

Cluedo – detektivní hra

Dnes byla v domě Dr. Blacka spáchána vražda. V době vraždy se v domě pohybovalo 6 osob. Hráči se přenesou do role detektivů a mají za úkol trestný čin objasnit. Nebude to lehké, vyhrává ten hráč (detektiv) který jako první označí „kdo, kde a čím zločin spáchal“.

Kdo, kde a čím?

Hráči během hry získávají jednotlivé indicie pomocí, kterých na konci hry objeví kdo, kde a čím trestný čin provedl.

Hra obsahuje:

1. Hrací plán
2. 6 figurek podezřelých osob:
 - Colonel Mustard – žlutá
 - Professor Plum – fialová
 - Reverend Green – zelená
 - Mrs Peakcock – modrá
 - Miss Scarlett – červená
 - Mrs White – bílá
3. Makety vražedných předmětů:
 - Dýka
 - Svícen
 - Revolver
 - Lano
 - Trubka
 - Hasák
4. 21 karet indicií – 6 karet osob, 9 karet místností a 6 karet předmětů
5. Zapisníky detektiva
6. Dvě hrací kostky
7. Pouzdro na karty

Příprava hry

Nejprve rozmístíte do jednotlivých místností vražedné předměty a to tak že:

- Dýku to tanečního sálu
- Trubku do skleníku
- Revolver do studovny
- Lano do salónku
- Svícen do jídelny
- Hasák do kuchyně

Všech 21 karet rozdělíte na tři hromádky podle osob, místností a předmětů. Každou hromádku řádně promícháte. Jeden hráč sejme z každé hromádky jednu kartu a všechny tři pak vloží do pouzdra tak, aby nikdo karty a ani on neviděl. Pouzdro položí do středu hracího plánu. Tak a nyní je určen vrah, místnost ve které se vražda stala a předmět, kterým byla provedena. Úkolem hráčů tedy bude určit, které tři karty jsou v tomto pouzdru. Zbytek karet se zamíchá dohromady a rozdá všem hráčům tak, aby měl každý hráč stejný počet karet. Zbylé karty se ukáží všem hráčům, kteří si je poznačí ve svém deníku detektiva, který před tím obdrželi. Mimo tyto karty si tam také poznačí karty, které sami dostali do ruky.

Všechny osoby se rozmístí na jejich startovní pozice vyznačené na hracím plánu (vždy všechny). Nakonec si každý hráč vybere jednu figuru se kterou bude hrát (na průběh hry nemá vliv zda je tato osoba vrah nebo není).

Zahájení hry a pohyb po hracím plánu

Hru zahajuje Mrs White. Dál hráči pokračují ve směru hodinových ručiček. Hráč který je na tahu hodí jednou hrací kostkou a po té může a nesmí:

- Pohnout svojí figurkou o daný počet polí a to horizontálně nebo vertikálně.
- Během jednoho tahu se smí vracet a opět táhnout dopředu.
- Nesmí se pohybovat po úhlopříčkách.
- Nesmí na hracím plánu žádnou jinou figurku přeskakovat a ani se zastavit na stejném políčku
- Vstoupit do místnosti a to na přesný počet

Tajné chodby

Místnosti v rozích hracího plánu jsou propojeny tajnou chodbou. Spojeny jsou místnosti na úhlopříčce tedy: skleník – salónek a studovna – kuchyň. Pokud se hráč chce přemístit z jedné místnosti do druhé pomocí tajné chodby nehází hrací kostkou. Toto přemístění je považováno za plnohodnotný tah, který končí vstupem do další místnosti. V dalším tahu se hráč může opět přemístit zpět do druhé místnosti.

Vstup a pobyt v místnosti

V místnosti může být najednou neomezený počet osob. Jakmile detektiv vstoupí se svojí figurkou do místnosti může vznést svojí domněnku. Pomocí těchto domněnek získává postupně podklady, aby později mohl vznést obvinění. Domněnka se vždy musí vztahovat k té místnosti ve které hráč je. Hráč pobývá v místnosti do dalšího tahu a pak jí musí opustit – nesmí se svého tahu vzdát.

Domněnky

Domněnka se skládá ze tří údajů – místnost, předmět a osoba. Příklad: Mrs White vstoupí do salónku. Hráč A, který hraje s figurkou Mrs White, vznáší domněnku: Vraždu provedl Reverend Green v salónku a hasákem. Po této větě putuje do salónku figurka Reverenda Greena a maketa hasáku. Pokud je v místnosti maketa jiného předmětu mění si tato svojí pozici s pozicí hasáku. Nyní se hráč po levici hráče A podívá do svých karet. Pokud mezi nimi nalezne alespoň jednu z výše jmenovaných indicií musí tuto kartu ukázat hráči A a to tak, aby jí nikdo jiný kromě něho neviděl. Pokud tento hráč nemá žádnou z těchto indicií, musí se do svých karet podívat další hráč a tak dále až se kruh uzavře. Jakmile někdo, ale kartu ukáže tah hráče A končí. Pokud má některý z hráčů více karet, které odpovídají dotazu hráče A může si vybrat, kterou z nich mu ukáže.

Je samozřejmé, že hráč A si tuto kartu okamžitě poznamená do svého deníku a tím pádem se mu opět zúží počet možných variant ukrytých uprostřed herního plánu. Ale pozor, své záznamy si dělají i ostatní hráči. Lze totiž postupně vydedukovat, jakou kartu mu mohl ten či ten ukázat. Během hry totiž postupně získáváme přehled o tom, kdo jakou kartu má.

Po skončení tahu hráče A pokračuje další. Pokud figurka dalšího hráče byla zavolána do kterékoli místnosti může tento hráč aniž by házel kostkou také okamžitě vznést svojí domněnku a to v té dané místnosti (není vůbec vázaný tím co vyslovil předešlý hráč). Toto pravidlo ovšem neplatí pokud už tam předtím byl a své podezření v této místnosti již vyslovil. Může se také přemístit pomocí tajné chodby (pokud je

v místnosti, která mu to umožňuje) do druhé místnosti a okamžitě vyslovit svojí domněnku.

Pokud chce nějaký hráč znovu vznést domněnku v místnosti ve které již byl, musí do ní vstoupit jinými dveřmi než kterými odešel, pokud mezi tím nebyl v místnosti jiné.

Vyslovení obvinění a závěr hry

Pokud si některý z hráčů myslí, že má dostatek důkazů k tomu, aby mohl vznést své obvinění může to provést kdykoli (a to pouze) během svého tahu a to i na jeho konci (po vyslovení domněnky). Na hlas a to tak, aby to všichni slyšeli řekne KDO, KDE a ČÍM. Pak se nenápadně podívá do pouzdra co je na třech kartách vylosovaných hned na začátku hry. Pokud měl pravdu ukáže je na důkaz všem ostatním hráčům a stává se vítězem. Hra v tento okamžik končí. Pokud se ovšem spletl hra pro něj skončila a stává se pouze pasivním hráčem. Ostatní tedy pokračují normálně a tento hráč pouze ukazuje své karty ostatním. Šanci tak mají ostatní.

Za pravidla děkuji.