



ALIBI

TEXT KARTY

Máš-li v ruce tuto kartu, musíš detektivovi odpovědět:
„Nikoli, nejsem pachatelem!“

(Zahrání této karty na stůl nemá žádný efekt.)

DOPLNĚNÍ

Karta ALIBI má význam pouze pro držitele karty PACHATEL.



PACHATEL

TEXT KARTY

Tuto kartu můžeš zahrát či odhodit pouze v případě, že je to tvá poslední karta v ruce.

Pokud zahraješ či odhodíš tuto kartu, vyhráváš kolo.

DOPLNĚNÍ

Všechny ostatní karty z ruky musíte zahrát dříve než tuto.

Pozor: Pouze komplicové mohou donutit ostatní hráče, aby z ruky odhodili kartu. To je součástí efektu karty KOMPLIC.
Pokud vás někdo kartou KOMPLIC přinutí odhodit z ruky kartu a vy máte v ruce pouze kartu PACHATEL, odhodíte ji a kolo ihned končí (vaši výhrou, nemáte-li i želízka).



KOMPLIC

TEXT KARTY

Zahraješ-li tuto kartu, stáváš se komplicem pachatele.

Určí jiného hráče, který musí lícem vzhůru odhodit jednu ze svých karet a dobat si za ni novou.

DOPLNĚNÍ

Máte-li tuto kartu v ruce, za komplice se nepovažujete – musíte ji zahrát.

Jakmile se stanete komplicem, zůstáváte jím po zbytek kola, bez ohledu na ostatní karty na stole před vámi.

Pozor: Určíte-li efektem karty KOMPLIC hráče, který odhodí svou poslední kartu z ruky a je to karta PACHATEL, tento hráč (a vy s ostatními komplici) vyhrává kolo okamžitě. Ani si nemusí dobírat novou kartu.



ŠERIF

TEXT KARTY

Polož žeton želízek před libovolného jiného hráče.

Pokud na konci kola leží žeton želízek před pachatelem, on i jeho komplicové kolo prohrávají.

DOPLNĚNÍ

Pokud se hráč se žetonem želízek prokáže jako PACHATEL, on i jeho komplicové prohrávají kolo okamžitě.

Všichni ostatní hráči kolo vyhrávají, včetně hráče, který zahrál kartu ŠERIF, pokud není současně i komplicem.

Efekt žetonu želízek se vztahuje pouze na pachatele. Má-li želízka před sebou jiný hráč, nestane se nic.



AZOR

TEXT KARTY

Vytáhni libovolnou kartu z ruky jiného hráče a ukaž ji všem.

- Je-li to karta PACHATEL, vyhráváš kolo.

- Je-li to jiná karta, vezme si ji daný hráč zpět do ruky.

DOPLNĚNÍ

Pokud v rámci efektu karty AZOR opravdu vytáhnete kartu PACHATEL, kolo vyhrájete, pouze neleží-li před vámi karta KOMPLIC. Jinak kolo končí, ale vy jej prohrájete spolu s pachatelem.



STÍNOVIC MIMINKO

TEXT KARTY

Všichni ostatní hráči musejí na tvůj povel provést 3 tyto kroky:

1. „Všichni zavřete oči.“
2. „Jen pachatel na chvíli otevře oči.“
3. „Všichni opět oči otevřete.“



SDÍLENÍ

TEXT KARTY

Každý hráč si vybere kartu z ruky a předá ji do ruky sousedovi po levici.

Hráč, který žádnou kartu v ruce nemá, žádnou neposílá – i přesto může kartu obdržet.



KLEVETY

TEXT KARTY

Každý hráč si vylosuje kartu z ruky souseda po pravici a vezme si ji do ruky.

Hráč, jehož soused po pravici v ruce žádnou kartu nemá, nelosuje nic (i tak může o 1 kartu přijít).



PANIKA!!!

TEXT KARTY

Každý hráč včetně tebe zvolí kartu z ruky a položí ji na stůl lícem dolů.

Vzniklou sbírku karet zamíchej, prohlédni si ji (ale nikomu neukazuj), zamíchej ji znova a poté náhodně rozdej po 1 kartě každému.

Pokud po zahrání této karty nemáš žádné karty v ruce, efekt výše neplatí.

DOPLNĚNÍ

Karty posílejte a míchejte lícem dolů.



VĚSTEC

TEXT KARTY

Poděl se o své dojmy ohledně dosavadního průběhu vyšetřování.

DOPLNĚNÍ

Stručně se s ostatními hráči podělte o své myšlenky o dosavadním průběhu kola, o vašem podezření, kdo je pachatel atp. Ale všichni víme, že i věstec se může mýlit!



SVĚDEK

TEXT KARTY

Tajně nahlédni na všechny karty v ruce libovolného jiného hráče. Má-li v ruce kartu PACHATEL a/nebo KOMPLIC a tobě v ruce ještě alespoň 1 karta zbyla, můžeš rozhodnout, že si 1 kartu vyměníte.

DOPLNĚNÍ

Pokud po zahrání karty SVĚDEK rozhodnete o výměně karty, vraťte vybranému hráči nejprve všechny karty a poté oba z vás vyberou ze své ruky jednu kartu k výměně – tyto 2 karty si navzájem předáte lícem dolů.



SLUŽEBNÁ

TEXT KARTY

Až do tvého příštího tahu se detektiv nesmí ptát tebe.



HOSPODYNĚ

TEXT KARTY

Až do tvého příštího tahu nelze využít efekt karet ŠERIF ani AZOR proti tobě.



VÝMĚNA

TEXT KARTY

Vyber libovolného jiného hráče. On i ty si vyberte 1 kartu ze své ruky a tyto dvě karty si navzájem vyměňte. Pokud po zahrání této karty nemáš žádné karty v ruce, efekt neplatí.



Český překlad a sazba: Michal Stárek, MINDOK.
©2024 Blue Orange Edition. ©2023 EmperorS4.
Shadow House Masquerade a Blue Orange jsou ochranné známky Blue Orange Edition, France. Hra distribuována v licenci Blue Orange,
97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, Francie.

www.blueorangegames.eu

www.mindok.cz fb.com/hry.mindok youtube.com/hrymindok



Vražda v sídle Stínů™



PRAVIDLA HRY



Noční krajina je zalita měsíčním světlem a vy všichni si užíváte honosnou večeři v přepychové vile, do níž vás pozvala hraběnka Stínová. Klidnou atmosféru náhle prořízne zděšený výkřik:

„Ach nééé! Hrabě Stín byl zamordován!!!“

Přestože vypukl chaos, komorníkovi se povedlo uzamknout všechny východy. Pachatel je tedy uvězněn v domě! Dokážete ho vypátrat, než bude pozdě – nebo naopak unikat podezření dost dlouho, aby vás nelapili?

HERNÍ MATERIÁL

36 karet • 23 žetonů bodů • 1 žeton želízek



PŘÍPRAVA HRY

1. Vytvořte bank žetonu želízek a žetonů bodů uprostřed stolu.

2. Vytvořte počáteční balíček dle tabulky níže. Vezměte počet karet každého typu (DETEKTIV, KOMPLIC, ŠERIF a ALIBI) dle celkového počtu hráčů. Tyto karty prozatím odložte stranou. Karta PACHATEL a PRVNÍ NA MÍSTĚ ČINU je vždy ve hře a vždy jediná.

	3	4	5	6	7	8
PRVNÍ NA MÍSTĚ ČINU	1	1	1	1	1	1
PACHATEL	1	1	1	1	1	1
DETEKTIV	1	1	1	2	2	2
KOMPLIC	0	1	1	2	2	2
ŠERIF	1	1	1	1	1	1
ALIBI	1	1	2	2	3	3
OSTATNÍ KARTY (náhodně)	7	10	13	15	18	22
CELKEM	12	16	20	24	28	32

3. Z ostatních karet odpočítejte náhodně počet karet uvedený v předposledním (barevně nadepsaném) řádku tabulky, opět v závislosti na počtu hráčů.

4. Karty odložené v kroku 2 a odpočítané v kroku 3 důkladně zamíchejte dohromady lícem dolů, čímž utvoříte rozdávací balíček.

5. Každému hráči rozdejte z rozdávacího balíčku 4 karty. Tím by se měl balíček vyčerpat. Každý se můžete na své karty podívat, ale soupeřům je neukazujte.

6. Z ostatních karet utvoříte dobírací balíček a položte jej na stůl lícem dolů – některé efekty ukládají hráčům, aby dobírali nové karty během hry.



Příprava hry pro 5 hráčů

PRŮBĚH HRY



Hra se hraje na několik kol (sehrávek).

• Každé kolo zahajuje držitel karty PRVNÍ NA MÍSTĚ ČINU tím, že tuto kartu vyloží před sebe na stůl.

• Dále se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si vyberte 1 kartu z ruky a vyložte ji před sebe na stůl lícem vzhůru. Přečtěte text jejího efektu a efekt ihned proveďte. Poté je na řadě další hráč sedící po vaší levici.

Poznámka: Můžete – dokonce byste měli – spolu probírat průběh hry, ale karty si ukazovat nesmíte.

KONEC KOLA

Kolo může skončit jedním ze 4 způsobů:

1. Hráč zahraje kartu DETEKTIV a úspěšně označí hráče, který drží kartu PACHATEL. Tento úspěšný detektiv získá 2 body, pokud před sebou nemá kartu KOMPLIC. Ostatní hráči, kteří nejsou komplicové ani pachatel, získají po 1 bodu. Pachatel a komplicové kolo prohrávají.

2. Hráč zahraje kartu AZOR a úspěšně odhalí kartu PACHATEL. Hráč, který zahrál kartu AZOR, získá 3 body, pokud před sebou nemá kartu KOMPLIC. Ostatní hráči, kteří nejsou komplicové ani pachatel, získají po 1 bodu. Pachatel a komplicové kolo prohrávají.

3. Hráč zahraje či odhodí kartu PACHATEL (což lze pouze v případě, že jinou kartu v ruce nemá). Tento hráč a všichni hráči, kteří před sebou mají kartu KOMPLIC, získají po 2 bodech. Všichni ostatní kolo prohrávají.

4. Hráč zahraje či odhodí kartu PACHATEL a současně před ním leží žeton želízek. Všichni ostatní hráči, kteří před sebou nemají kartu KOMPLIC, získají po 1 bodu. Pachatel a komplicové kolo prohrávají.

1. DETEKTIV vyhrál 2	2. AZOR vyhrál 3	3. PACHATEL vyhrál 2	4. PACHATEL + ŽELÍZKA 0 bodů
 PACHATEL + KOMPLIC 0 bodů	 PACHATEL + KOMPLIC 0 bodů	 KOMPLIC 2	 KOMPLIC 0 bodů
 VŠICHNI OSTATNÍ 1	 VŠICHNI OSTATNÍ 1	 VŠICHNI OSTATNÍ 0 bodů	 VŠICHNI OSTATNÍ 1

NOVÉ KOLO

Jakmile každý hráč obdrží patřičné žetony bodů, znovu posbírejte všechny karty a připravte další kolo dle kroků 2–6 uvedených v sekci Příprava hry.

Žeton želízek vraťte doprostřed stolu.

Jakmile rozdáte karty a dokončíte přípravu kola, začíná nové kolo opět zahráním karty PRVNÍ NA MÍSTĚ ČINU.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jeden z hráčů má na konci kola alespoň 5 bodů.

Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu bodů, se stává vítězem.

V případě shody se hráči o vítězství dělí (případně si můžete zahrát ještě jedno rozhodovací kolo).

VARIANTA BLESKOVÉ VYŠETŘOVÁNÍ

Chcete-li si zahrát kratší hru, můžete hrát jediné kolo bez využití žetonů bodů.

Buď zvítězí pachatel se všemi komplici, nebo všichni ostatní.

DRUHY KARET

PRVNÍ NA MÍSTĚ ČINU

TEXT KARTY
Začínáš kolo. Tuto kartu zahraj jako první.

„Ach ne, hrabě Stín byl zamordován!!!“

DETEKTIV

TEXT KARTY
Zeptej se libovolného jiného hráče: „Nejste vy pachatelem?“
Pokud daný hráč má v ruce kartu PACHATEL a nemá kartu ALIBI, vyhráváš kolo.

DOPLNĚNÍ

Táže-li se vás detektiv, musíte odpovědět pravdivě, pokud nemáte v ruce kartu ALIBI (viz dále popis karty ALIBI).

Detektiv může kolo vyhrát pouze v případě, že před ním neleží karta KOMPLIC.

Pokud leží, považuje se za komplice a prohrává spolu s pachatelem.

Pokud končí kolo díky efektu karty DETEKTIV, je pro získ bodů irelevantní, kdo zahrál jiné karty DETEKTIV – ostatní hráči dostávají buď 0, nebo 1 bod dle toho, zda jsou či nejsou komplici.