

ALEXANDER PESHKOV & EKATERINA PLUZHNIKOVA

# Ovčí orchestr

& ukradená nota

## PRAVIDLA HRŮ



„Stříbrná nota“ je proslulý hudební festival, který se každoročně koná v Malebném údolí. Setkávají se tam talentovaní ovčí hudebníci a doufají, že právě jim udělí porota složená ze zvlčilých kritiků Stříbrnou notu, hlavní festivalovou cenu. Letos se ale hlavní cena ztratila. Odcizil ji vlk se čtyřmi spolupachatelkami ovce. Žádný ze zločinců se nezúčastnil hlavního koncertu. Vlci už jsou na cestě na nádraží a chystají se odjet z údolí, ale ještě máte šanci vyslechnout ovce.

Dokáže váš detektivní tým odhalit pachatele včas, aby se hlavní cena vrátila?



1

Včera se v Malebném údolí konal galakonzert na závěr hudební soutěže.



Náš detektivní tým má také moc rád hudbu. Je škoda, že nám koncert utekl, ale pachatele si určitě utéct nenecháme!

2

Když byli všichni zaposlouchaní do hudby, prohnaný vlk se svými čtyřmi spolupachatelkami z řad ovcí odcizil hlavní cenu – Stříbrnou notu.



Máme-li tento případ vyřešit, musíme ihned vyslechnout všechny ovce a získat jejich svědectví!

3



Vlci, kteří byli viděni na koncertě, mají alibi. Musíme tedy zjistit, kteří to jsou.

Pokud vypátráme, které čtyři ovce na koncertě chyběly, najdeme tak komplice proradného vlka; budou zcela určitě lhát.

4

## Svědectví klarinetistky



Všichni vlci s červenými saky byli na koncertě.

Znamená to, že jsou tito vlci nevinní...?



Já jsem byla za akordeonistou.

Akordeonistovi tedy můžeme věřit.

5

6

## Houslistovo svědectví



Vlci se žlutými saky... ehm... nejsou vinní.

Můžeme houslistovi věřit?



Byl jsem... ehm... za akordeonistou.

Ale to není možné! Za akordeonistou byla pouze jedna ovce. Takže jedna z těchto ovcí – buď klarinetistka, nebo houslista – nám lže!

7

8

Po nějaké době...

Už jsme vyslechli téměř všechny ovce a naše vyšetřování se chýlí ke konci.

Pořád ale máme mezi podezřelými 3 vlky a 2 ovčí svědectví si vzájemně odporují. Jedna z těchto ovcí určitě lže, protože poukazuje na tutěž ovci před nimi.

Ale jak zjistíme, kdo je lhář, a komu můžeme naopak věřit? Ach, támhle je akordeonista! Pojďme se zeptat jeho!

9

## Akordeonistovo svědectví



Všichni vlci v modrých cylindrech byli na koncertě.

Akordeonista byl na koncertě viděn. To znamená, že je tato ovce nevinná a jejím slovům můžeme věřit. Vlci v modrých cylindrech jsou z toho tedy venku!

10



Máme vás, pane Vlčku!

## OBSAH

- 16 kartiček s ovce
- 16 karet s vlky
- 24 karet s jednoduchými případy (modrá zadní strana)
- 16 karet se složitějšími případy (červená zadní strana)
- 32 žetonů s hudebními nástroji (16 nástrojů po dvou kusech)
- 36 žetonů se zeleninou (27 zralých a 9 zkažených kusů)
- 1 sáček na zeleninu
- 1 detektor pravdy
- 1 herní plán
- 1 figurka vlka

## CÍL HRY

Společně jako tým objevte, který z vlků je pachatelem. Vyslechněte ovce, identifikujte komplice a zjistěte totožnost zloděje. Pokud se vám podaří odhalit pachatele včas, všichni vyhráváte. Ovšem pokud se vlk s ukradenou notou dostane až na nádraží a opustí údolí, všichni prohráváte.

## PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením první hry pečlivě vyplokejte všechny kartičky i žetony a rozdělte je podle typu: kartičky s ovce, žetony se zeleninou a žetony s hudebními nástroji.

**Při prvních hrách používejte pouze karty se snadnými případy** (karty se složitými případy jsou popsány v „Pravidlech pro pokročilé“ na straně 8).



- 1 Zamíchejte karty s případy a jednu si náhodně vyberte, aniž byste se na ni podívali. Zbytek karet s případy vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.
- 2 Vezměte si detektor pravdy, nastavte ho tak, aby strana s notou směřovala nahoru a otevřete kryt směrem k sobě, abyste poté viděli obrázek noty i ovce. Pak z levé strany zasuňte kartu do detektoru, jak je znázorněno na obrázku (2) níže. Zavřete kryt a položte detektor na stůl, aby byl vidět obrázek ovce na krytu.

**DŮLEŽITÉ:** Nedívejte se na přední stranu karty a neukazujte ji ostatním hráčům!

- 3 Zamíchejte všechny kartičky s ovce zeleninovou stranou nahoru. Udělejte z nich na stole 4 hromádky po 4 kartách.
- 4 Rozložte na stůl všech 16 karet s vlky tak, aby měli všichni hráči dobrý výhled na karty.

**UPOZORNĚNÍ!** Dbejte na to, abyste kartu s případem zasunuli do detektoru pravdy až na doraz (karta nesmí bránit krytu v uzavření):





2



5



- 5 Vložte všechny žetony se zeleninou do sáčku a promíchejte je.
- 6 Položte na stůl herní plán a figurku vlka položte na políčko s ikonou vlka – na koncertní sál.

Během několika prvních her používejte tu stranu herního plánu, která je označena symbolem . Až si hru více zažijete, doporučujeme otočit herní plán a používat stranu označenou symbolem , aby byla hra náročnější.

- 7 Udělejte na stole hromádku z žetonů s hudebními nástroji.

**DŮLEŽITÉ!** Doporučujeme vám, abyste si před hrou prohlédli všechny žetony se zeleninou a seznámili se s nimi. Dýně, hlávkový salát a lilek jsou velké. Paprika, mrkev a okurka mají střední velikost. Rajče, brokolice a hrášek jsou malé. Jeden exemplář od každého druhu zeleniny je zkažený (má na sobě tmavé skvrny). Ovce mají zeleninu rády, a když jim přinesete něco dobrého, můžete od nich získat cenné informace. Každé ovci chutná něco jiného (poznáte to podle ikonek na každé kartičce s ovci) a zkaženou zeleninu nemá nikdo rád!



## PRŮBĚH HRY

Nejvládnavější hráč si vezme sáček a zahájí hru. Dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

Každý tah je tvořen 5 kroky:

### 1 VLCI OPOUŠTĚJÍ ÚDOLÍ.

Výslechy ovcí zabere nějaký čas a vlci (včetně pachatele) se s každou minutou vzdalují. Posuňte figurku vlka o jedno políčko na herním plánu.

### 2 ZAVOLEJTE SI K VÝSLECHU OVCI (NEBO VÍCE OVCI).

Vyberte si ze čtyř ovcí viditelných na hromádkách tu, kterou chcete vyslechnout.

Abyste od ní získali nějakou informaci, musíte najít zeleninu, která jí chutná (kterýkoliv ze tří druhů vyobrazených na kartičce s ovci). Nahlas řekněte, kterou ovci budete vyslyšet, pak sáhněte jednou rukou do sáčku a snažte se pouhým hmatem (nedívat se!) najít zeleninu, jež dané ovci chutná. Až si budete myslet, že jste našli správnou zeleninu, vytáhněte ji ze sáčku a ověřte si to.

**A** Pokud jste našli zralý exemplář zeleniny, který odpovídá druhu vyobrazenému na kartičce s ovci, *položte ji vedle vybrané ovce (kartičku ale nechejte ležet na hromádce)*. Nyní můžete ovci vyslechnout (*viz 3. krok*), nebo můžete...

► *zariskovat a vyslechnout s první ovci ještě jednu. Druhé ovci **musí** chutnat zelenina, kterou jste už našli. Nyní najděte stejným způsobem jako poprvé další zeleninu, kterou má tato druhá ovce ráda. Uspěli jste? Pokud ano, můžete obě ovce vyslechnout (*viz 3. krok*), nebo...*

► *se pokuste vyslechnout i třetí ovci, a to vše během jediného tahu! Třetí ovci **musí** chutnat oba druhy zeleniny, které jste už našli. Pokud je taková kartička s ovci na stole vidět, najděte třetí zeleninu, která této ovci chutná (*ani teď se do sáčku nedívejte*). Pokud znovu uspějete, můžete vyslechnout všechny tři ovce (*viz 3. krok*).*

**B** Pokud v kteroukoliv chvíli neuspějete (vytáhnete ze sáčku nesprávný druh zeleniny nebo zkažený kus), váš tah okamžitě končí. Všechny zralé kusy zeleniny vraťte zpět do sáčku a ten zkažený (pokud jste ho vytáhli) nechejte na stole. Předejte sáček dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. V tomto tahu k žádnému výslechu nedojde!

**PŘÍKLAD:** Anna chce vyslechnout ovci s akordeonem 1. Podaří se jí v sáčku najít zralou mrkev. Následně se rozhodne vyslechnout také ovci s tamburínou 2, protože i ta má ráda mrkev. Najde pro ni lilek. Nakonec se Anna pokusí vyslechnout i ovci, která hraje na bicí 3, protože jí chutná mrkev i lilek. Potřebuje tedy najít zralé rajče, ale vytáhne jen zkaženou dýni. To je smůla! Její tah končí, aniž by vyslechla byť jen jednu ovci. Anna vrátí mrkev a lilek do sáčku a zkaženou dýni nechá na stole. Potom předá sáček Samuelovi.



### 3 VYSLECHNĚTE OVCÍ (NEBO VÍCE OVCÍ).

Vezměte si kartičku s ovčí, kterou se vám podařilo pozvat k výslechu, a otočte ji. Co tato ovce ví?

- 🎵 Ovce ukazuje na obrázek ve vašem bloku a uvádí, že všichni vlci s vyobrazeným kusem oděvu či doplňkem byli na koncertě přítomni.
- 🎵 Také něco říká, jenže vy ovčí řeči nerozumíte! Budete muset použít detektor pravdy.

Uchopte detektor pravdy ovčí stranou nahoru (ještě neotevírejte kryt). Zasuňte kartičku s ovčí do detektoru stranou se šipkou nahoru, jako to vidíte na obrázku.



Nyní detektor pravdy otevřete a podívejte se na výsledek. Ze svědectví se dozvíte, která ovce byla na koncertě, takže se nepodílela na krádeži.



Zavřete detektor a **TEPRVE POTOM** vytáhněte kartičku s ovčí. Kartičku s ovčí položte na stůl, stranou s blokem nahoru. Do otvoru v kartičce vložte žeton s příslušným hudebním nástrojem, ať nezapomenete, co jste zjistili.



Pokud se vám podařilo pozvat na výslech další ovci, vyslechněte ji stejným způsobem.

### 4 VRAŤTE DO SÁČKU VŠECHNY ZRALÉ KUSY ZELENINY.

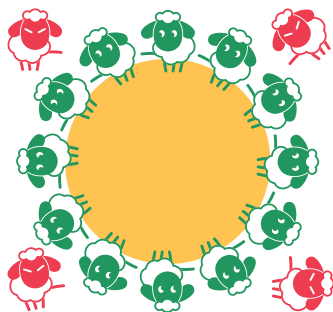
Zkažené kusy (pokud byly dříve vytaženy) nechejte na stole. Předejte sáček dalšímu spoluhráči ve směru hodinových ručiček.

### 5 JE ČAS PŘEMÝŠLET!

V orchestru je celkem 16 ovcí.

- 🐏 12 z nich bylo na koncertě a seděly jedna za druhou v kruhu. Každá z ovcí tedy před sebou viděla právě jednu další. Pokud tedy například ovce s akordeonem ukazuje na ovci hrající na xylofon, pak je ovce hrající na xylofon zcela jistě nevinná a říká pravdu.

- 🐏 4 ovce chyběly – jsou to komplikované pachatele a budou se vás snažit mást poukázáním na poctivou ovci. Nikdo na ně nebude ukazovat a určitě budou lhát o tom, kteří vlci byli přítomni na koncertě!



Na obrázku vlevo jsou poctivé ovce vyznačené zeleně a spolupachatele jsou červení. Na každou poctivou ovci ukazuje ovce, která sedí za ní, ale na spolupachatele neukazuje nikdo. Podařilo se vám najít poctivou ovci? Řekne vám, kteří vlci jsou nevinní. Karty nevinných vlků můžete odložit stranou.

Pokud dvě ovce ukazují na tutéž ovci, pak jedna z nich lže. Která? Musíte pokračovat s výslechy, abyste to zjistili...



**PŘÍKLAD 1:** Detektor pravdy nám řekl, že ovce-kytaristka viděla ovci s trumpetou. Trumpetistku už jsme vyslyšeli dříve – její kartička je položena na stole. Teď máme jistotu, že trumpetistka je nevinná a říká pravdu.

Trumpetistka nám sdělila, že všichni vlci ve žlutých kalhotách byli na koncertě přítomni, takže je můžeme vyškrtnout ze seznamu podezřelých. Karty s vlky ve žlutých kalhotách tedy odložíme stranou – ti vlci jsou nevinní.

Zatím ještě nevíme, jestli ovce-kytaristka není spolupachatelka.



**PŘÍKLAD 2:** Hráč na balalajku rovněž ukazuje na trumpetistku. Ale to nemůže být pravda! Každý hudebník před sebou viděl jen jednu ovci a každého viděla jen jedna ovce sedící za ním. To znamená, že buď kytaristka, nebo hráč na balalajku lžou!

Teď víme, že pachatel má na sobě buď červený cylinder, nebo modré sako. Karty s vlky, kteří nemají ani jedno, můžeme odložit stranou – jsou nevinní.

Během dalšího postupu hry můžeme vydedukovat víc...



**PŘÍKLAD 3:** Nový svědek! Hudebník s rumba koulemi ukazuje na hráče na balalajku. To znamená, že hráč na balalajku je nevinný a kytaristka je komplic! Hráč na balalajku tudíž potvrdí, že všichni vlci s modrými saky jsou nevinní – můžete je odložit stranou. Podívejte se znovu na kartičku s kytaristkou. Protože je kytaristka spolupachatelkou, lže také o oděvu či doplňku nevinných vlků. Znamená to tedy, že prohnaný vlčí zloděj má červený cylinder!

Teď už jsou podezřelí jen vlci s červeným cylindrem.



**TIP:** Po provedení výsledku si seřadte ovce, které na sebe ukazují, za sebe. Budete tak mít lepší přehled o celé situaci.

Je možné, že výslech nepřinese žádné cenné informace. Také ale může spustit celý řetězec odhalení! Nakonec musí na seznamu zůstat jen jeden podezřelý – pachatel, kterého hledáte!

## KONEC HRY

Hra může mít dvě různá zakončení:

### 1 ZŮSTANE POUZE JEDEN PODEZŘELÝ.

Otevřete detektor pravdy, vyndejte z něj kartu s případem a podívejte se na skutečného pachatele v pravém dolním rohu. Pokud je to váš zbývající podezřelý, **gratulujeme, vyhráli jste!** Pokud ne, museli jste někde udělat chybu a podezřelý uprchl. **Prohráváte.**

### 2 NA ZAČÁTKU TAHU JE FIGURKA VLKA NA POSLEDNÍM POLÍČKU HERNÍHO PLÁNU A HRÁČI MAJÍ STÁLE NĚKOLIK PODEZŘELÝCH.

Vlak zanedlouho opustí údolí a všichni podezřelí odjedou, aniž byste odhalili pachatele. Ale pořád máte ještě jednu šanci na vítězství! Místo posunutí figurky vlka na herním plánu si může aktivní hráč tipnout, který z vlků je pachatel. Hráč si vybere jednoho ze zbývajících podezřelých a zkontroluje kartu k případu, jak bylo popsáno v předcházejícím bodě. Pokud je hráčův tip správný – **gratulujeme, všichni vyhráváte!** V opačném případě vám prohnaný vlk uprchl a vy **prohráváte.** Příště vám to třeba vyjde!

## PRAVIDLA PRO POKROČILÉ

Po odehrání několika her můžete vyzkoušet tato pravidla pro pokročilé, a to buď samostatně, nebo současně:

**VYBÍRAVÍ JEDLÍCI:** Kdykoliv ze sáčku vytáhnete zkaženou zeleninu, odstraňte příslušnou kartičku s ovci. Ovce byla tak dotčena tím, že jste jí nabídli zkažený kousek, že okamžitě opustila údolí. Nikdy se nedozvíte, co vám chtěla říct! Pokud vám dojdou svědci, můžete zkusit štěstí a tipnout si, kdo ze zbývajících podezřelých je zloděj.

**SPECIÁLNÍ DOBROTY:** Abyste od ovce získali nějaké informace, musíte předem oznámit nejen to, kterou ovci se chystáte vyslechnout, ale také druh zeleniny, jímž si ji hodláte naklonit. Pokud poté ze sáčku vytáhnete nesprávný druh zeleniny (a to i když má ovce tuto zeleninu jinak ráda), váš tah okamžitě končí.

### KARTY SE SLOŽITÝMI PŘÍPADY:

Když jsou teď spolupachatelé mazanější, mohou ukazovat i na ostatní komplice! Pořád se vám může podařit odhalit jejich lži, ale budete potřebovat vidět celý řetěz ovcí. Nebo jeho část. Nebo možná postačí pár výslechů... Přemýšlejte sami, nebo využijte tipy uvedené vpravo.



*Jak odhalit mazanější pachatele:*

- 1 když mohou spolupachatelé ukazovat na sebe navzájem, **poctivá ovce bude pořád ukazovat pouze na poctivou ovci.**
- Porovnejte svědectví – pokud ovce A říká, že vlci v modrých sakách jsou neviní, a ovce B říká, že vlci v zelených sakách jsou neviní, pak **minimálně jedna z nich říká pravdu** (protože pachatel má na sobě jenom jedno sako).
- Spolupachatelé jsou jen 4.** Pokud je řetězec ovcí, které na sebe ukazují, delší než počet neodhalených kompliců, poslední ovce, na kterou někdo ukazuje, je neviná.
- V každé hře je pachatel.** Pokud vám ovce řekne, že všichni zbývající podezřelí jsou neviní, **je to lež!**
- A naopak, pokud ovce ukazuje na vlky, kteří již byli dříve odebráni jako neviní, potom **rozhodně říká pravdu.** Tato ovce není komplic.

## VŠECHNY NÁSTROJE



### PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ

Autoři by rádi poděkovali společnosti Gamewright, jejíž hra „Outfoxed“ je inspirovala k vytvoření této stolní hry.



Red Cat Games LLC 51/1-14,  
Komitas Ave Jerevan 0014, Arménie  
mail@redcatgames.am / www.RedCatGames.am

Vyrobeno jménem Lifestyle Boardgames Ltd.  
©2021 Všechna práva vyhrazena.



Máte chybějící nebo poškozenou komponentu?  
Napište nám na info@albi.cz,  
rádi vám zdarma zašleme novou!  
Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich  
hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?  
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

DESIGN HRY: Alexander Peshkov a Ekaterina Pluzhnikova

ILUSTRACE: Ekaterina Izobova

UMĚLECKÁ ŘEDITELKA: Anastasia Durova

PROJEKTOVÍ MANAŽEŘI: Maria Kravchenko, Dmitriy Rudev

LAYOUT A GRAFICKÝ DESIGN: Lesya Yatsko

Albi