DETEKTIV Kočička™

Přehled hry

Detektiv Kočička Holmes potřebuje vaši pomoc při řešení případu! V Záhadově se dějí podivné věci a je potřeba najít pachatele. Setkejte se s místními obyvateli a promluvte si s nimi. Každý ví něco, co vám pomůže případ vyřešit! Dávejte ale pozor na čas a neotálejte: detektiv Kočička musí být přesně v 5 hodin zpátky na policejní stanici. Nechce přece přijít o svou odpolední přestávku na čaj!



Mapa Záhadova



1. PLÁŽ
2. JESKYNĚ
3. DŽUNGLE
4. MĚSTO
5. SAD
6. KNIHOVNA

Obsah

1 KOSTKA





6 OBÁLEK
„PACHATELE“

1 FIGURKA DETEKTIVA
KOČIČKY HOLMESE SE STOJÁNKEM



1 POLICEJNÍ STANICE



1 KAPESNÍ HODINKY

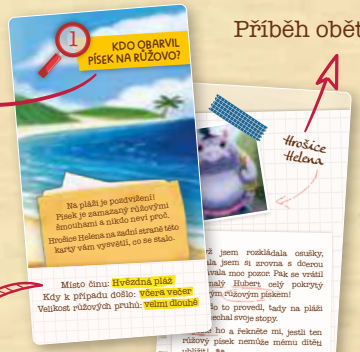




1 DETEKTIVNÍ
ZÁPISNÍK

V každém ze 6 balíčků případů

1 KARTA S PŘÍPADEM



Název případu

Příběh oběti

Informace o případu

Přední strana

Zadní strana

8 KARET SVĚDKŮ



Zadní strana

Jméno svědka

Výpověď svědka

Přední strana

8 KARET PODEZŘELÝCH



Název případu

Zadní strana

Informace o podezřelém

Přední strana

2 NEBO 3 KARTY S DŮKAZY

(umisťují se pod příslušnou kartu svědka)



Karta svědka Zadní strana

Karta důkazu Zadní strana

Příprava







Důležité: Karty neotáčejte a nedívejte se na ně, než začnete hrát!
Všechny případy se hrají stejně.

Vyberte balíček s případem z krabičky a sundejte z něj obal.

Případy jsou číslovány vzestupně podle obtížnosti a doporučujeme je hrát právě v tomto pořadí. Každý případ lze hrát pouze jednou.

Vyložte karty na stůl v pořadí, v jakém jsou seřazeny v balíčku.

1. Položte kartu případu doprostřed stolu.

2. Položte 8 karet svědků lícem dolů kolem dokola podle čísel na zadní straně.

3. Karty důkazů vložte pod karty svědků se stejným číslem. Ikona na kartě důkazu ukazuje, ke které kartě svědka patří.

4. Vložte 8 karet podezřelých do otvorů v policejní stanici. Policie právě zkoumá spisy podezřelých a čeká na detektiva Kočičku a jeho rozhodnutí, koho mají propustit!

5. Postavte figurku detektiva Kočičky před kartu svědka číslo 1.

6. Položte kostku a hodinky poblíž kroužku karet svědků. Nastavte ručičku hodinek na 12.

7. Nejstarší hráč přečte nahlas název případu a pak obě strany karty případu. A hra může začít!

Cíl hry

Detektiv Kočička je kooperativní deduktivní hra. Hráči postupně posouvají pomocí kostky figurkou detektiva Kočičky a vyslýchají svědky. Svědci vám pomohou vyřazovat jednotlivé podezřelé, až vám zbude poslední, který musí být pachatelem! Ověřte si, že jste našli toho správného a vytáhněte kartu pachatele z obálky se stejným číslem, jako má váš případ.



Průběh hry

Hra se hraje několik kol, dokud nezůstane na policejní stanici jenom jeden podezřelý. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček; ve svém tahu každý hráč hodí kostkou a postupuje podle toho, co mu padne.

Začíná hráč, který četl kartu případu během přípravy.

Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a pak postupuje následovně:



→ 1 nebo 2: Přesune detektiva Kočičku o tolik karet svědků, kolik kostka ukazuje, ve směru, který si vybere. Pak otočí kartu, před kterou detektiv Kočička zastavil, a nahlas přečte výpověď svědka.

Společně se pak můžete rozhodnout, že některého podezřelého nebo více podezřelých propustíte (viz další stránka). Pak vrátí kartu svědka zpátky **lícem dolů**.

Ukončí svůj tah předáním kostky hráči po levé straně.



→ Hodinky: Vyšetřování se zaseklo! Posune ručičku na hodinkách o hodinu dopředu a ukončí svůj tah předáním kostky hráči po levé straně.



→ Hodinky + ?: Posune ručičku na hodinkách o hodinu dopředu a přemístí detektiva Kočičku před libovolnou kartu svědka. Otočí kartu a přečte výpověď nahlas. Následně můžete jednoho nebo více podezřelých propustit. Ukončí svůj tah předáním kostky hráči po levé straně.

Potom, co hodí kostkou a udělá to, co přikazuje, a případně propustíte jednoho nebo víc podezřelých, pokračuje hráč po jeho ruce. Ten začíná zase tím, že hodí kostkou!

Výpovědi svědků: Až kartu svědka po přečtení vrátíte zpátky, zapamatujte si její číslo, abyste pak stejnou výpověď nečetli znova. Někdy vás hra vyzve, abyste se vrátili ke svědkovi, kterého už jste vyslechli (například abyste se podívali na kartu důkazu, kterou skrývá). Svědkové si nikdy nevymýšlí.

Propuštění podezřelého: Po přečtení karty svědka se můžete rozhodnout jednoho nebo víc podezřelých propustit. Jejich kartu vyndejte z policejní stanice a dejte stranou. Dobrá práce, jste o krok blíž k dopadení pachatele! Ne všechny výpovědi poskytují dost informací k tomu, abyste nějakého podezřelého propustili. Někdy je potřeba dát dohromady poznatky z více výpovědí.

Poznámka

Pokud hod kostkou pošle detektiva Kočičku před kartu svědka, kterou jste už četli a nepotřebujete ji číst znovu, můžete se v týmu rozhodnout posunout čas na hodinkách o jednu hodinu dopředu a přečíst si kartu o jednu vlevo nebo vpravo. To můžete během hry udělat opakovaně, ale není to nutné.

Konec hry

Až na policejní stanici zůstane jen jeden poslední podezřelý, je prohlášen za pachatele a hra končí.

Našli jste správného pachatele?

Abyste to zjistili, otevřete obálku pachatele se stejným číslem, jaké má aktuální případ, a kartu si společně přečtěte! Pokud jste našli správného pachatele, skvělá práce! Pokud jste udělali chybu, nevadí, příště to půjde lépe! Před otevřením dalšího případu už zbývá jenom vyplnit detektivní zápisníček...





Rodiče, nebojte se klást dětem otázky, které jim pomohou, aby na odpověď přišly samy!

Co mám psát do detektivního zápisníčku?

Najděte stránku, která odpovídá vašemu případu, a vyplňte ji společně. Nezapomeňte zapsat, kolik na konci hry ukazují kapesní hodinky, a k tomu příslušný počet bodů z tabulky níže.

Až dokončíte všech 6 případů, vyplňte poslední stránku v zápisníku a zjistíte své celkové skóre!



5 hodin nebo dříve	Našli jste pachatele včas a detektivk Kočička i ostatní policisté si mohou užít svou odpolední pauzu na čaj. Skvělá práce! (5 bodů)
6 hodin	Když jste dorazili na policejní stanici, většina policistů byla na místě, ale čaj už byl studený. (4 body)
7 hodin	Než jste se dostali na policejní stanici, už byly všechny sušenky pryč. Policisté během čekání všechno snědli. (3 body)
Mezi 8 a 11 hodinami	Když dorazíte na policejní stanici, už je tam dost prázdno... Detektivk Kočička je trošku zklamaný, že zmeškal pauzu na čaj! (2 body)
Půlnoc a později	Na policejní stanici doběhnete bez dechu. Všichni mezitím usnuli. Detektiv Kočička musí s odhalením jména pachatele počkat až na ráno... (1 bod)
Nesprávný pachatel	Právě když se chystáte vyslovit jméno pachatele, přichází policista s jiným závěrem. Asi jste sledovali špatnou stopu. Nemáte správného pachatele... (0 bodů)

Poděkování

Loki chce poděkovat dětem ze škol Ludres a Heillecourt za případy, které s detektivem Kočičkou vyřešily.

Théo chce poděkovat Aurélii, Delphine a Mathilde za jejich důvěru, Marie a Steffie za skvělou práci a Élodie za podporu. Tuto hru věnuje nejlepším detektivům Olivii, Madeline a Gaspardovi.

Les Fées Hilares děkují Mathilde a Théovi za důvěru a celému týmu a rodinám R de Jeux za vřelé přijetí.

Štěpán děkuje Týnce, Fince a Mínce za testování české verze a hledání českých jmen pro zvířátka.



AUTOŘI

Designér-scénárista: Théo Rivière
Scénáristé: Les Fées Hilares
Ilustrace: Piper Thibodeau
Vedoucí projektu: Mathilde Audinet
Grafický design: Allison Machepy

Najdete nás zde

WWW.LOKI-KIDS.COM

© 2020 LOKI - All rights reserved

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz
Vyrobeno v Číně.