

Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese info@pygmalino.cz.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.

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

© 2019 Granna © 2019 HUCH
Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Polsku.

Ilustrace: fiore-gmbh.de

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:
Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín

www.pygmalino.cz



GRANNA

HUCH!

02350/3 CZ

HENRIK LARSSON & KRISTIAN AMUNDSEN ØSTBY

GANGSTER CITY

Věk hráčů



Doba hraní



Počet hráčů



OBSAH KRABÍČKY



• 54 karet případů

• 6 stojáneků na karty

Plastové součásti hry v krabíčce se mohou lišit od součástí na ilustraci.

• návod

NA KARTÁCH NAJDEME

- 3 podezřelých (umělkyně, vědec nebo gauner)
- 3 vražedné zbraně (revolver, nůž nebo injekční stříkačka)
- 3 místa činu (divadlo, ulice nebo hotelový pokoj)
- 2 motivy (pro peníze nebo z lásky)

Každá z možných kombinací důkazů zločinu se může objevit pouze jednou.

Ve spodní části karty jsou shrnuty údaje, které karta obsahuje.

Čísla 0, 1, 2 a 3 na okrajích karty usnadňují sledování získaných informací.



GRANNA

Hm... Tak to vy jste ta poslední naděje pro Gangster City?

Kruci... Řekl jsem starostovi, že potřebuju pořádného poldu, a on mi posílá vás?

No nic, doufám, že víte, do čeho se pouštíte.

Tohle není žádný laciný film – práce detektiva není legrace!

Ukazatele kriminality už lezou nad střechu naší stanice,

takže počítám s rychlými výsledky. Kdo jako první objasní dva případy, posune se do čela mého seznamu s premiemi.

Co je, čekáte na zvláštní pozvánku? Dejte si dohromady indicie a uvažujte – ale žádné omyly. Nechci slyšet o nějakém bezdůvodném zatýkání! Takové neprofesionální chování vám u mě neprojde. Jasně?



Komisař Čestmír Chytil

CÍL HRY

Komisař Chytil už vám dodal pár stop. Musíte si z karet vyvodit správné závěry a doložit, kdo je vašim podezřelým, čím zločin spáchal, kde se to stalo a jaký měl motiv. Vítězem se stává hráč, který jako první správně vytipuje a zatkne dva zločince.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý detektiv si vezme jeden stojánek na kartu.
- Zamíchejte všechny karty případů a rozdejte každému detektivovi jednu kartu lícem dolů (nikdo nesmí spatřit informace na své kartě případu!) Každý si svou kartu vloží do stojánu a postaví ji před sebe rubem k sobě. Gangster vyobrazený na líci vaší karty je zločinec, kterého musíte zatknout, vy jej však nevidíte, protože díky poloze jednotlivých stojánků může každý vidět jen karty ostatních hráčů.
- Ze zbylých karet případů náhodně vytáhněte tři a položte je odkryté doprostřed stolu.

- Balíček zakrytých karet případů položte vedle tří odkrytých karet.
Nastal čas vyřešit případy!

PRŮBĚH HRY

Shromáždování indicií a řešení případů zahájí nejiniciativnější detektiv, tedy ten, kdo přišel s návrhem zahrát si Gangster City.

V rámci svého tahu můžete:

- nebo
 - provést vyšetřování,
 - zatknout podezřelého.

VYŠETŘOVÁNÍ

Zvolte si jednu ze tří odkrytých karet nebo to riskněte a vezměte si horní kartu z balíčku.

Vybranou kartu přidržte vedle karty případu, kterou máte ve svém stojánu.

Ostatní hráči obě karty porovnají a oznámí vám, kolik je na nich společných prvků (0, 1, 2 nebo 3).

Na vlastní kartu se stále nemůžete podívat! Ostatní hráči vám jen mohou sdělit, kolik prvků obě karty spojuje, ale neřeknou vám, které prvky to jsou.

Vybranou kartu případu si položte před sebe tak, aby vám číslo na jejím okraji připomínalo, kolik prvků má společných s kartou vašeho případu.

Bude-li se vám kdykoli během hry zdát, že poskytnuté informace mohou být chybné, zeptejte se ostatních hráčů, zda obě karty opravdu porovnali správně.

Pokud se ukáže, že vás informovali mylně, váš aktivní případ je tím automaticky vyřešen (proved'te postup popsany v kroku **Odůvodněné obvinění**).

Příklad: Eva si pozorně prohlédla karty uprostřed stolu. Domnívá se, že v jejím případě je hlavní podezřelou umělkyně a že zločin byl spáchán v divadle. Eva má štěstí. Jedna z odkrytých karet na stole obsahuje právě tyto dvě informace. Když si ji vezme, může získat více údajů o vražedné zbrani nebo motivu. Rozhodne se tedy, že bude tuto stopu sledovat. Zvolenou kartu postaví vedle své karty případu, aby je ostatní hráči mohli porovnat. Ukazuje se, že se karty shodují ve třech prvcích. Eva už tedy má jistotu, pokud jde o pachatele a místo, a také ví, že třetím shodným prvkem musí být buď motiv (z lásky), nebo zbraň (injekční stříkačka). Zvolenou kartu si před sebe položí tak, aby strana s číslem 3 byla otočená k ní.

Nyní začne svůj tah další detektiv.



ZATČENÍ

Namísto akce **vyšetřování** se ve svém tahu můžete rozhodnout pro akci **zatčení**. Provedte ji v okamžiku, kdy už tušíte, kdo zločin spáchal, kde ho spáchal, jakou zbraň použil a jaký měl ke zločinu motiv. Uděláte to tak, že nahlas řeknete všechny čtyři prvky, které podle vašeho názoru obsahuje karta případu ve vašem stojánku. Ostatní hráči vám jen potvrdí, zda se **všechny prvky** shodují, nebo ne; neřeknou vám však nic bližšího o případných chybách, jichž jste se dopustili.

Odůvodněné obvinění

Výborně! Komisař Chytil je na vás pyšný. Nechte si kartu vyřešeného případu a položte ji zakrytou (lícem dolů) pod svůj stojánek. Seberte karty použité k vyřešení případu a položte je vedle hlavního balíčku jako balíček odložených karet. Z hlavního balíčku si vezměte novou kartu případu a postavte ji do stojánku; opět se přitom nesmíte podívat na její lícovou stranu. Nyní zahájí svůj tah další detektiv.

Bezdůvodné obvinění

A jéje! Asi jste něco přehlédli. Komisař Chytil zuří! Začíná na vás křičet, proto si raději rychle začněte znovu lámat hlavu nad důkazy. Váš tah skončil – nemáte už možnost provést žádnou akci. Teprve v dalším tahu můžete znovu provést vyšetřování, nebo se pokusit o zatčení.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z detektivů zatkne svého druhého pachatele.



PRAVIDLA PRO ZKUŠENÉ DETEKTIVY

Obtížnost hry si můžete zvýšit tím, že si pro akci zatčení stanovíte limit jediného bezdůvodného obvinění. Detektiv, který se splete podruhé, vypadne ze hry, nebo přijde o daný případ.

V takovém případě odloží kartu případu ze svého stojánku a vezme si novou; opět si nesmí prohlédnout její prvky. Pokud byla hra třeba příliš krátká nebo vám nestačila přinést dostatek vzrušení z pátrání, můžete si zvýšit počet případů, jejichž vyřešení znamená konec hry.

PRAVIDLA PRO JEDNOHO HRÁČE NEBO PRO KOOPERAČNÍ HRU

Máte-li chuť vyřešit případ samostatně nebo chcete-li naopak odhalit zločin společně s přáteli (jako detektivní kancelář), vyzkoušejte si úkoly z následující tabulky.

Vyberte si **nevyřešený případ**, kterým se chcete zabývat. Ve sloupci **Stopy** najdete číslo karty a informaci o tom, kolik má s kartou vašeho **nevyřešeného případu** společných prvků (číslo karty : počet společných prvků). Uvedené karty si položte před sebe (příslušným okrajem k sobě) a... „Do práce, detektive! Nebo čekáte na zvláštní pozvánku?“ zahřměl komisař Chytil.

Příklad: Pokus o vyřešení případu číslo 6 vyžaduje, abyste si v balíčku našli karty s čísly 24, 48 a 53.

Tyto karty si položte příslušnými stranami k sobě (kartu č. 25 stranou 2, kartu č. 28 stranou 1 a kartu č. 53 stranou 0). Nyní máte všechny informace potřebné k usvědčení a zatčení pachatele.

Jestliže jste si už po analýze informací z karet vytipovali pachatele a chystáte se jej zatknout, ověřte si ve sloupci **Řešení**, zda jste uvažovali správně.



Nevyřešené případy

Obtížnost

Stopy

01	Nízká	3:0 – 35:3
02	Nízká	12:0 – 50:0
03	Nízká	5:0 – 50:1
04	Nízká	7:1 – 15:0 – 21:0
05	Nízká	15:2 – 40:3 – 46:3
06	Nízká	25:2 – 48:1 – 53:0
07	Nízká	7:0 – 22:1 – 36:3
08	Nízká	5:2 – 30:0 – 45:1
09	Střední	2:2 – 9:2 – 50:0
10	Střední	14:2 – 31:0 – 36:1 – 37:1
11	Střední	8:2 – 10:1 – 20:2 – 38:1
12	Střední	12:1 – 13:1 – 49:2 – 52:1
13	Střední	18:2 – 19:1 – 21:2 – 27:1
14	Střední	9:3 – 12:1 – 31:1 – 49:2
15	Střední	13:3 – 18:3 – 39:1
16	Střední	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

17 : 71
25 : 50
33 : 61
5 : 60
36 : 10
2 : 21
20 : 90
22 : 34
10 : 4
14 : 45
21 : 27
15 : 17
07 : 54
13 : 4
04 : 48
18 : 27
13 : 08
11 : 25
16 : 4
03 : 28
12 : 41
20 : 6

Řešení:

Tak co, detektive, máte všechny případy vyřešené?