

ALEXANDER PESHKOV & EKATERINA PLUZHNIKOVA

Ovčí orchester

& stratená nota

PRAVIDLÁ HRŮ



„Strieborná nota“ je preslávený hudobný festival, ktorý sa každoročne koná v Malebnom údolí. Stretávajú sa tam talentovaní ovčí hudobníci a dúfajú, že práve im udelí porota zložená zo zvlčilých kritikov Striebornú notu, hlavnú festivalovú cenu. Tento rok sa ale hlavná cena stratila. Odcudzil ju vlk so štyrmi spolupáchateľkami ovcami. Žiaden zo zločincov sa nezúčastnil hlavného koncertu. Vlci sú už na ceste na stanicu a chystajú sa odísť z údolia, ale ešte máte šancu vypočít' ovce.

Dokáže váš detektívny tím odhaliť' páchatel'a včas, aby sa hlavná cena vrátila?



1

Včera sa v Malebnom údolí konal galakonzert na záver hudobnej súťaže.



Náš detektívny tím má tiež veľmi rád hudbu. Je škoda, že nám koncert utiekol, ale páchatel'ov si určite utiecť nenecháme!

2

Keď boli všetci započúvaní do hudby, prehnaný vlk so svojimi štyrmi spolupáchatelkami z radu oviec odcudzil hlavnú cenu - Striebornú notu.



Ak máme tento prípad vyriešiť, musíme ihneď vypočúť všetky ovce a získať ich svedectvo!

3



Vlci, ktorí boli videní na koncerte, majú alibi. Musíme teda zistiť, ktorí to sú.

Ak vypátrame, ktoré štyri ovce na koncerte chýbali, nájdeme tak komplicov podlého vlka; budú celkom určite klamať.

4

Svedectvo klarinetistky



Všetci vlci s červenými sakami boli na koncerte.

Znamená to, že sú títo vlci nevinní...?

5



Ja som bola za akordeonistom.

Akordeonistovi teda môžeme veriť.

9

Svedectvo akordeonistu



Všetci vlci v modrých cylindroch boli na koncerte.

Akordeonistu bolo na koncerte vidieť. To znamená, že táto ovca je nevinná a jej slovám môžeme veriť. Vlci v modrých cylindroch sú z toho teda vonku!

6

Svedectvo huslistu



Vlci so žltými sakami... ehm... nie sú vinní.

Môžeme huslistovi veriť?

7



Bol som... ehm... za akordeonistom.

Ale to nie je možné! Za akordeonistom bola už jedna ovca. Takže jedna z týchto oviec – buď klarinetistka, alebo huslista – nám klame!

8

Po nejakom čase...

Už sme vypočuli takmer všetky ovce a naše vyšetrovanie sa chýlí ku koncu.

Stále ale máme medzi podozrivými 3 vlkov a 2 ovčie svedectvá si vzájomne odporujú. Jedna z týchto oviec určite klame, pretože poukazujú na rovnakú ovcu pred nimi.

Ale ako zistíme, kto je klamár, a komu môžeme naopak veriť? Ach, tamto je akordeonista! Poďme sa spýtať jeho!

10



Máme vás, pán Vlčík!

OBSAH:

- 16 kartičiek s ovcami
- 16 kariet s vlkami
- 24 kariet s jednoduchými prípadmi (modrá zadná strana)
- 16 kariet so zložitejšími prípadmi (červená zadná strana)
- 32 žetónov s hudobnými nástrojmi (16 nástrojov po dvoch kusoch)
- 36 žetónov so zeleninou (27 zreých a 9 skazených kusov)
- 1 vrecko na zeleninu
- 1 detektor pravdy
- 1 herný plán
- 1 figúrka vlka

UPOZORNENIE! Dbajte na to, aby ste kartu s prípadom zasunuli do detektora pravdy až na doraz (karta nesmie brániť krytu v uzatvorení):



CIEĽ HRY

Spoločne ako tím objavte, ktorý z vlkov je páchatelom. Vypočujte ovce, identifikujte komplicov a zistite totožnosť zlodēja. Ak sa vám podarí odhaliť páchatela včas, všetci vyhrávajú. Ale ak sa vlk s ukradnutou notou dostane až na stanicu a opustí údolie, všetci prehrávajú.

PRÍPRAVA HRY

Pred začatím prvej hry dôkladne uvoľnite všetky kartičky i žetóny z archu a rozdeľte ich podľa typu: kartičky s ovcami, žetóny so zeleninou a žetóny s hudobnými nástrojmi.

Pri prvých hrách používajte len karty s jednoduchými prípadmi (karty so zložitejšími prípadmi sú opísané v „Pravidlách pre pokročilých“ na strane 8).



- 1 Zamiešajte karty s prípadmi a jednu si náhodne vyberte, bez toho, že by ste sa na ňu pozreli. Zvyšok kariet s prípadmi vráťte do krabice, nebudete ich potrebovať.
- 2 Vezmite si detektor pravdy, nastavte ho tak, aby strana s notou smerovala nahor a otvorte kryt smerom k sebe, aby ste potom videli obrázok noty i ovce. Potom z ľavej strany zasunúť kartu do detektora ako je znázornené na obrázku (2) nižšie. Zatvorte kryt a položte prekladač na stôl, aby bol vidieť obrázok ovce na kryte.

DÔLEŽITÉ: Nepozerajte sa na prednú stranu karty a neukazujte ju ostatným hráčom!

- 3 Zamiešajte všetky kartičky s ovcami z zeleninovú stranou nahor. Urobte z nich na stole 4 kôpky po 4 kartách.
- 4 Rozložte na stôl všetkých 16 kariet s vlkami tak, aby mali všetci hráči dobrý výhľad na karty.



- 5 Vložte všetky žetóny so zeleninou do vrečka a premiešajte ich.
- 6 Položte na stôl herný plán a figúrku vlka položte na políčko s ikonou vlka – na koncertnú sálu.

V priebehu niekoľkých prvých hier používajte tú stranu herného plánu, ktorá je označená symbolom ★. Až si hru viac zažijete, odporúčame otočiť herný plán a používať stranu označenú symbolom ★★, aby bola hra náročnejšia.

- 7 Urobte na stole kôpku zo žetónov s hudobnými nástrojmi.

DÔLEŽITÉ! Odporúčame vám, aby ste si pred hrou prezreli všetky žetóny so zeleninou a zoznámili sa s nimi. Dyňa, hlávkový šalát a baklažán sú veľké. Paprika, mrkva a uhorka majú strednú veľkosť. Paradajka, brokolica a hrášok sú malé. Jeden exemplár od každého druhu zeleniny je skazený (má na sebe tmavé škvrny). Ovce majú zeleninu radi, a keď im prinesiete niečo dobré, môžete od nich získať cenné informácie. Každý ovcí chutí niečo iné (poznáte to podľa ikoniek na každej kartičke s ovcou) a skazenú zeleninu nemá nikto rád!

PRIEBEH HRY

Najvyšímavejší hráč si vezme vrečko a začne hru. Ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Každý ťah je tvorený 5 krokmi:

1 VLCI OPÚŠŤAJÚ ÚDOLIE.

Výsluchy oviec zaberú nejaký čas a vlci (vrátane páchatefa) sa s každou minútou vzdalujú. Posuňte figúrku vlka o jedno políčko na hernom pláne.

2 ZAVOLAJTE SI NA VÝSLUCH OVCE (ALEBO VIAC OVIEC).

Vyberte si zo štyroch oviec viditeľných na kôpkach tú, ktorú chcete vypočuť. Aby ste od nej získali nejakú informáciu, musíte nájsť zeleninu, ktorá jej chutí (ktorýkoľvek z troch druhov vyobrazených na kartičke s ovcou). Nahlas povedzte, ktorú ovcu budete vypočúvať, potom siahnite jednou rukou do vrečka a snažte sa len hmatom (nepozerať sa!) nájsť zeleninu, ktorá danej ovci chutí. Až si budete myslieť, že ste našli správnu zeleninu, vytiahnite ju z vrečka a overte si to.

A Ak ste našli zrelý exemplár zeleniny, ktorý zodpovedá druhu vyobrazenému na kartičke s ovcou, *položte ju vedľa vybranej ovce (kartičku ale nechajte ležať na kôpke)*. Teraz môžete ovcu vypočuť (*pozri 3. krok*), alebo môžete...

► zariskovať a vypočuť s prvou ovcou ešte jednu. Druhej ovci **musí** chutiť zelenina, ktorú ste už našli. Teraz nájdite rovnakým spôsobom ako prvýkrát ďalšiu zeleninu, ktorú má táto druhá ovca rada. Uspeli ste? Ak áno, môžete obe ovce vypočuť (*pozri 3. krok*), alebo...

► sa pokúste vypočuť aj tretiu ovcu, a to všetko počas jediného ťahu! Tretej ovci **musia** chutiť obidva druhy zeleniny, ktoré ste už našli. Ak je taká kartička s ovcou na stole vidieť, nájdite tretiu zeleninu, ktorá tejto ovci chutí (*ani teraz sa do vrečka nepozerajte*). Ak znova uspejete, môžete vypočuť všetky tri ovce (*pozri 3. krok*).

B Ak v ktorejkoľvek chvíli neuspejete (vytiahnete z vrečka nesprávny druh zeleniny alebo skazený kus), váš ťah okamžite končí. Všetky zrelé kusy zeleniny vrátne späť do vrečka a ten skazený (ak ste ho vytiahli) nechajte na stole. Dajte vrečko ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. V tomto ťahu k žiadnemu výsluchu nedôjde!

PRIKLAD: Anna chce vypočuť ovcu s akordeónom ①. Podarí sa jej vo vrečku nájsť zrelú mrkvu. Následne sa rozhodne vypočuť tiež ovcu s tamburínou ②, pretože aj tá má rada mrkvu. Nájde pre ňu baklažán. Nakoniec sa Anna pokúsi vypočuť aj ovcu, ktorá hrá na bicie ③, pretože jej chutí mrkva aj baklažán. Potrebuje teda nájsť zrelú paradajku, ale vytiahne len skazenú dyňu. To je smola! Jej ťah končí, bez toho, že by vypočula, čo len jednu ovcu. Anna vráti mrkvu a baklažán do vrečka a skazenú dyňu nechá na stole. Potom dá vrečko Samuelovi.



3 VYPOČUJTE OVCU (ALEBO VIAC OVIEC).

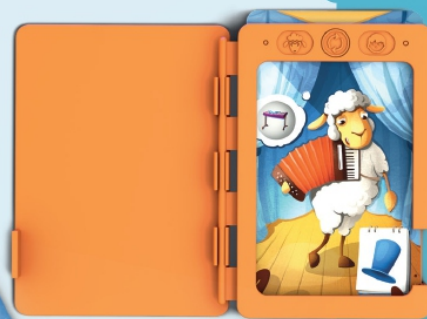
Vezmite si kartičku s ovcou, ktorú sa vám podarilo pozvať na výsluch, a otočte ju. Čo táto ovca vie?

- ♪ Ovca ukazuje na obrázok vo vašom bloku a uvádza, že všetci vlci s vyobrazeným kusom odevu či doplnkom boli na koncerte prítomní.
- ♪ Tiež niečo hovorí, lenže vy ovčej reči nerozumiete! Budete musieť použiť detektor pravdy.

Uchopte detektor pravdy ovčou stranou nahor (ešte neotvárajte kryt). Zasuňte kartičku s ovcou do detektora stranou so šípkou nahor, ako to vidíte na obrázku.



Teraz detektor pravdy otvorte a pozrite sa na výsledok. Zo svedectva sa dozviete, ktorá ovca bola na koncerte, takže sa nepodieľala na krádeži.



Zatvorte detektor a AŽ POTOM vytiahnite kartičku s ovcou. Kartičku s ovcou položte na stôl, stranou s blokom nahor. Do otvoru v kartičke vložte žetón s príslušným hudobným nástrojom, aby ste nezabudli, čo ste zistili.



Ak sa vám podarilo pozvať na výsluch ďalšiu ovcu, vypočujte ju rovnakým spôsobom.

4 VRÁŤTE DO VRECKA VŠETKY ZRELÉ KUSY ZELENINY.

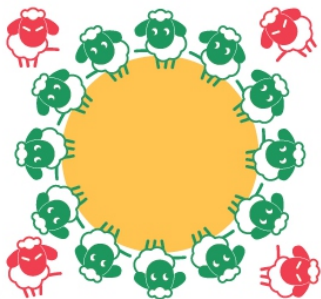
Skazené kusy (ak boli predtým vytiahnuté) nechajte na stole. Dajte vrečko ďalšiemu spoluhráčovi v smere hodinových ručičiek.

5 JE ČAS PREMÝŠLAŤ!

V orchestri je celkovo 16 oviec.

- 🌿 12 z nich bolo na koncerte a sedeli jedna za druhou v kruhu. Každá z oviec teda pred sebou videla práve jednu ďalšiu. Ak teda napríklad ovca s akordeónom ukazuje na ovcu hrajúcu na xylofón, potom je ovca hrajúca na xylofón určite nevinná a hovorí pravdu.

- 🐀 4 ovce chýbali – sú to komplici páchatela a budú sa vás snažiť miast' poukázaním na poctivú ovcu. Nikto na nich nebude ukazovať a určite budú klamať o tom, ktorí vlci boli prítomní na koncerte!



Na obrázku vľavo sú poctivé ovce vyznačené zeleno a spolupáchatelia sú červení. Na každú poctivú ovcu ukazuje ovca, ktorá sedí za ňou, ale na spolupáchateľa neukazuje nikto. Podarilo sa vám nájsť poctivú ovcu? Povie vám, ktorí vlci sú nevinní. Karty nevinných vlkov môžete odložiť nabok.

Ak dve ovce ukazujú na rovnakú ovcu, potom jedna z nich klame. Ktorá? Musíte pokračovať s výsluchmi, aby ste to zistili...



PRÍKLAD 1: Detektor pravdy nám povedal, že ovca-gitaristka videla ovcu s trúbkou. Trubkárku už sme vypočúvali predtým – jej kartička je položená na stole. Teraz máme istotu, že trubkárka je nevinná a hovorí pravdu.

Trubkárka nám oznámila, že všetci vlci v žltých nohaviciach boli na koncerte prítomní, takže ich môžeme vyškrtnúť zo zoznamu podozrivých. Karty s vlkami v žltých nohaviciach teda odložíme nabok – títo vlci sú nevinní.

Zatiaľ ešte nevieme, či ovca-gitaristka nie je spolupáchatelka.



PRÍKLAD 2: Hráč na balalajku tiež ukazuje na trubkárku. Ale to nemôže byť pravda! Každý hudobník pred sebou videl len jednu ovcu a každého videla len jedna ovca sediaci za ním. To znamená, že buď gitaristka, alebo hráč na balalajku klamú!

Teraz vieme, že páchatel má na sebe buď červený cylinder, alebo modré sako. Karty s vlkami, ktorí nemajú ani jedno, môžeme odložiť nabok – sú nevinní. Počas ďalšieho postupu hry môžeme vydedukovať viac...



PRÍKLAD 3: Nový svedok! Hudobník s rumba guľami ukazuje na hráča na balalajku. To znamená, že hráč na balalajku je nevinný a gitaristka je kompli! Hráč na balalajku teda potvrdí, že všetci vlci s modrými sakami sú nevinní – môžete ich odložiť nabok. Pozrite sa znova na kartičku s gitaristkou. Pretože je gitaristka spolupáchatelkou, klame tiež o odevu či doplnkoch nevinných vlkov. Znamená to teda, že prehnáný vlčí zloděj má červený cylinder!

Teraz sú už podozriví len vlci s červeným cylindrom.



TIP: Po výsluchu si zoradte ovce, ktoré na seba ukazujú, za seba. Budete tak mať lepší prehľad o celej situácii.

Je možné, že výsluch neprinesie žiadne cenné informácie. Môže ale tiež spustiť celý reťazec odhalení! Nakoniec musí na zozname zostať len jeden podozrivý – páchatel, ktorého hľadáte!

KONIEC HRY

Hra môže mať dve rôzne zakončenia:

1 ZOSTANE IBA JEDEN PODOZRIVÝ.

Otvorte detektor pravdy, vyberte z neho kartu s prípadom a pozrite sa na skutočného páchatela v pravom dolnom rohu. Ak je to váš zostávajúci podozrivý, **gratulujeme, vyhrali ste!** Ak nie, museli ste niekde urobiť chybu a podozrivý uprchol. **Prehrávate.**

PRAVIDLÁ PRE POKROČILÝCH

Po odohraní niekoľkých hier môžete vyskúšať tieto pravidlá pre pokročilých, a to buď samostatne, alebo súčasne:

VYBERAVÍ JEDÁCI: Kedykoľvek z vrečka vytiahnete skazenú zeleninu, odstráňte príslušnú kartičku s ovcou. Ovca bola tak dotknutá tým, že ste jej ponúkli skazený kúsok, že okamžite opustila údolie. Nikdy sa nedozviete, čo vám chcela povedať! Ak sa vám minú svedkovia, môžete skúsiť šťastie a tipnúť si, kto zo zostávajúcich podozrivých je zloďež.

2 NA ZAČIATKU ŤAHU JE FIGÚRKA VLKA NA POSLEDNOM POLÍČKU HERNÉHO PLÁNU A HRÁČI MAJÚ STÁLE NIEKOĽKO PODOZRIVÝCH.

Vlak onedlho opustí údolie a všetci podozriví odídu, bez toho, že by ste odhalili páchatela. Ale stále máte ešte jednu šancu na víťazstvo! Namiesto posunutia figúrky vlka na hernom pláne si môže aktívny hráč tipnúť, ktorý z vlkov je páchatelom. Hráč si vyberie jedného zo zvyšných podozrivých a skontroluje kartu k prípadu, ako bolo opísané v predchádzajúcom bode. Ak je hráčov tip správny – **gratulujeme, všetci vyhrávate!** V opačnom prípade vám prehnany vlk uprchol a vy **prehrávate.** Nabudúce vám to možno vyjde!

KARTY SO ZLOŽITÝMI PRÍPADMI:

Keď sú teraz spolupáchatelia prešíkanejší, môžu ukazovať aj na ostatných komplicov! Stále sa vám môže podariť odhaliť ich klamstvá, ale budete potrebovať vidieť celú reťaz oviec. Alebo jej časť. Alebo možno stačí pár výsluchov... Premýšľajte sami, alebo využite tipy uvedené vpravo.



Ako odhaliť prešíkanejších páchatel'ov:

- ♪ Aj keď môžu spolupáchatelia ukazovať na seba navzájom, **poctivá ovca bude stále ukazovať iba na poctivú ovcu.**
- ♪ Porovnajte svedectvo – ak ovca A hovorí, že vlci v modrých sakách sú nevinní, a ovca B hovorí, že vlci v zelených sakách sú nevinní, potom **minimálne jedna z nich hovorí pravdu** (pretože páchatel má na sebe len jedno sako).
- ♪ **Spolupáchatelia sú len 4.** Ak je reťazec oviec, ktoré na seba ukazujú, dlhší než počet neodhalených komplicov, posledná ovca, na ktorú niekto ukazuje, je nevinná.
- ♪ **V každej hre je páchatel.** Ak vám ovca povie, že všetci zostávajúci podozriví sú nevinní, **je to klamstvo!**
- ♪ A naopak, ak ovca ukazuje na vlkov, ktorí už boli predtým odobraní ako nevinní, potom **rozhodne hovorí pravdu.** Táto ovca nie je komplic.

VŠETKY NÁSTROJE



POĎAKOVANIE AUTOROV

Autori by radi poďakovali spoločnosti Gamewright, ktorej hra „Outfoxed“ ich inšpirovala na vytvorenie tejto stolovej hry.



Red Cat Games LLC 51/1-14,
Komitas Ave Jerevan 0014, Arménie
mail@redcatgames.am / www.RedCatGames.am

Vyrobené menom Lifestyle Boardgames Ltd.
©2021 ©2021 Všetky práva vyhradené.

DIZAJN HRY: Alexander Peshkov a Ekaterina Pluzhnikova

ILUSTRÁCIE: Ekaterina Izobova

UMELECKÁ RIADITEĽKA: Anastasia Durova

PROJEKTOVÍ MANAŽÉRI: Maria Kravchenko, Dmitriy Rudev

LAYOUT A GRAFICKÝ DIZAJN: Lesya Yatsko



Chýba vám, alebo máte poškodený komponent?
Napište nám na info@albi.cz, radi vám zadarmo pošleme nový!
Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nielen)
o našich hrách porozprávať
s ďalšími nadšenými hráčmi?
Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví!“

albi