





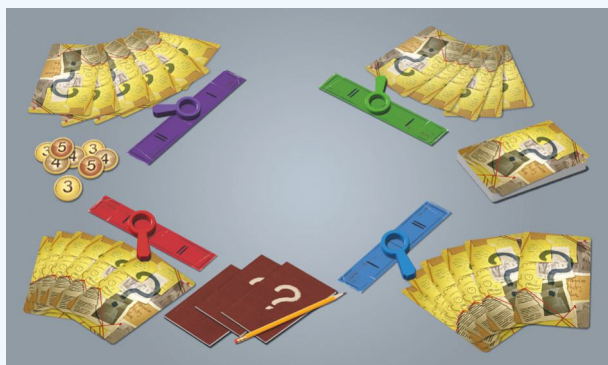
## Herný materiál

- 168 kariet dôkazov
- 68 žetónov víťazných bodov (VB)
- 8 hlasovacích lup
- 8 doštičiek hráčov
- 7 poznámkových blokov
- 1 ceruza (ukazovateľ aktívneho hráča)

„Klub detektívov“ po dlhšej dobe opäť prijíma nových členov. I vy ste dostali pozvanie, ale najprv musíte dokázať, že máte predpoklady stať sa skutočnými detektívmi. Analyzujte všetky dôkazy, načúvajte svedkom a zistite, kto z vás klame. Len tí najpozornejší a najschopnejší dokážu uspieť a dosiahnuť víťazstvo. Vitajte v klube!

## Príprava hry

1. Umiestnite žetóny VB a balíček kariet dôkazov tak, aby na ne všetci hráči pohodlne dočiahli.
2. Každý hráč si vezme jednu doštičku hráča a umiestni na ňu rovnako farebnú hlasovaciu lupu.
3. Náhodne určte hráča, ktorý bude informátor. Ten dostane ceruzu (ktorá zároveň slúži ako ukazovateľ prvého hráča) a vezme si jeden poznámkový blok za každého ďalšieho hráča v hre (pokiaľ by napríklad hralo celkom 7 hráčov, vzal by si 6 blokov).
4. Každý hráč si vezme do ruky 6 kariet dôkazov.



Príprava hry pre 4 hráčov.

## Priebeh hry

Hra Klub detektívov trvá niekoľko kôl. V každom kole hráči zahrajú po dvoch kartách. Hra končí vo chvíli, keď sa stal každý z hráčov raz informátorom (pri 6 – 8 hráčoch) alebo dvakrát (pri menej než 6 hráčoch).

Každé kolo pozostáva z nasledujúcich piatich fáz:

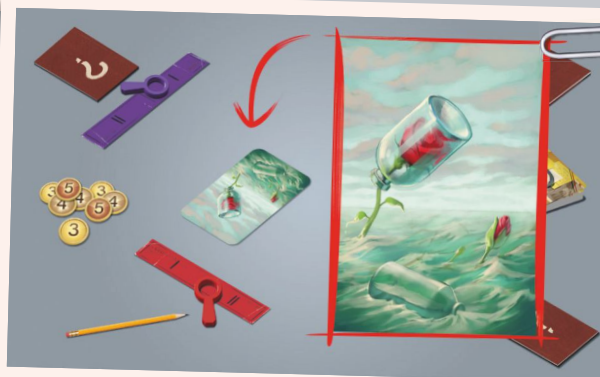


### Výber slova

Informátor sa pozrie na svoje karty a určí si v duchu jedno slovo. Musí mať na pamäti, že bude môcť použiť dve karty zo svojej ruky, aby ho charakterizoval. Potom vyloží jednu kartu z ruky lícom hore doprostred stola: táto karta by mala priblížiť ostatným slovo, ktoré si myslí. Následne si ihneď vezme novú kartu z balíčka.



*Pozor! Kedykoľvek počas hry zahrá niektorý z hráčov kartu dôkazov, musí si okamžite vziať novú kartu, ktorá ju nahradí. Každý hráč musí mať v ruke vždy 6 kariet dôkazov.*



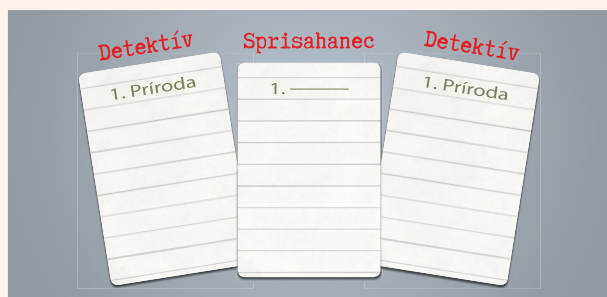
*Príklad: Daniel je v tomto kole informátorom. Chce hrať so slovom „príroda“. Vyloží kartu s obrázkom červenej ruže, aby toto slovo priblížil.*



## 2 Pridelenie rolí

**Informátor** napíše zvolené slovo do všetkých poznámkových blokov až na jeden. Potom ich zamieša a náhodne pridelí každému zostávajúcemu hráčovi jeden.

Jeden z hráčov dostane prázdny blok: tento hráč sa stáva **sprisahancom**. Ostatní hráči sú **detektívi**. Detektívi sa pokúšajú sprisahanca odhaliť. Naopak, sprisahanec sa musí v spolupráci s informátorom snažiť zvieť detektívov zo stopy.



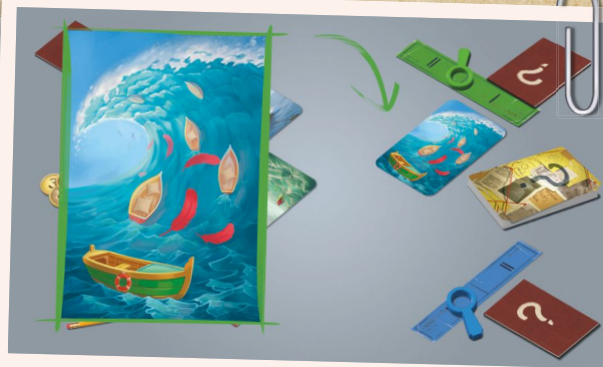
**!** Pozor! Hráči musia svoje poznámkové bloky neustále udržiavať v tajnosti! Nikto nesmie vedieť, kto je sprisahanec – okrem neho samotného.

## 3 Hranie kariet

Počínajúc hráčom po ľavici informátora a ďalej v smere hodinových ručičiek vyloží každý hráč jednu kartu z ruky. Táto karta by mala rovnako odrážať slovo, ktoré informátor napísal do poznámkových blokov.



*Príklad: Peter je detektív. Vidí, že Daniel napísal do bloku slovo „príroda“, takže zahrá kartu zobrazujúcu more. To by malo stačiť.*



*Príklad: Katka je sprisahanec. V jej poznámkovom bloku nie je napísané nič. Snaží sa analyzovať dve doteraz zahrané karty a hľadá niečo, čo by sa k nim hodilo. Na oboch kartách sa objavuje voda – že by hľadané slovo bolo „voda“? Vyloží teda kartu s modrou vlnou.*

Hneď ako všetci hráči zahrajú jednu kartu, informátor vyloží druhú kartu. Takto sa pokračuje, kým každý nezahrá dve karty.



*Príklad: Daniel a Peter teraz vyložili svoje druhé karty a Katka pochopila, že dané slovo zrejme nebolo „voda“. A čo tak „príroda“? Alebo niečo podobné? Zahrá kartu so slnečnicou a dúfa, že to vyjde.*

Zatiaľ čo informátor vykladá svoje karty doprostred stola, všetci ostatní hráči si ich ukladajú pred seba.

- Pokiaľ ste detektív, snažte sa hrať solídne karty dôkazov, aby ste počas fázy hlasovania neboli obvinení!
- Pokiaľ ste sprisahanec, snažte sa vyťažiť čo najviac informácií z kariet, ktoré zahráli ostatní.



4

## Diskusia & hlasovanie

Hneď ako všetci hráči vyložia po dvoch kartách, povie informátor nahlas slovo, ktoré napísal. Potom vysvetlí, prečo si vybral na približenie daného slova práve také karty, ktoré zahrál.

Ostatní hráči v smere hodinových ručičiek urobia to isté. Keď všetci vysvetlia svoju voľbu, nastáva hlasovanie o tom, kto je podľa nich sprisahanec. **Informátor nehlasuje.** Počínajúc hráčom po ľavici informátora a ďalej v smere hodinových ručičiek umiestni každý svoj hlasovací žetón vedľa značky ľubovoľného iného hráča.

*Príklad: Peter a Ján si myslia, že sprisahancom je Katka, pretože nebola schopná dostatočne hodnoverne vysvetliť, prečo zahrála svoje karty. Peter položí svoju hlasovaciu lupu vedľa Katkinej doštičky hráča. Katka naopak bude hlasovať proti Petrovi v nádeji, že sa Ján pri hlasovaní zmýli.*

5

## Bodovanie

Hneď ako všetci hráči odhlasujú, odhaľte všetky poznámkové bloky a pusťte sa do bodovania:

- Každý detektív, ktorý umiestnil svoju hlasovaciu lupu vedľa doštičky hráča sprisahanca, získava 3 VB.
- Pokiaľ vedľa doštičky hráča sprisahanca leží najviac 1 hlasovacia lupa, získava sprisahanec 5 VB a informátor 4 VB.
- Pokiaľ vedľa doštičky hráča sprisahanca leží 2 a viac hlasovacích lúp, nezískava sprisahanec ani informátor žiadne VB.

*Príklad: Peter a Ján mali pravdu a každý z nich dostane 3 VB. Katka a Daniel vyjdú v danom kole naprázdno.*

3

• TIRÁŽ •

DESEKSAHDY: Nevskiy  
 VYKANEBS studio  
 IMESTSTUDIA a design:  
 PŘEKLAAD: Pražák

Hráči si položia svoje získané žetóny VB lícom dole pred seba. Hneď ako skončí fáza bodovania, začína nové kolo. Aktívny hráč odovzdá ceruzu hráčovi, ktorý sedí naľavo od neho. Tento hráč sa stáva novým informátorom a vezme si k sebe poznámkové bloky. Skontrolujte, že ste vo všetkých preškrtnú predchádzajúce slovo, aby nenastali zmatky!

## Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď sa každý z hráčov stal raz informátorom (pri 6 – 8 hráčoch) alebo dvakrát (pri menej než 6 hráčoch). Následne všetci otočia svoje žetóny VB a sčítajú ich hodnoty. Hráč s najvyšším súčtom vyhráva. Ak má viac hráčov rovnaké najvyššie skóre, víťazí ten, kto vlastní viac žetónov VB. Pokiaľ panuje zhoda i tu, príslušní hráči sa o víťazstvo delia.

## ★ HERNÉ VARIANTY ★

### Tematická hra

Pred začiatkom prvého kola si hráči zvolia tému. Keď si informátor vyberá vo svojom ťahu slovo, musí zvoliť také, aby súviselo s témou, ktorá bola určená pred začiatkom hry. Témy môžu byť úzko zamerané (napríklad „detektívky“, „USA“, „herci“) alebo všeobecné („filmy“, „krajiny“, „literatúra“ atď.) v závislosti od náročnosti, s ktorou chcete hrať. Uistite sa, že všetci s vybranou témou súhlasia. Po niekoľkých kolách môžete tému zmeniť alebo skúsiť odohrať celú hru s rovnakou témou!

### Bez fázy diskusie

Ak nechcete vysvetľovať svoj výber kariet a iba hádať, kto je sprisahancom, môžete vynechať fázu „Diskusia a hlasovanie“. V tomto prípade začína hlasovanie hneď potom, čo všetci hráči vyložili po dvoch kartách. Aktívny hráč nehovorí nahlas vybrané slovo a hráči nevysvetľujú, prečo svoje karty zahráli.