

Lady Alice



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi s.r.o.
Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

Autor:
Ludovic Gaillard



Hurrican Edition SA

Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com

 str. 2

 str. 9



Lady Alice

Detektivní hra od Sherlocka Holmese pro 3 až 5 hráčů.

Důležité: Níže uvedený text popisuje sice pravidla hry pro čtyři hráče (Děti z Baker Street), ale zároveň to jsou základní pravidla hry. Pokud budete hrát ve třech nebo pěti hráčích, přečtěte si i dodatečná pravidla, která jsou uvedena na konci těchto pravidel.

Sherlock Holmes :

Zdravím vás, drahé děti z Baker Street. Dnes vám představím nový případ, u kterého se budete moci leccemus přiučit:

V roce 1878 pozvala Královská geografická společnost do Londýna známého cestovatele a výzkumníka Henryho Mortona Stanleyho. Stanley se tedy vrátil z Afriky, aby uspořádal přednášku, při které by představil ucelenou sbírku předmětů shromážděných během expedice do Afriky. Byla to právě tato expedice, při které se mu podařilo najít ztraceného Davida Livingstona.

Stanley se však v den plánované konference kupodivu nedostavil. Začali jsme se bát nejhoršího ...

Královská geografická společnost mě neprodleně povolala, abych jim pomohl zjistit, co se vlastně stalo.

Jakmile jsem vstoupil do Stanleyova hotelového pokoje, ihned jsem si povšiml, že ze sbírky nějaký předmět zmizel.

Při zevrubném ohledání místa jsem v mezeře mezi stěnou a postelí nalezl jakousi obálku. A na ní záhadný nápis:

Pamatuj na Lady Alice

Když jsem obálku otevřel, našel jsem v ní starou fotografii a mapu Londýna, na níž byla určitá místa zakroužkována tužkou. Šlo snad o nějaká místa setkání?

Na fotografii byl zachycen Stanley pózující společně s dalšími výzkumníky. V pozadí byla již zmíněná Lady Alice, člen pro průzkum vnitrozemských jezer a řek v Africe, který se dal rozkládat na jednotlivé díly pro snadné přenášení.

Záhadu Stanleyho zmizení jsem vyřešil rychle. Záhada byla ... ehm ... abych tak řekl ... velice jednoduchá!

Proto jsem se rozhodl, že použiji tento případ, abych vás, děti z Baker Street, mé věrné informátory, zasvětil do tajů řešení záhad. Představím vám případ ve formě hry, kterou jsem nazval „Lady Alice“. Budete muset prokázat dobrý instinkt, umění blafovat i řádnou dávku uličnictví.

Víte tedy, že Stanley byl unesen. Co však stále nevíte, je to, kdo ho unesl, kam a kdy a ani s jakým předmětem můžete pachatele odhalit.

Každý z vás se musí pokusit vyřešit tuto záhadu tak, že odhalí **pachatele**, **místo**, kde k únosu došlo, **dobu**, kdy byl zločin spáchán, a **předmět** odcizený pachatelem. Tento předmět ukradený ze Stanleyova hotelového pokoje je sám o sobě usvědčujícím důkazem o vině pachatele.

Ale nebude to tak jednoduché, však mě už znáte ... Mám rád složité záhady, kde všechno není na první pohled jasné. Abych tedy hru poněkud okořenil, dám každému z vás do začátku jeden ze čtyř důkazů. Vy se potom budete snažit zjistit, co vědí ostatní děti z Baker Street, aniž byste odhalili to, co víte vy



K tomu vám dám k dispozici následující:



- Můj pracovní stůl, na kterém jsou rozloženy všechny indicie, které vám pomohou při pátrání. (**Herní plán**)



- 1 kroužkový zápisník, ve kterém jsem shromáždil všechny indicie. Zápisník je rozdělen do čtyř oddílů a každý z nich obsahuje osm indicí, nazývejme ho **zápisníkem indicí**:
 - podezřelí
 - místa
 - doby
 - předměty



- 32 karet představujících **indicie**. Tak budete moci tuto hru hrát nesčetněkrát, měnit okolnosti případu až do té doby, než dosáhnete úrovně mých schopností, tedy ... tak daleko se samozřejmě dostat nemusíte!
Tyto karty rozdělte do jednotlivých kategorií, každou kategorii zamíchejte zvlášť a položte je na čtyři hromádky lícem dolů. Poté změňte pozice u jednotlivých hromádek, aby nikdo z vás nevěděl, ke které kategorii patří.



- 4 sady po devíti **žetonech dedukcí**, které použijete k matení vašich spoluhráčů. Vřele vám doporučuji, abyste je položili lícem dolů. Jsou tu tři žetony s hodnotou „nula“, tři s hodnotou „jedna“ a tři s hodnotou „dva“. Každý z vás dostane jednu kompletní sadu. Aby bylo jejich rozpoznávání snazší, je každá sada v odlišné barvě. Když už o tom mluvíme, každý si vezměte žeton s vaším obrázkem – tak si barvy snáze zapamatujete!



- 28 mých **vizitek** ... Pro tuto chvíli je položte vedle mého pracovního stolu, ale, co je důležitější, neohýbat, prosím!



- 4 **složky s verdikty**, jedna pro každého z vás. Na vnitřní kartičce uvidíte můj portrét, ehm Na jedné straně se usmívám a držím v ruce minci, z toho poznáte, že jste objevili důkaz, zatímco na druhé straně se tvářím nasupeně: jde o falešnou stopu, soustředte se trochu ...!

Tak, a jsme připraveni. Vezmu z každé hromádky první kartu indicií, na karty se nedívám, pečlivě je zamíchám ... takhle ... a každému z vás náhodně jednu dám. Vy se na kartu podíváte, aniž byste ji ukazovali ostatním, a pak ji položíte před sebe skrytě, lícem dolů. Tato karta představuje jeden ze čtyř nepopíratelných důkazů, které vám umožní vyřešit záhadu.

Ach, ještě musím dodat jednu věc. Je zakázáno dělat si poznámky! Stejně velice brzy poznáte, že to není potřeba ...

(Poznámka vydavatele: Obrázek uspořádání najdete na první stránce těchto pravidel).

A nyní již pojďme k samotné hře. Hraje se po tazích, z nichž každý se skládá ze tří fází:

- | | |
|------------|---------------|
| První fáze | : Podezření |
| Druhá fáze | : můj Verdikt |
| Třetí fáze | : Dedukce. |

Jakmile někdo z vás nalezne řešení záhady, hra skončí a zasloužíte si minci (v našem případě bod).

Takže! Nyní se pustíme do:

první fáze: Podezření

Ten, kdo z vás byl naposledy na nějaké lodi či člunu, začne: Vezme si zápisník indicií a pomocí otáčení jako v kalendáři zvolí nějakou kombinaci *podezřelého – místa – doby – předmětu*, ukáže ji ostatním a vyřkne následující rituální větu:

„Mám podezření, žebyl viděn/byla viděna v/na přibližně v nula nula a s sebou měl/měla“

Abych vám to přiblížil na příkladu: „Mám podezření, že Mary Kingsleyová byla viděna na nádraží Waterloo Station přibližně v 17 nula nula a s sebou měla kompas.“

Teď dávejte pozor, dozvíte se ještě něco dalšího:

- V příštím tahu podáte zápisník indicií hráči po vaší levici a ten vysloví zase své podezření a tak to půjde dokola.
- Do své kombinace můžete zahrnout důkaz, který máte skrytě u sebe, ale můžete o něm i pominout.
- Nesmíte zvolit stejnou kombinaci jako předchozí hráč.
- Nesmíte zvolit kombinaci skládající se výhradně z indicií, o kterých je již známo, že jde o falešné stopy – proč, to pochopíte o něco později.

Měli byste také vědět, že když na vás přijde řada, musíte vyslovit své podezření!

Druhá fáze: můj Verdikt

Jakmile je vysloveno podezření, musíte VŠICHNI uchopit své složky s verdikty.



Pokud důkaz, který máte skrytě u sebe, **je součástí** vyslovené kombinace, **MUSÍTE** vybrat obrázek, na kterém se usmívám a vsunout ho do své složky tak, aby byl viditelný.



Pokud důkaz, který máte skrytě u sebe, **není součástí** vyslovené kombinace, **MUSÍTE** vybrat obrázek, na kterém se tvářím pochybovačně a vsunout ho do své složky tak, aby byl viditelný.

Potom všichni položíte vaše složky s verdikty lícem dolů vedle mého pracovního stolu.

Hráč, který danou kombinaci zvolil, zvedne složky s verdikty, při tom dává pozor, aby nikdo nepoznal, která složka je cíl.

Hráč složky s verdikty opatrně zamíchá, aniž by se díval na obrázky, a jednu po druhé položí na stůl. Tak zjistíte, kolik falešných stop nebo skutečných důkazů zvolená kombinace obsahuje.

Pokud kombinace obsahuje pouze falešné stopy, dávám vám svolení k tomu, abyste čtyři indicie z této kombinace zakryli pomocí svých vizitek na mém pracovním stole. Zacházejte s vizitkami opatrně ... neohýbat, prosím!

Pokud jsou na indicích položené nějaké žetony, prostě je vizitkou zakryjte.

Třetí fáze: Dedukce

Pokud si to přejete, můžete se s ostatními podělit o své dedukce řešení záhady. Začíná hráč po levici hráče, který vyslovil kombinaci, a pokračuje se ve směru hodinových ručiček.

Když na vás přijde řada, musíte udělat jeden z následujících kroků:

- a) umístit jeden z vašich žetonů na některou indicii na mém pracovním stole,
- b) říct: „Vynechávám“,
- c) pokusit se vznést obvinění, a tím ukončit vyšetřování.

a) Jak se na indicie pokládají žetony dedukcí



Zvolte si na mém pracovním stole nějakou indicii a položte na příslušné místo jeden ze svých žetonů číslem dolů.



Pokud je na tomto místě **již** nějaký žeton, musí být odhalen: obraťte jej číslem nahoru. Nově přiložený žeton zůstává zakrytý.

Nyní vám opět sdělím několik užitečných informací:

- Položení žetonu má konečnou platnost.
- Žeton nelze vzít zpátky ani přesunout na jiné místo.
- Na jednom místě nesmí být více než čtyři žetony.
- Na konci hry žetony s hodnotami 1 a 2 získávají body, pokud leží u indicií, které vedou k vyřešení záhady.

b) Vynechávání

Můžete se také rozhodnout, že žádný žeton neumístíte, a nahlas pronést: „Vynechávám“.

Dedukce pokračuje, dokud všichni hráči jeden po druhém neřeknou: „Vynechávám“!

V průběhu hry ve fázi Dedukce je tedy možné položit více žetonů. Můžete začít tím, že se vzdáte tahu a necháte své protivníky odhalit jejich nápady v naději, že budete moci později přiložit žeton, pokud ovšem všichni ostatní hráči po vás také neřeknou: „Vynechávám“.

Příklad: Helena ve fázi Dedukce začíná a rozhodne se vzdát tahu. Emil umístí žeton na Waterloo Station. Pavel umístí žeton na Mary Kingsleyovou. Lenka se vzdá tahu.

Helena položí žeton na Mary Kingsleyovou a tím odhalí Pavlovu známku: 0! Emil položí žeton na 17:00 a potom všichni hráči postupně prohlásí: „Vynechávám.“ Emil se vzdá také svého tahu a tím fáze Dedukce končí.

Po skončení Dedukce začíná další tah. Hráč sedící po levici hráče, který vyslovil své podezření, převezme zápisník indicií a zvolí novou kombinaci.

c) Pokus o obvinění

Pamatujte na to, že jsem vás varoval! Zvažujte dobře, než přistoupíte k tak závažnému kroku! Pokud se totiž při odhalení verdiktů ukáže, že jedna nebo více stop je falešných, ztratíte můj respekt.

Vaše žetony zůstanou na místě a budete se moci i nadále účastnit vynášení verdiktů, ale již nebudete moci sdělovat svá podezření ani dedukce. Pro vás je tím hra ztracena, zatímco ostatní hráči budou dál hrát Dedukce: umisťovat žetony, vzdávat se tahu nebo vznášet obvinění.

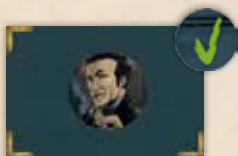
Před vznesením obvinění tedy važte dobře svá slova!

Příklad s obviněním: Helena začne hrát Dedukce a rozhodne se vynechat umístění žetonu. Emil položí žeton na Waterloo Station. Pavel se vzdá tahu. Lenka vznesl obvinění, ale to se ukáže jako nesprávné. Helena opět vynechává, Emil také. Dedukce tím končí.

Dobrá, když se i přes mé varování rozhodnete vznést obvinění, vezměte si zápisník indicií a připravte takovou kombinaci *podezřelého – místa – doby – předmětu*, která podle vašeho názoru představuje nepopiratelný důkaz pro vysvětlení záhady Stanleyova zmizení, a proneste následující větu:

„Obviňuji (podezřelého/podezřelou) z toho, že byl viděn/byla viděna v/na (místě) přibližně v (doba) a s sebou měl/měla (předmět)“.

Po vznesení obvinění VŠICHNI hráči uchopí složky s verdikty.



Pokud důkaz, který máte skrytě u sebe, **je součástí** vyslovené kombinace, **MUSÍTE** vybrat obrázek, na kterém se usmívám a vsunout ho do své složky tak, aby byl viditelný.



Pokud důkaz, který máte skrytě u sebe, **není** součástí vyslovené kombinace, **MUSÍTE** vybrat obrázek, na kterém se tvářím pochybovačně a vsunout ho do své složky tak, aby byl viditelný.

Potom všichni položí své složky vedle mého pracovního stolu obrázkem dolů a obviňující postupuje jako ve druhé fázi.

Pokud se ve všech složkách s verdikty usmívám, vyřešili jste případ.

S radostí bych vám dal minci ... ale neznamená to, že jste automaticky vítězem!

Konec hry

Pokud se po vznesení obvinění nebo v průběhu fáze Podezření ve všech složkách s verdikty usmívám, hra končí. Následně spočítáte body v následujícím pořadí:

- I. Každý hráč ukáže svůj důkaz
- II. Všechny žetony přiložené k indiciím, které nejsou součástí řešení záhady, se odstraní z mého pracovního stolu a vrátí se do krabice
- III. Všechny žetony patřící hráčům vyloučeným kvůli planému obvinění jsou také odstraněny, i když jsou přiřazeny ke správným indiciím.
- IV. Všechny zbývající žetony se obrátí lícem nahoru.
- V. Všechny žetony s hodnotou nula se odstraní a vrátí do krabice.

Nyní můžete spočítat body:

- VI. Sečtěte hodnotu vašich žetonů zbývajících na mém pracovním stole.
- VII. Pokud máte žeton na každé indicii vedoucí k vyřešení, dostáváte ode mne dva body navíc.
- VIII. Pokud jste během fáze Podezření určili správnou kombinaci, budu hodný a vaši intuici ocením jedním bodem navíc.
- IX. Pokud jste vyslovili správné obvinění, dostanete tři body navíc.

Vítězem hry se stává hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

Dovolte mi, abych vám dal ještě několik užitečných rad:

- Pokud dosáhlo stejného nejvyššího počtu bodů několik hráčů, prohlašuji je za společné vítěze. Pokud ovšem některý z nich vznesl správné obvinění, připisuji v takovém případě vítězství jemu.
- Pokud po několika nesprávných obviněních zbývá ve hře jenom jeden hráč, stává se vítězem on.



Ale to je překvapení! Vidím, že k řešení této záhady se přidal pátý hráč ... Úprava pravidel pro 5 hráčů

To není žádný problém! Takové situaci se snadno přizpůsobíme.

Namísto toho, abych při rozdělávání indicií vzal jednu kartu z každé kategorie, vezmu

- po JEDNÉ indicii ze tří kategorií.
- DVĚ indicie ze čtvrté kategorie

Samozřejmě si dám velký pozor, aby nikdo z vás, koumáků, nevěděl, ze kterých hromádek jsem ty indicie bral, a rozdám všem po jedné kartě. Všichni tak budete mít jeden důkaz.

U tohoto vyšetřování bude tedy jedna kategorie obsahovat dva důkazy, to znamená, že máme buď:

- dva pachatele nebo
- dvě místa únosu nebo
- dvě různé denní doby nebo
- dva předměty patřící Stanleyemu.

A protože je vás pět, je nyní možné ke každé indicii na mém pracovním stole přiložit pět žetonů dedukcí.

Vaše návrhy na podezření nebo obvinění pomocí zápisníku indicií však budou stále obsahovat pouze čtyři typy indicií (Podezřelý – Místo – Doba – Předmět).

Navic, konec vyšetřování nastane, když se na vás budu usmívat na **čtyřech z pěti** složek s verdikty.

Sčítání bodů je stejné, ale je tu jeden přidáný bonus:

jakmile jsou odstraněny žetony s hodnotou nula, ti z vás, kteří odhalí, jaká kategorie obsahuje dvě indicie, si vyslouží dva body navíc! K tomu je potřeba, abyste umístili žeton na obě indicie.



Ale copak ... Dnes jsou tu jen tři stateční ... Úprava pravidel pro 3 hráče

Jistě chápete, že i takovou situaci jsem předvídal!

Při rozdělování indicií prostě odstraním jednu kategorii ... Budete tedy muset najít jen tři indicie. Samozřejmě si dám pozor, abyste se nedozvěděli, kterou kategorii jsem odstranil. Nečekejte, že vám vyšetřování budu nějak ulehčovat!

A protože jste jenom tři, smíte ke každé indicii na mém pracovním stole přiložit jen tři žetony. Až se budete domnívat, že jste si jistí, dejte si pozor, aby vás protivníci nepřekvapili.

Fáze hry probíhají jako obvykle. I když musíte nalézt pouze tři indicie, volíte svou kombinaci v zápisníku indicií se čtyřmi kategoriemi. Ke skončení hry postačí, když se na vás usměji ze tří složek s verdikty, a potom se přejde ke sčítání bodů.

Nemyslete si však, že vznesení obvinění bude nějak snazší ...

Když budete vznášet obvinění, musíte ukázat tři indicie, které jsou předmětem vašeho podezření. To provedete tak, že otočíte karty v chybějící kategorii, aby v zápisníku indicií byla viditelná jen jejich černá zadní strana. Takže MUSÍTE vědět, která kategorie chybí ...



Pokud důkaz, který máte skrytě u sebe, **není součástí** vyslovené kombinace, MUSÍTE vybrat obrázek, na kterém se tvářím pochybovačně a vsunout ho do své složky tak, aby byl viditelný.

A opět, pokud se usměji ze tří složek s verdikty, došli jste na konec vyšetřování, ale když se z jedné složky budu dívat rozezleně, hra je pro vás ztracena.

Průběh hry a sčítání bodů se nemění.

Ach, ještě jsem zapomněl, že pro vás má několik rad i můj drahý přítel Watson:

Mám při volbě kombinace zahrnout i důkaz, který vlastním já?

Začlenění důkazu, který držíte, může mít smysl, pokud to povede k tomu, že jako jediný získáte od Sherlocka Holmese úsměv. V takovém případě jste totiž jediní, kdo to ví. Postoupili jste na cestě k odhalení pravdy dál než vaši protivníci. Ale nesmíte to přehánět, jinak vaši soupeři brzy zjistí, po čem jdete.

Když nezahrnete do kombinace svůj důkaz, připravíte tím vaše protivníky o stopu ... pokud tedy verdikt Sherlocka Holmese neukáže samé falešné stopy. V takovém případě se vizitky položí na všechny vyřazené indicie a vyšetřování pokračuje, všichni hráči z toho získají stejný prospěch.

Abych to shrnul, zahrnutí nebo nezahrnutí vašeho důkazu může pomoci v tom, že zavede ostatní hráče na falešnou stopu, ale musíte si vybrat ten správný okamžik.

K čemu se používají žetony dedukcí s hodnotou „0“?

Tyto žetony slouží jako návnada ...

Když umístíte žeton na nějakou indicii, pokládáte ho lícem dolů. Vaši protivníci mohou nabýt dojmu, že jste tento žeton položili na základě důkazu, který máte skrytě u sebe. Mohou tak podlehnout pokušení umístit na stejné místo žeton s hodnotou 2, aby tím vylepšili své naděje na vítězství v konečném součtu. Jen se podívejte, jak se zatváří, až zjistí, že jste na indicii položili „nulu“!

Používání žetonů (0-1-2) se správným účinkem, s trochou blafování a uličnictví, je jedním z klíčů k vítězství ...

Kolik žetonů mohu položit během hry na Dedukce?

Tato fáze hry končí, až když všichni hráči po sobě řeknou: „Vynechávám“. Dokud se to nestane, můžete při svém tahu přikládat žetony. Máte však jen devět žetonů – a tři z nich jsou pouze zástěrky. Musíte je tedy přikládat ve správný okamžik a zároveň nečekat příliš dlouho, **protože na jedné indicii nesmí být více žetonů, než je počet hráčů.**

Když vyčkáváte příliš dlouho : možná nebudete mít příležitost žeton položit.

Když příliš spochybujete : můžete prozradit své úmysly ... pokud nejde o blafování ...

Účastníci



Sherlock Holmes a děti z Baker Street – Sherlock Holmes, proslulý londýnský detektiv, jistě představovat nepotřebuje. Co je však méně známo, je skutečnost, že tento výjimečný vyšetřovatel se pravidelně obracel na bandu uličníků, dětí z Baker Street, aby pro něj hledaly stopy týkající se vyšetřovaných případů. Za jejich informace je pak odměňoval drobnými mincemi.



Le Lady Alice – Stanley měl při svých výpravách do Afriky s sebou člun postavený pro průzkum vnitrozemských jezer a řek. Tento člun se během putování přepravoval rozebraný na díly, které se daly v případě potřeby rychle složit.



Henry Morton Stanley – Britský výzkumník a novinář, který se nejvíce proslavil svými expedicemi do Afriky a hledáním Davida Livingstona, jenž byl považován za navždy ztraceného.



Charles Chaillé-Long – Pocházel z francouzské rodiny z La Rochelle, ale narodil se v Baltimoru. Při expedici plně nevídaných dobrodružství se mu jako prvnímu výzkumníkovi podařilo prozkoumat celou řeku Nil od jejího ústí až k prameni.



Samuel White Baker – Britský výzkumník také proslulý hledáním pramenů Nilu. Objevil Albertovo jezero a dokázal, že jím Nil protéká z jednoho konce na druhý.



Mary Kingsleyová – Anglická výzkumnice a spisovatelka. Silně ovlivnila způsob, kterým Evropa vnímala Afriku a Afričany. Objevila dosud neznámé druhy ryb a jako první vystoupila na Kamerunskou horu (4 100 m) cestou, kterou Evropané do té doby neznali.



Joseph Marlow – Tato postava je odkazem na Charlese Marlowa, fiktivního hrdinu románů anglického spisovatele Josepha Conrada. Je spisovatelovým alter egem ve vyprávění o mnoha afrických dobrodružstvích.



Ajayi Crowther – První černošský anglikánský biskup jižní Nigérie, patřil k nejzanícenějším propagátorům evropského vlivu v Africe. Bránil důstojnost Afričanů, vybízel je k tomu, aby brali vlastní osud do svých rukou ... pokud ovšem konvertovali ke křesťanství.



John Hanning Speke – Anglický výzkumník východní Afriky, bývalý důstojník britské armády v Indii, podnikl tři expedice do Afriky při hledání pramenů Nilu.



Tippu Tip – Obchodník s otroky pocházející ze Zanzibaru. Setkal se s většinou proslulých evropských výzkumníků černého kontinentu, včetně Stanleyho, a poskytoval jim pomoc.



Alexine Tinnéová – Holandská výzkumnice, která se stala první Evropankou, která dokázala překročit Saharu. Zúčastnila se i několika expedic, jejichž cílem bylo najít prameny Nilu.

Ludovic Gaillard - Francouzský autor se slibnou budoucností, který se věnuje výzkumu základů mechanických her. Nikdy nebyl v Africe a jako vyšetřovatel je směšný ... přestože se stal prvním mistrem světa ve hře Mr Jack. Příležitostně jej lze spatřit ve společnosti Lady Alice při rybářských akcích na řece Rhoně.

