

Pozor, zloději!

(DJ08542)



5–99 let



2–4 hráči



15 minut



4 hrací desky (kuchyň, obývací pokoj, ložnice, zahrada), 36 žetonů s předměty (9 ke každé hrací desce), 1 žeton s rodinou, 1 sáček.



Pozor, zloděj! Ráno po probuzení rodina zjistila, že v domě byl zloděj a ukradl některé věci. Podaří se vám zjistit, jaké předměty chybí?

Pozor na zloděje! je paměťová hra. Hráči se střídavě v hraní rolí: jeden vždy představuje rodinu a ostatní hráči představují zloděje, poté se v roli vystřídají. Zloděj využije chvíle, kdy rodina spí, a ukradne / odstraní z hracích desek jeden nebo více předmětů z hracích desek. Hráč v roli rodiny se snaží zjistit, jaké předměty chybí.



Příprava na hru

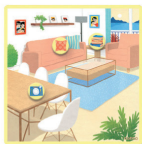
Položte 4 hrací desky doprostřed stolu tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Vložte všechny žetony s předměty do sáčku. Vytáhněte náhodných 12 žetonků a rozdělte je na hrací desky podle toho, do jaké místnosti patří. Každý předmět patří na jednu z hracích desek: má stejnou barvu jako okraj desky.

Poznámka: Před začátkem první hry si prohlédněte všechny žetony a dohodněte se na tom, jak předměty na nich budete nazývat.



Průběh hry

V prvním kole hry je v roli rodiny nejstarší hráč. Hráči se pak v roli rodiny střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, si před sebe položí velký žeton s rodinou.



Je noc: hráč v roli rodiny zavře oči a napočítá hlasitě do 10. Během této doby odeberou ostatní hráči předměty odkudkoli z domu. Schovají si ukradený předmět nebo předměty v rukou. Pokud hrají:

- 2 hráči: zloději odeberou 4 předměty,
- 3 hráči: zloději odeberou 2 předměty,
- 4 hráči: zloději odeberou 1 předmět.

Jakmile hráč napočítá do 10, otevře oči a kontroluje dům. Pojmenuje každou hrací desku a řekne, jaký předmět nebo předměty zmizely. Pokud si správně zapamatoval chybějící předmět, dostane žeton s tímto ukradeným předmětem, který si položí před sebe obrázkem nahoru.

Hráč tímto způsobem prohledá celý dům. Jeho tah končí, jestliže:

- nasbíral všechny přes noc ukradené předměty,
- udělal chybu (jmenoval předmět, který z domu nezmizel, nebo ho přiřadil ke špatné hrací desce),
- nemůže si vzpomenout na žádný další předmět, který zmizel.

Na konci kola si hráči v roli zlodějů položí před sebe obrázkem nahoru žetony, které jim zůstaly v rukou, a tyto žetony získávají.

Další hráč přebírá roli rodiny. Vytáhne si 4 nové žetony ze sáčku a položí je na odpovídající hrací desky. Vezme si žeton s rodinou a začíná další kolo hry.

Poznámka: Abyste si žetony lépe zapamatovali, můžete je pokládat na obvyklá místa v domě/na hrací desce, jako kdybyste zařizovali opravdový dům.

Závěr hry

Hra končí ve chvíli, kdy na začátku nového kola již v sáčku není dostatečný počet předmětů, které by se mohly dát do domu. Vítězí hráč, který získal nejvíce předmětů.

Varianta pro pokročilé hráče: „Dům vzhůru nohama“: předměty můžete pokládat na jakoukoli hrací desku, bez ohledu na barvu.

Autoři hry: Romaric Galonnier a Laurent Toulouse