

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

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

© 2019 Granna © 2019 HUCH

Všetky práva vyhradené.

Vyrobené v Poľsku.

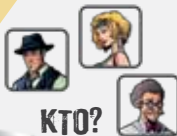
Ilustrácie: fiore-gmbh.de

Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:

Pygmalino, s. r. o.

Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

www.pygmalino.sk



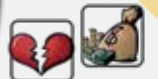
KTO?



KDE?



ČÍM?



PRE ČO?



HUCH!

02350/3 SK

HENRIK LARSSON & KRISTIAN AMUNDSEN ØSTBY

GANGSTER CITY



Vek hráčov



Počet hráčov



Čas hrania



OBSAH ŠKATULKY



- 54 kariet prípadov

- 6 stojančekov na karty

Plastové súčasti hry v škatulke sa môžu líšiť od súčastí na ilustrácii.

- návod

NA KARTÁCH NÁJDEME

- 3 podozrivých (umelkyňa, vedec alebo gauner)
- 3 vražedné zbrane (revolver, nôž alebo injekčná striekačka)
- 3 miesta činu (divadlo, ulica alebo hotelová izba)
- 2 motívy (pre peniaze alebo z lásky)

Každá z možných kombinácií dôkazov zločinu sa môže objaviť iba raz.

V spodnej časti karty sú zhrnuté údaje, ktoré karta obsahuje.

Čísla 0, 1, 2 a 3 na okrajoch karty uľahčujú sledovanie získaných informácií.



GRANNA

GRANNA

Hm... Tak to vy ste tá posledná nádej pre Gangster City?

Sakra... Povedal som starostovi, že potrebujem

poriadneho policajta, a on mi posielal vás?

No nič, dúfam, že viete, do čoho sa púšťate.

Toto nie je žiadny lacný film – práca detektíva nie je zábava!

Ukazovatele kriminality už lezú nad strechu našej stanice,

takže počítam s rýchlymi výsledkami. Kto ako prvý objasní

dva prípady, posunie sa do čela môjho zoznamu s prémiami.

Čo je, čakáte na zvláštnu pozvánku? Dajte si dohromady indicie a uvažujte – ale žiadne omyly. Nechcem počuť o nejakom bezdôvodnom zatýkaní! Také neprofesionálne správanie vám u mňa neprejde. Jasně?

Komisár Pravoslav Chytil



CIEĽ HRY

Komisár Chytil už vám dodal pár stôp. Musíte si z kariet vyvodiť správne závery a doložiť, kto je vašim podozrivým, čím zločin spáchal, kde sa to stalo a aký mal motív. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý správne vytypuje a zatkne dvoch zločincov.

PRIEPRAVA HRY

- Každý detektív si vezme jeden stojanček na kartu.
- Zamiešajte všetky karty prípadov a rozdajte každému detektívovi jednu kartu lícom dole (nikto nesmie vidieť informácie na svojej karte prípadu!) Každý si svoju kartu vloží do stojančka a postaví ju pred seba rubom k sebe. Gangster vyobrazený na líci vašej karty je zločinec, ktorého musíte zatknúť, vy ho však nevidíte, pretože vďaka polohe jednotlivých stojančekov môže každý vidieť len karty ostatných hráčov.
- Zo zvyšných kariet prípadov náhodne vytiahnite tri a položte ich odkryté doprostred stola.

- Balíček zakrytých kariet prípadov položte vedľa troch odkrytých kariet.
Nastal čas vyriešiť prípady!

PRIEBEH HRY

Zhromažďovanie indícií a riešenie prípadov začne najiniciatívnejší detektív, teda ten, kto prišiel s návrhom zahrať si Gangster City.

V rámci svojho ťahu môžete:

- urobiť vyšetrowanie,
- zatknúť podozrivého.

VYŠETROVANIE

Zvoľte si jednu z troch odkrytých kariet alebo to risknite a vezmite si hornú kartu z balíčka.

Vybranú kartu pridržte vedľa karty prípadu, ktorú máte vo svojom stojančku.

Ostatní hráči obe karty porovnajú a oznámia vám, koľko je na nich spoločných prvkov (0, 1, 2 alebo 3).

Na vlastnú kartu sa stále nemôžete pozrieť! Ostatní hráči vám len môžu oznámiť, koľko prvkov obe karty spája, ale nepovedia vám, ktoré prvky to sú.

Vybranú kartu prípadu si položte pred seba tak, aby vám číslo na jej okraji pripomínalo, koľko prvkov má spoločných s kartou vášho prípadu.

Ak sa vám bude kedykoľvek počas hry zdať, že poskytnuté informácie môžu byť chybné, opýtajte sa ostatných hráčov, či obe karty naozaj porovnali správne.

Ak sa ukáže, že vás informovali mylne, váš aktívny prípad je tým automaticky vyriešený (urobte postup opísaný v kroku **Odôvodnené obvinenie**).

Príklad: Eva si pozorne prezrela karty uprostred stola. Domnieva sa, že v jej prípade je hlavnou podozrivou umelkyňa a že zločin bol spáchaný v divadle. Eva má šťastie. Jedna z odkrytých kariet na stole obsahuje práve tieto dve informácie. Keď si ju vezme, môže získať viac údajov o vražednej zbraňi alebo motíve. Rozhodne sa teda, že bude túto stopu sledovať. Zvolenú kartu postaví vedľa svojej karty prípadu, aby ich ostatní hráči mohli porovnať. Ukazuje sa, že sa karty zhodujú v troch prvkoch. Eva už teda má istotu, pokiaľ ide o páchatela a miesto, a tiež vie, že tretím zhodným prvkom musí byť buď motív (z lásky), alebo zbraň (injekčná striekačka). Zvolenú kartu si pred seba položí tak, aby strana s číslom 3 bola otočená k nej.

Teraz začne svoj ťah ďalší detektív.



ZATKNUTIE

Namiesto akcie **vyšetrovania** sa vo svojom ťahu môžete rozhodnúť pre akciu **zatknutia**. Urobte ju v okamihu, keď už tušíte, kto zločin spáchal, kde ho spáchal, akú zbraň použil a aký mal k zločinu motív. Urobíte to tak, že nahlas povieť všetky štyri prvky, ktoré podľa vášho názoru obsahuje karta prípadu vo vašom stojančeku. Ostatní hráči vám len potvrdia, či sa **všetky prvky** zhodujú, alebo nie; nepoviem vám však nič bližšie o prípadných chybách, ktorých ste sa dopustili.

Odôvodnené obvinenie

Výborne! Komisar Chytil je na vás pyšný. Nechajte si kartu vyriešeného prípadu a položte ju zakrytú (lícom dole) pod svoj stojanček. Pozbierajte karty použité na vyriešenie prípadu a položte ich vedľa hlavného balíčka ako balíček odložených kariet. Z hlavného balíčka si vezmite novú kartu prípadu a postavte ju do stojančeka; opäť sa pritom nesmiete pozrieť na jej lícovú stranu. Teraz začne svoj ťah ďalší detektív.

Bezdôvodné obvinenie

Ach nie! Asi ste niečo prehliadli. Komisar Chytil zúri! Začína na vás kričať, preto si radšej rýchlo začinite znovu lámať hlavu nad dôkazmi. Váš ťah sa skončil – nemáte už možnosť urobiť žiadnu akciu. Až v ďalšom ťahu môžete znovu urobiť vyšetrovanie alebo sa pokúsiť o zatknutie.

KONIEC HRY

Hra sa končí v okamihu, keď niektorý z detektívov zatkne svojho druhého páchatela.



PRAVIDLÁ PRE SKÚSENÝCH DETEKTÍVOV

Náročnosť hry si môžete zvýšiť tým, že si pre akciu zatknutia stanovíte limit jediného bezdôvodného obvinenia. Detektív, ktorý sa pomýli druhýkrát, vypadne z hry alebo príde o daný prípad.

V takom prípade odloží kartu prípadu zo svojho stojančeka a vezme si novú; opäť si nesmie prezrieť jej prvky. Ak bola hra napríklad príliš krátka alebo vám nestačila priniesť dostatok vzrušenia z pátrania, môžete si zvýšiť počet prípadov, ktorých vyriešenie znamená koniec hry.

PRAVIDLÁ PRE JEDNÉHO HRÁČA ALEBO PRE KOOPERAČNÚ HRU

Ak máte chuť vyriešiť prípad samostatne alebo ak chcete, naopak, odhaliť zločin spolu s priateľmi (ako detektívna kancelária), vyskúšajte si úlohy z nasledujúcej tabuľky.

Vyberte si **nevymiešaný prípad**, ktorým sa chcete zaoberať. V stĺpci **Stopy** nájdete číslo karty a informáciu o tom, koľko má s kartou vášho **nevymiešaného prípadu** spoločných prvkov (číslo karty: počet spoločných prvkov). Uvedené karty si položte pred seba (príslušným okrajom k sebe) a... „Do práce, detektívi! Alebo čakáte na zvláštnu pozvánku?!“ zahrmel komisár Chytil.

Príklad: Pokus o vyriešenie prípadu číslo 6 si vyžaduje, aby ste si v balíčku našli karty s číslami 24, 48 a 53. Tieto karty si položte príslušnými stranami k sebe (kartu č. 25 stranou 2, kartu č. 28 stranou 1 a kartu č. 53 stranou 0). Teraz máte všetky informácie potrebné na usvedčenie a zatknutie páchateľa.

Ak ste si už po analýze informácií z kariet vytýpovali páchateľa a chystáte sa ho zatknúť, overte si v stĺpci **Riešenie**, či ste uvažovali správne.



Nevymiešané prípady

Náročnosť

Stopy

01	Nízka	3:0 – 35:3
02	Nízka	12:0 – 50:0
03	Nízka	5:0 – 50:1
04	Nízka	7:1 – 15:0 – 21:0
05	Nízka	15:2 – 40:3 – 46:3
06	Nízka	25:2 – 48:1 – 53:0
07	Nízka	7:0 – 22:1 – 36:3
08	Nízka	5:2 – 30:0 – 45:1
09	Stredná	2:2 – 9:2 – 50:0
10	Stredná	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1
11	Stredná	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1
12	Stredná	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1
13	Stredná	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1
14	Stredná	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2
15	Stredná	13:3 – 18:3 – 39:1
16	Stredná	11:1 – 26:1 – 27:1 – 50:1 – 51:1
17	Vysoká	1:1 – 20:1 – 27:3 – 43:2
18	Vysoká	4:1 – 19:2 – 26:2 – 40:1
19	Vysoká	31:3 – 36:2 – 37:1 – 49:2
20	Vysoká	32:1 – 35:1 – 46:1 – 54:2
21	Vysoká	22:2 – 26:2 – 38:3
22	Vysoká	12:1 – 23:1 – 35:2 – 39:1 – 42:1

67	: 71
75	: 50
83	: 61
5	: 60
96	: 10
2	: 17
20	: 90
34	: 22
4	: 10
45	: 14
21	: 20
17	: 15
54	: 07
4	: 13
48	: 04
27	: 18
13	: 08
25	: 11
4	: 16
28	: 03
41	: 12
20	: 6

Riešenie:

Tak čo, detektívi, máte všetky prípady vyriešené?