

PODEZŘELÍ

CLAIRE HARPEROVÁ VSTUPUJE NA SCÉNU

AUTOR: GUILLAUME MONTIAGE
ILUSTRACE: ÉMILE DENIS
SCÉNÁŘ: GUILLAUME MONTIAGE
SÉBASTIEN DUVERGER NÉDELLEC
PAUL HALTER

DISTRIBUCE: TLAMA GAMES
PRAHA, ČESKÁ REPUBLIKA

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA
SAZBA: MICHAL HUBÁČEK
PŘEKLAD: BARBORA VAŇKOVÁ
KOREKTURA: DANIEL KNÁPEK

WWW.TLAMAGAMES.COM

TLAMA
games



90



1–6



10+

**V PODEZŘELÝCH se hráči společně
vžijí do role Claire Harperové
(„Kdo je Claire Harperová?“, viz strana 4),
mladé vyšetřovatelky čelící nelehkým
případům ve 30. letech 20. století.**

TATO KRABICE HRY „PODEZŘELÍ“ OBSAHUJE 3 PŘÍPADY CLAIRE HARPEROVÉ.

Tyto tři případy se odehrávají chronologicky po sobě. Doporučujeme je tedy hrát v uvedeném pořadí.

KAPITOLA I

VRAŽDA NA PANSTVÍ ALLISTER

napsal Guillaume Montiage



OBSAHUJE

- 53 karet pátrání
- 1 krycí kartu
- Úvod s dotazníkem
- Dokument A: Plán panství
- Dokument B: Rodokmen
- Obálku s řešením

KAPITOLA II

POSLEDNÍ DĚJSTVÍ

*napsal Sébastien Duverger
Nédellec*



OBSAHUJE

- 56 karet pátrání
- 1 krycí kartu
- Úvod s dotazníkem
- Dokument A: Plakát divadelní hry
- Dokument B: Plán divadla
- Obálku s řešením

KAPITOLA III

NA KŘÍDLECH POMSTY

napsal Paul Halter



OBSAHUJE

- 55 karet pátrání
- 1 krycí kartu
- Úvod s dotazníkem
- Dokument A: Místo činu
- Dokument B: Plán hotelu
- Obálku s řešením

PRAVIDLA HRY:

PŘÍPRAVA HRY

Vytáhněte z krabice balíček karet **pátrání**, **úvod**, a dva pomocné **dokumenty** pro případ, který se chystáte řešit.

- Balíček karet **pátrání** umístěte na dosah všech hráčů.
- Oba **pomocné dokumenty** položte poblíž. Nedívejte se na ně, dokud k tomu nedostanete pokyn.
- Připravte si psací potřeby a papíry na zapisování poznámek, myšlenek, závěrů, podezření, atd.
- Obálku s **řešením** prozatím ponechte v krabici. Neotevírejte ji, dokud nedokončíte vyšetřování.
- Jeden z hráčů nahlas přečte **úvod** případu. Po přečtení úvodu může vyšetřování začít.

OBECNÉ ZÁSADY A CÍLE

V každém případě ze hry **PODEZŘELÍ** budete číst karty **pátrání**, abyste se propracovali vyšetřováním jako v knize. Probírejte spolu hypotézy, vyvoďte závěry a nakonec celý případ uzavřete.

Nejprve přečtete **úvod**. Poté dostanete pokyn k přečtení **dotazníku**.

Vaším cílem je při odpovídání na závěrečné otázky v **dotazníku** získat co nejvíce bodů. Čím „rychleji“ odpovíte (za pomoci dobírání a čtení co nejméně karet **pátrání**), tím více bodů získáte.

VYŠETŘOVÁNÍ

Jakmile přečtete **úvod** a **dotazník**, začíná samotné vyšetřování.

Ve hře budete dostávat pokyny k dobírání a čtení karet **pátrání** a odhalování určitých **dokumentů**. Ve hře se můžete setkat s několika různými symboly, které odpovídají možným akcím. Mezi ně patří:

VÝSLECH
Příklad: Abyste uvedenou osobu vyslechli, doberte si a přečtete **kartu pátrání 7**.

PŘESUN NA LOKACI
Příklad: Abyste se přesunuli na uvedené místo, doberte si a přečtete **kartu pátrání 54**.

PROZKOUMÁNÍ STOPY
Příklad: Abyste prozkoumali uvedenou stopu, doberte si a přečtete **kartu stopy 12**.

Pokaždé když uvidíte jeden z těchto symbolů, můžete provést uvedenou akci.

POZNÁMKA: Tyto akce můžete provádět v libovolném pořadí. Můžete začít výsledkem, poté se přesunout na jinou lokaci, opět přejít jinam, nakonec se vrátit k výsledku atd.

Některé karty **pátrání** obsahují jednoduché pokyny. Pokračujte ve vyšetřování dle těchto pokynů.

ZODPOVĚZENÍ DOTAZNÍKU

Kdykoli v průběhu vyšetřování můžete zodpovědět jednu či více otázek v dotazníku tím, že odpověď napíšete na kousek papíru. Poté v bodovací tabulce zaškrtněte políčko vedle počtu dobraných karet **pátrání** (viz níže).

POZNÁMKA: Počítají se všechny karty **pátrání**. Dokonce i ta první.

Čím dříve otázky zodpovíte, tím více bodů získáte. Odpovědi můžete kdykoliv změnit, jakmile odhalíte více informací. Pokud se tak rozhodnete, zaškrtněte políčko vedle aktuálního počtu dobraných karet ve chvíli, kdy jste změнили odpověď.

POZNÁMKA: Pokud kdykoli v průběhu vyšetřování dostanete pokyn, abyste si dobrali další kartu **pátrání**, můžete si ji vzít AŽ POTÉ, co zapíšete své odpovědi.

PŘÍKLADY BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Řekněme, že se snažíte vyřešit následující případ:
„Slečna Fuchsiová v garáži zavraždila Dr. Lesombre-
ho pomocí 12mm klíče.“ Dotazník by vypadal takto:

Počet dobraných karet pátrání	Karty 1-30	Karty 31-45	46 karet a více	Špatná odpověď			
Získané body	5	4	3	0			
1. Kdo je vrahem?	X						
2. Kde ke zločinu došlo?	X		X				
3. Co je vražednou zbraní?		X		X			
Celkové skóre	5	+	0	+	3	=	8

- Vaše odpověď „Vrahem je slečna Fuchsiová“ je správná. Odpověděli jste po dobrání 30 karet **pátrání**. Získáte 5 bodů
 - Vaše odpověď „Ke zločinu došlo v garáži“ je správná. Po dobrání 30 karet jste odpověděli „v kuchyni“, ale po dobrání 46 karet jste si to rozmysleli a zapsali správnou odpověď. Získáte 3 body.
 - Vaše odpověď „Vražednou zbraní je kombajn“ je špatná. Odpověděli jste po dobrání 45 karet. Pokud by byla vaše odpověď správná, získali byste 4 body. Jelikož je však vaše odpověď špatná, získáte 0 bodů.
- Vaše konečné skóre: 5 + 3 = 8 bodů.**

VARIANTA: Pokud se hráči nedohodnou na odpovědích, mohou odpovědět individuálně a na konci vyšetřování porovnat své skóre.

KONEC VYŠETŘOVÁNÍ

Vyšetřování skončí, jakmile v balíčku nezbývají žádné karty **pátrání**.

V tuto chvíli se musíte shodnout na odpovědích na otázky a poté můžete rozbalit řešení případu. Přečtete si jej, zhodnoťte své detektivní schopnosti a nakonec sečtete získané body.

- Za každou otázku:
- Pokud je vaše konečná odpověď správná, získáte počet bodů, který odpovídá zaškrtnutému poli, které je v tabulce nejdále vpravo.
 - Pokud je vaše konečná odpověď špatná, nezískáte za ni žádné body.

VÍCE PODROBNOSTÍ

- Jelikož se počet získaných bodů mění v různých intervalech (například získáte 5 bodů, pokud je počet dobraných karet mezi 1 a 30), je vhodné počkat, než si vytáhnete poslední kartu v intervalu (30. karta), přestat na chvíli dobírat další karty a pobavit se spolu o případu.
- Na začátku hry doporučujeme vybrat jednoho hráče, který bude sledovat počet dobraných karet **pátrání**. Díky tomu bude hra plynulejší a zábavnější.
- Jakmile doberete první kartu **pátrání** ve 3. intervalu (46. kartu), již nemusíte karty **pátrání** počítat. Postupně tedy můžete dobrat všechny zbývající karty **pátrání**, abyste potvrdili nebo vyvrátili své teorie.

1. PROPOJENÍ DVOU KARET

Abyste vyvodili některé závěry, musíte někdy spojit informace na dvou kartách dohromady.

Chcete-li zjistit, zda k sobě dvě stopy patří, umístěte karty vedle sebe ve stejném směru (aniž byste je otáčeli). Pokud na sebe barevná čára na obou kartách navazuje, můžete z jejich spojení vyvozovat závěry.

PŘÍKLAD: Pokud vedle sebe umístíte karty 22 a 10, zelená čára na obou kartách na sebe dokonale navazuje. Můžete dojít k závěru, že otisky prstů na čajové konvici patří Claire Harperové.

10 CLAIRE HARPEROVÁ
25 let

Jej ostrží zrak prochází stránky se zneklidujícím zápalem. Zvedne své velké modré oči od svých poznámek a mluví klidným, ale rozhodným hlasem.

„Pokud jde o vraždu, vždy stojí za to pochopit, kdo byl obětí, protože osobnost oběti může být příčinou mnoha věcí. Možná jsem mladší, ale já jsem se od těch lidí naučila – mých profesí, jeho otce a velkých mistrů – jak se chovat v takových případech.“

23 • Zeptat se na její poslední vyšetřování.
15 • Zeptat se na její vzdělání.
37 • Zeptat se na její oblíbený román.

22 Otisk prstu

Nalezeno na rukojeti konvice, která je plná silného a voňavého čaje. Vedle konvice je luxusní látkový čajový váček se zlatě vyšívaným nápisem „Pravý Darjeeling, čajová farma Alubari, Indie“. Čajový sáček obsahuje hrst tmavých listů.

2. ODEMČENÍ KARET

Některé karty jsou k dispozici až po dobrání několika dalších karet. Na těchto kartách jsou vždy uvedeny podmínky pro jejich odemčení.

PŘÍKLAD:

POKUD ZÍSKÁTE 3 SYMBOLY ČAJOVÉ KONVICE, MŮŽETE SI VZÍT KARTU 10.

TUTO KARTU SI MŮŽETE VZÍT, POKUD ZÍSKÁTE 3 SYMBOLY ČAJOVÉ KONVICE.

Spodní část karty 10

Narodila se v roce 1910. Je vášnivou čtenářkou Agathy Christie, cestuje po celém světě a je více britská než čaj o páté.

Oxfordská univerzita ji přijala v roce 1927 po zavedení kvót pro studentky. Kráčela ve šlápějích svého otce a po promoci drží klíč k odemčení svých snů – titul v oboru trestního práva.

Nyní Claire Harperová vyšetřuje, pozoruje, objevuje a maří plány zločinců. Neexistuje žádná záhada, která by pro její geniální mysl byla příliš zamotaná, žádný případ, který by nerozlouskla.



Claire Harperová není jen tak ledajaká vyšetřovatelka. Je považována za jednu z nejlepších.

TIPY CLAIRE

1. U PODEZŘELÝCH musíte použít dedukci a kritické myšlení. Vaším cílem je odhalit vraha – spoléhat se pouze na své přesvědčení nebo na svůj instinkt nebude k vyřešení případu stačit.
2. Pokud vaše domněnky nejsou podloženy fakty nebo hmatatelnými důkazy, pravděpodobně jsou mylné. Nenechte se unést svou představivostí a neignorujte fakta a logiku. Na druhou stranu, ne každá stopa automaticky dokazuje něčí vinu. Mějte otevřenou mysl! I když někoho můžete oprávněně podezřívát, protože jeho otisky prstů byly jako jediné nalezeny na vražedné zbraně, nemusí se nutně jednat o pachatele. Přestože je pravděpodobné, že nalezený šroubovák byl použit k vniknutí do trezoru, neznamená to, že se tak ve skutečnosti stalo. Abyste odhalili pravdu, musíte shromáždit veškeré stopy.
3. A konečně, abychom vám to trochu ulehčili, pokud se vás zeptáme „Kdo je vrah?“, znamená to, že pachatel jednal sám. Pokud ale otázka zní „Kdo je vrah (vrazi)?“, je možné, že existuje několik spolupachatelů (ale ne nutně).