat podřízené a nadřízené, aby vám pomáhali v různých záležitostech. Například některé karty pátrání vám umožňují odhodit žeton vlivu, abyste získali příkaz k zatčení.

DŮLEŽITÉ

- **Vyšetřovatelé mohou strávit každý den jednu hodinu psaním hlášení (akce *Napsat hlášení*), aby do společné zásoby přidali jeden žeton vlivu.**
- **Někdy bude nutné odhodit žeton vlivu, abyste mohli *Pátrat*.**
- **Ve společné zásobě nesmíte mít více žetonů vlivu, než je jejich celkový počet v krabici. Pokud vám pokyn říká, že máte přidat další, a vy už žádný nemáte, jednoduše žádný žeton nepřidáte.**

LABORATOŘ

#dobraradaprohrani

Žetony vlivu jsou v určitých částech případu zásadní, proto je využívejte s rozvahou!

▸ POROVNÁNÍ STOP

Když najdete stopu, navštivte stránky **ANTARESDATABASE.COM**, klikněte na tlačítko **STOPY** a do pole KÓD zadejte kód složený z 12 znaků. Systém automaticky rozpozná, o jaký typ stopy se jedná, a přidá k ní krátký popis. Ke každé stopě můžete přidat i vlastní krátký popis (například otisky prstů na noži z karty #108).

Kdykoliv během hry budete mít k těmto stopám přístup. Stopy jsou rozděleny do tří kategorií – daktyloskopické (SD), DNA (SDNA) a materiální (SM). Mohou to být otisky prstů, vlasy, stopy krve, hlína a mnoho dalších typů důkazů.

Databáze Antares umí porovnávat důkazy s různými lidmi, s jinými důkazy a poskytuje cenné informace, nebo dokonce umožňuje najít skutečného pachatele.

Důkaz: Krev oběti s měřitelným množstvím alkoholu.
SDNA: KPUHVS-UDVZCB

Příklad: Pokud budete zkoumat důkazy v laboratoři nebo někde najdete laboratorní výsledky, často objevíte kódy stop, které budete muset zadat do databáze Antares. Tam je budete moci porovnávat s jinými, dříve nalezenými stopami a zjišťovat nové informace, například o identitě podezřelých. Pokud najdete důkazy důležité pro váš případ, bude to zohledněno v závěrečném hodnocení a získáte body navíc.

▶ DŮLEŽITÉ

- **Kódy stop nikdy nemají shodných všech 12 znaků.**
- **Písmeno „x“ znamená nekompletní stopu.**
- **Databáze Antares porovnává důkazy, aby vám pomohla najít shodné stopy.**
- **Zadávání kódů stop do databáze Antares je povinné!**

▸ ULOŽENÍ HRY

Když dokončíte případ, dejte všechny karty, které jste během vyšetřování získali, na příslušné místo v krabici. K těmto kartám se můžete kdykoliv vracet i během dalších případů. Avšak pozor, nemůžete provádět žádné na nich uvedené akce. Ostatní karty nejsou během dalších případů k dispozici.

Můžete si také schovat všechny poznámky, které jste během hry zapsali. Detektiv je hra na pokračování a všechny případy jsou propojené postavami, jmény, místy, stopami a událostmi, které tvoří celý příběh.

#dobraradaprohrani

Na konci každého případu byste si měli poskládat nejdůležitější poznatky, jména a teorie, na které jste během hraní přišli. Může vám to pomoci při hraní dalších případů po několika dnech, nebo dokonce týdnech. Pokud začnete hrát případ bez znalosti zápletky, hlavních postav a stop, je to ta nejlepší cesta, jak případ prohrát.

DALŠÍ PRAVIDLA

VYŠETŘOVATELÉ

Detektiv: Po stopách zločinu je hra pro 1–5 hráčů. Každý z hráčů si vybere jednoho vyšetřovatele, za kterého bude hrát. Hlavním prvkem postavy je její schopnost a dovednost. Žetony dovedností se prostě na začátku hry přidají do společné zásoby a schopnosti vám umožňují odhazovat žetony vlivu, abyste mohli provádět zvláštní akce popsané na kartě vyšetřovatele. Všechny schopnosti můžete využít jednou za den, po využití schopnosti položte na kartu vyšetřovatele žeton využití schopnosti. Na začátku dalšího dne všechny odstraňte.

V základní hře je těchto pět vyšetřovatelů:

JACK COLEMAN, BÝVALÝ POLICISTA

Když vyšetřovatelé provedou akci *Napsat hlášení*, přidejte do zásoby žetonů 2 namísto jednoho. Nezapomeňte, že zprávu můžete napsat pouze jednou za den!

CHRIS STONE, BÝVALÝ SOUKROMÝ DETEKTIV

Když utratíte ze zásoby žetonů 1 a odpovídající žeton dovednosti, můžete provést akci Zjistit více na již vyhodnocené kartě pátrání vpravo od herního plánu. Nová fakta vás někdy mohou přivést na stopu, kterou jste již považovali za falešnou.

BEN HARRIS, BÝVALÝ ANALYTIK FBI

Když utratíte ze zásoby žetonů 2 , přidejte do zásoby žetonů 1 .

JULIA JACOBSONOVÁ, BÝVALÁ INVESTIGATIVNÍ NOVINÁŘKA

Když utratíte ze zásoby žetonů 1 , vyměňte jakýkoli žeton dovednosti za .

MIA ROBERTSOVÁ, BÝVALÁ PSYCHOLOŽKA

Když utratíte ze zásoby žetonů 1 , odtraňte z karty jiného vyšetřovatele 1 .

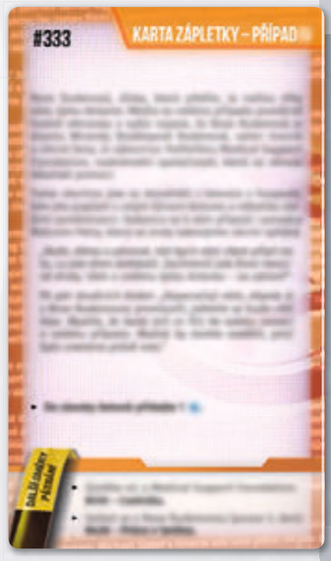
KONZULTANTI

V závislosti na počtu hráčů vám bude pomáhat 0–4 konzultantů. Na začátku hry získáte všechny žetony dovedností od konzultantů a přidáte je do společné zásoby.

KARTY ZÁPLETKY

Karty zápletky představují pátrání, které se nevztahuje k aktuálnímu případu, ale k hlavní dějové linii celého příběhu. Když získáte kartu zápletky číslo XXX, budete vyzváni, abyste ji umístili k případu číslo YYY. Tato karta vám neposkytne žádné informace k právě řešenému případu, ale může se hodit k vyřešení celého příběhu.

Když kartu získáte, přidejte ji do pytlíku k patřičnému případu (v krabici najdete pytlíky pro případy 2–5), aniž byste si četli text na této kartě.



DŮLEŽITÉ

- **Nečtěte si kartu zápletky, když ji získáte, počkejte se čtením až na odpovídající případ.**
- **Karty zápletky často značí, že se vaše pátrání ubírá nesprávným směrem. Na druhé straně vás přivedou na stopu rozuzlení celého příběhu.**

▸ KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Na dokončení každého případu máte předem stanovený čas (například 3 dny). Případ skončí poslední den v 4.00 PM (nebo později, pokud se rozhodnete pro práci přesčas). Poté co ukončíte poslední den, musíte se přihlásit do databáze Antares a klikněte v nabídce na **ZÁVĚREČNÁ ZPRÁVA**. V této sekci dokončíte virtuální zprávu vysvětlující celý případ. Tato zpráva je rozdělena na dvě části. V první části budete odpovídat na otázky týkající se hlavního cíle případu. Druhá část obsahuje otázky doplňující, které mají souvislost s celým příběhem.

Odpovědi na tyto otázky společně prodiskutujte a pokuste se vydedukovat správné odpovědi na základě vašeho pátrání. Odpovědi nenajdete na žádné kartě pátrání, musíte si je na základě stop odvodit.

Každý případ má předem stanovený počet bodů, který musíte získat, aby byl případ úspěšný.

- **Odpovědi na hlavní otázky jsou za nejvíce bodů.**
- **Odpovědi na doplňující otázky jsou za méně bodů.**
- **Automaticky získáte body za každou shodnou stopu, kterou zadáte do databáze Antares (za více bodů než doplňující otázky, ale za méně než hlavní otázky).**
- **Nakonec zadáte počet žetonů stresu a za každý ztratíte 1 bod**

Poté co dokončíte zprávu, databáze Antares automaticky spočítá vaše konečné skóre a ihned vám oznámí, zda jste případ vyhráli. Pokud vyhrajete, můžete oslavovat, dobrá práce! Pokud byste nevyhráli můžete případ hrát znovu, nebo přejít na následující případ. Pokud budete hrát případ znovu, dejte zpět do balíčku všechny karty pátrání. Pokud budete hrát následující případ, vraťte všechny karty, které jste nezískali, zpět do krabice a karty, které jste získali, do přihrádky pro získané karty v krabici. V obou případech odhoďte všechny žetony ze společné zásoby a vytvořte novou podle popisu přípravy scénáře.

▶ DŮLEŽITÉ

- **Po skončení hry se nemůžete dívat na karty, které jste nezískali.**
- **Každá odpověď „nevíme“ je za 0 bodů.**
- **Každá nesprávná odpověď je za -1 bod.**
- **Je téměř nemožné získat v jednom případu všechny body** (některé případy mohou vyžadovat přesčasovou práci).

▶ TVŮRCI HRY

AUTOR HRY: Ignacy Trzewiczek
AUTOŘI PŘÍBĚHU: Przemysław Rymer a Jakub „Dragon“ Łapot
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Ewa Kostorz, Rafał Szyma a Aga Jakimiec
VEDOUCÍ PROJEKTŮ: Grzegorz Polewka

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. Všechna práva vyhrazena.

Kopírování a zveřejňování pravidel hry, komponent nebo ilustrací bez souhlasu Portal Games je zakázáno.

Zvláštní poděkování: Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Łukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona a Chevee Dodd.

Rádi bychom poděkovali všem, díky nimž je tato hra o tolik lepší: Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczuras, Olo, Michał a Ela, Mysza, Marta, Magda a Marek, Tony a Brian.

ČESKÝ PŘEKLAD: Jan Březina, Vladimír Smolík a Michal Požárek
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Black Light Studio
JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová
REDAKCE PŘEKLADU: Martin Hrabálek a Kamil Smola

© 2018 Rexport, s. r. o,
Palackého třída 198/72, 612 00 Brno.
www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz | fb/rexhry

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

Ve hře jsou použity překlady F. L. Čelakovského a Aloyse Skoumala.

Příběh, všechny postavy a jejich jména a události v této hře jsou smyšlené. Jakákoliv podobnost se skutečností je pouze neúmyslná a náhodná.

POLICIE RICHMOND

POZNÁMKY AUTORŮ

ROLE HRÁČŮ

Ve hře budete každý představovat jednoho z vyšetřovatelů. Doporučujeme však, abyste si rozdělili také role. Během testování se osvědčily následující role a hra byla zábavnější a hráči byli více vtažení do děje:

ZAPISOVATEL

„Potřebuji další list papíru. Ne, potřebuji větší…“

Je odpovědný za všechny poznámky, myšlenkovou mapu a propojování informací. Zapisovatel také porovnává nová zjištění se staršími poznatky.

TECHNIK

„Zkusím to prověřit v databázi…“

Je odpovědný za hledání na internetu, v databázi Antares, ve které si musí vytvořit účet. Dále zodpovídá za zadávání nalezených stop do databáze Antares.

PÁTRAČ

„Myslím, že to bylo na kartě #203, tam se o tom zeleném autě mluvilo. Mrknu na to…“

Je odpovědný za balíček karet, za vyhledávání karet pátrání a ověřování informací na nich uvedených. Sleduje, které další směry pátrání jsou k dispozici. A má přehled o tom, u kterých karet jste *Zjistili více* a u kterých ne.

VYPRAVĚČ

„Přijel jsem k laborce ve čtvrt na deset, našel místo k parkování a vešel do budovy…“

Je odpovědný za vyprávění příběhu. Všechny karty čte nahlas, mění hlasy a pomáhá navodit správnou atmosféru.

KONTROLOR

„To není možné, v mých záznamech je, že se narodil v roce 1954, to by mu tady bylo 6 let. To musí být někdo jiný…“

Je odpovědný za drobné detaily případů. Krevní skupiny, data, adresy, jména, rodinné vazby a vztahy, je toho spousta. Tohle všechno sleduje, zná data na časové ose příběhu a ví, kdo měl zrzavé vlasy, nebo že podezřelý byl vysoký blonďák.

NECHTE ZAZNÍT VŠECHNY NÁZORY

Stejně jako v jiných kooperativních hrách by se mohlo stát, že jeden hráč bude chtít strhnou pozornost a vydávat svůj názor za jediný správný. Doporučujeme, aby všichni hráči říkali svoje názory, poznatky a domněnky, a poté se společně rozhodněte, kterou cestou se vydáte. Tato hra je o diskutování, probírání možných variant, snažíte se najít nejpravděpodobnější rozuzlení případu. Pokud by jeden hráč sám řídil hru, bylo by to proti jejímu duchu, a také by mohl všechny svést na nesprávnou cestu, což by mohlo vést k obvinění nevinné osoby a prohře. Nechte každého sdělit jeho názor a poté společně rozhodněte, kterou cestou se vaše pátrání bude ubírat.

CENTRÁLA ANTARES: KANCELÁŘ VYŠETŘOVATELŮ

SLEDUJTE NÁS!

- Na našich **WEBOVÝCH STRÁNKÁCH**: **rexhry.cz**
- Na **WEBOVÝCH STRÁNKÁCH** hry ***Detektiv: Po stopách zločinu***: **detektiv.rexhry.cz**
- Na našem **FACEBOOKOVÉM PROFILU**: **fb.com/rexhry**

#dobraradaprohrani

```
bls@REXHRY:~$ echo "KRÁLOVSKY SE BAVTE!"
KRÁLOVSKY SE BAVTE!
```