



FANTOM

Vážení detektivové, milí Fantomové,

snad nám dovolíte, abychom Vás takto oslovovali, neboť některou z těchto postavíček se brzy (alespoň ve své fantazii) stanete. A tak si představte potměšilé ulice starého města, kterými se proplétá tajemný Fantom a svými chytrými kličkami neustále uniká pěti detektivů, kteří by ho velice rádi lapili. Fantom má ovšem celou řadu rozmanitých možností jak snahu detektivů o své dopadení značně komplikovat. Už už by se zdálo, že je opravdu v úzkých, ale najednou se nečekaně objeví další úniková cesta a Fantom tak proklouzne pronásledovatelům přímo pod nosem. O úspěchu detektivů rozhoduje především jejich bystrý úsudek a schopnost vcítit se do Fantomova myšlení a jednání. Jak tohle všechno dopadne, skončí-li nakonec Fantom svůj úprk ulicemi starého města v policejní léčce, nebo se na konci hry bude svým protihráčům nepolapen vysmívat, to již záleží jen a jen na Vašich hráčských schopnostech.



Cíl hry

Podaří-li se některému z detektivů dorazit na místo (značku), kde se Fantom ukrývá, musí se Fantom vzdát (objevit) a hra skončí jeho zatčením. Podaří-li se Fantomovi unikat zatčení až do závěru hry, stává se vítězem. Hra se několikrát opakuje tak, aby se všichni hráči vystřídali v roli Fantoma. Vítězem turnaje se stává ten z hráčů, kterému se podaří nejvíce oddálit dopadení (tj. dosáhne nejvyššího počtu tahů), případně ten, který nebyl dopaden vůbec.



Příprava

Nejprve se hráči dohodnou, kdo bude jako první hrát Fantoma. Ten obdrží příslušnou figurku a obálku s mřížkou, do které se zasune papír. Fantom potřebuje ke hře tužku pro zápisy do tabulky. Dále Fantom dostane:

- 4 žetony pro jízdu drožkou



- 3 žetony pro jízdu taxi



- 3 žetony pro jízdu tramvají



- 2 žetony pro útěk po řece



- 2 žetony pro dvojí tah



Každý z detektivů obdrží rovněž figurku a žetony pro přepravu: 10x drožka, 9x taxi, 5x tramvaj.

Detektivové nedostanou žetony s lodí ani žetony pro dvojí tah. Pokud hraje proti Fantomovi menší počet hráčů než pět, rozdělí si zbývající figurky detektivů dle dohody tak, že někteří hráči hrají s několika figurkami, avšak i při této variantě hry je nutno dodržovat stanovené pořadí pro tahy jednotlivých figurek, které je následující: bílá, žlutá, červená, modrá, zelená.

Hráč obdrží příslušný počet žetonů ke každé figurce, se kterou hraje. Žetony jsou nepřenositelné. Hráč, který hraje se dvěma figurkami, nemůže disponovat např. s 18 žetony taxi tak, aby jeden z jeho detektivů využil víc než 9 žetonů na úkor druhého.



Pravidla hry

Herní plán je protkán barevnými čarami, které představují trasy jednotlivých dopravních prostředků, po nichž se všichni hráči pohybují. Očíslované barevné značky jsou zastávky a přestupní stanice. Černá barva představuje drožku, zelená taxi a červená tramvaj. To znamená, že na černé značce si hráči najímají drožku a odjíždějí po zvolené trase na nejbližší černou značku. Tím tah končí. Taxi umožňuje stejný pohyb mezi zelenými značkami, tramvaj mezi červenými. V dalším tahu se situace opakuje. Výchozí značkou pro tento tah je značka, na níž se hráč zastavil v tahu minulém. Zde se hráč rozhodne buď pokračovat v pohybu ve vytyčeném směru, nebo směr pohybu změnit, případně se vrátit zpět. Stojí-li hráč na vícebarevné značce (přestupní stanici), může se rozhodnout změnit dopravní prostředek, je-li tento na značce barevně zastoupen, a využít jeho možností (za předpokladu, že hráč disponuje příslušným barevným žetonem).

Typy značek a jejich využití je následující:

- **černá značka**
-umožňuje pouze přesun drožkou
 - **zeleno-černá značka**
-umožňuje přesun drožkou a taxi
 - **červeno-černá značka**
-přesun drožkou a tramvají
 - **zeleno-červeno-černá značka**
-přesun všemi třemi dopravními prostředky
- Na značce smí stát vždy jen jeden z detektivů, hráč si tedy nesmí zvolit pro svůj tah trasu, je-li zastávka na jejím konci v dané situaci obsazena jiným detektivem.



Odevzdávání žetonů

Detektivové mají omezený počet žetonů. Při každém tahu odevzdává detektiv Fantomovi žeton, odpovídající zvolenému dopravnímu prostředku. Pokud hráč hraje za více detektivů, odevzdá Fantomovi odpovídající žeton za každou figurku, se kterou hraje. Detektivové mají své žetony rozloženy na stole, aby Fantom věděl, které druhy dopravy mohou v průběhu hry použít. Žetony, které Fantom obdrží na začátku hry, mu slouží pro rozehrání, v dalším průběhu hry používá žetony získané od detektivů. Výjimku tvoří pouze žetony s lodí a žetony pro dvojí tah. Žetony použité Fantomem jsou pro další hru vyřazeny. Fantom detektivům žeton ukáže a odloží do krabice.



Zahájení hry

Fantom se pohybuje podle stejných zásad jako detektivové, pouze s tím rozdílem, že své tahy neprovádí prostřednictvím figurky na herním plánu, ale zapisuje je do tabulky.

Před zahájením hry detektivové rozmístí své figurky na herním plánu. Podle vlastní úvahy (nebo po domluvě) si hráči vyberou libovolná výchozí postavení (černé nebo barevné značky s číslem).

Hra začíná vstupem Fantoma na scénu. Fantom si vybere výchozí značku, avšak svoji figurku do herního plánu neumístí, pouze si do prvního okénka tabulky zapíše jako první tah číslo zvolené značky. Toto číslo zatím ostatním hráčům nesdělí a tabulku před nimi zakryje. Potom provedou svůj první tah detektivové.

Číslo značky, na kterou se Fantom rozhodne při dalším tahu přesunout, zapíše do okénka číslo 2. Jediným vodítkem pro detektivy je při těchto tzv. tajných tazích žeton symbolizující použitý dopravní prostředek, který Fantom detektivům před odložením ukáže. V každém kole táhne vždy jako první Fantom, teprve po něm táhnou detektivové v pořadí určeném dohodou. Toto pořadí je závazné a nesmí se v průběhu hry měnit.



Objevení Fantoma

Ve třetím tahu se Fantom poprvé objevuje, tj. číslo dosažené značky zapíše a na odpovídající pole v herním plánu umístí svoji černou figurku. Ta zde zůstává do příštího tahu, který je již opět tajný.

Fantom zároveň prostřednictvím zápisů v tabulce dokládá, že jeho tajné tahy odpovídaly pravidlům.

V průběhu hry se Fantom objeví na herním plánu ještě několikrát, a to v 8., 13., 18., a v závěrečném 24. tahu. Okénka těchto tahů jsou v tabulce barevně vyznačena. Po provedení těchto tahů Fantom vždy dokládá regularnost svého předchozího pohybu.



Zvláštní pohyby Fantoma

Kromě žetonů, které používají obě strany, figurují ve hře žetony, kterými disponuje výhradně Fantom.

Jsou to *žetony s lodí*, které Fantomovi umožňují v kritické situaci únik po řece po *modré* trase, za předpokladu, že jeho výchozí pozice pro daný tah je na některé z pobřežních značek (lze uskutečnit i pohyb proti proudu řeky). Při úniku po řece se Fantom zastaví na nejbližší další značce modré trasy (bez ohledu na její barevné označení).

Žeton s lodí Fantom ukazuje detektivům a ukládá do krabice. Číslo dosažené pozice zapisuje do tabulky stejně jako u ostatních tahů.

Dva žetony pro dvojnásobný pohyb umožňují Fantomovi v situaci bezprostředního nebezpečí provést dva tahy naráz a tím uniknout z dosahu pronásledovatelů. Pro tento dvojitý tah může použít jakékoliv kombinace dopravních prostředků, kterou mu výchozí pozice dovoluje (včetně úniku po řece).

Fantom do tabulky zapisuje oba tahy, které provedl. Ukáže a odevzdá žeton pro dvojitý tah spolu se dvěma žetony použitých dopravních prostředků. Je-li prvním tahem tah, při němž se má Fantom objevit, pro tento tah se objeví a opět zmizí v druhé části dvojtahu.



Taktické pohyby

V úvodu hry by se měli detektivové rozptýlit tak, aby mohli Fantoma obklíčit a zároveň blokovat důležité dopravní křižovatky. Nejdůležitější okamžiky hry pro obě strany jsou tahy, při nichž se Fantom musí objevit. Fantom si musí pro tyto tahy vybírat takové značky, na které žádný z detektivů v následujícím tahu nemůže postoupit.

Detektivové se naopak snaží uzavřít kolem Fantoma kruh nebo ho zatlačit do míst, kde má omezené možnosti úniku.

Pro Fantoma je důležité důkladně prostudovat herní plochu. Je na ní řada míst, která se zdají být pro jeho pohyby vhodná, ale ve skutečnosti vhodná nejsou.

Před zahájením hry se mohou hráči dohodnout na této změně pravidel: Bude-li se Fantom cítit obzvláště bezpečný, může se jedenkrát v průběhu hry dobrovolně objevit. Na oplátku za své mimořádné objevení mu náleží jeden libovolný žeton, který si vybere od každého detektiva. Tím omezí jejich pohyby.



Konec hry

Hra končí, když detektiv dorazí na místo obsazené Fantomem. Dojde-li k tomu, Fantom se musí objevit a hru prohrává. Prohrává i v případě, že se nemůže dále pohybovat, tj. vyčerpá určitý dopravní prostředek, např. drožku.

Není-li za 24 tahů Fantom dopaden, vyhrává Fantom. Hra končí vítězstvím pro Fantoma i před 24. tahem tehdy, když detektivové nemohou dále cestovat, protože jim zbývají žetony, které vzhledem ke značkám, na kterých stojí, nemohou použít.

Detektivové ani Fantom se nemohou zříci tahu, tj. šetřit žetony na závěr hry. Figurky se musí po každém tahu přemístit.

Detektivové si mohou dělat vlastní záznamy tahů a rovněž se spolu domlouvat na koordinovaném postupu. Na závěr několik rad, nebo chcete-li tipů, pro zpestření hry pro pokročilé a zkušené hráče.

Málokdy se totiž stane, že spolu hrají dva stejně schopní soupeři. Hra se tak může stát poměrně jednostrannou a nezajímavou záležitostí. Aby k tomu v takovém případě nedošlo, lze hru obohatit o některé z následujících alternativních pravidel:

- Pokud Fantom příliš snadno uniká, můžou se soupeři dohodnout, že se Fantom před začátkem hry ukáže. Do prvního pole trezoru pak zapisuje až svůj další tah (dělá tak tedy vlastně o jeden tah navíc).
- Opačnou možností je stav, kdy je Fantom chycen příliš brzy, pak je možné se dohodnout tak, že Fantom v případě použití dvojitého tahu neodevzdává dopravní prostředky, které použil, ale odevzdá jen kartičku Dvojitý tah.
- V případě opravdu zkušených hráčů na straně policie doporučujeme pokusit se Fantoma polapit za pomoci pouze čtyř detektivů. Tato varianta je ale pro detektivy velice náročná, a proto je vhodná pouze při skutečně výrazné nerovnováze sil.

Pěknou zábavu a štěstí ve hře Vám přeje Bonaparte!



FANTÓM

Vážení detektívi, milí Fantómovia,

dúfame, že nám dovolíte, aby sme Vás takto oslovovali, pretože sa asi čoskoro (aspoň vo svojej fantázii) stanete jednou z týchto postavičiek. A tak si predstavte pochmúrne ulice starého mesta, ktorými sa preplieťa tajomný Fantóm a svojimi chytráckymi kľúčkami neustále uniká päťici o nič menej bystrých detektívov, ktorí by ho veľmi radi lapili. Lenže Fantóm má celý rad možností komplikovať snahu detektívov o jeho dopadnutie. Už-už by sa zdalo, že je skutočne v úzkych a nemá ďalšiu šancu na únik, ale zrazu sa nečakane objaví ďalšia úniková cesta a Fantóm tak preklzne detektívom priamo pred nosom. O úspechu detektívov rozhoduje predovšetkým ich bystrý úsudok a schopnosť vcítiť sa do Fantómového myslenia a konania. Či Fantóm skončí nakoniec svoj útek ulicami starého mesta v policajnej pasci, alebo sa nakoniec hry bude svojim protivráčom nepolapený vysmievať, to už záleží len a len na Vás.



Cieľ hry

Ak sa podarí niektorému z detektívov doraziť na miesto (značku), kde sa Fantóm ukrýva, musí sa fantóm vzdať (objaviť) a hra skončí jeho zatknutím. Ak sa Fantómovi podarí uniknúť zatknutiu až do záveru hry, stáva sa víťazom. Hra sa niekoľkokrát opakuje tak, aby sa všetci hráči v úlohe Fantóma vystriedali. Víťazom turnaja sa stáva ten z hráčov, ktorému sa podarí čo najviac oddialiť dopadnutie (t.j. dosiahne najvyššieho počtu ťahov), prípadne ten, ktorý nebol vôbec dopadnutý.



Príprava

Najskôr sa hráči dohodnú, kto bude ako prvý hrať Fantóma. Ten dostane príslušnú figurku a obálku s mriežkou, do ktorej sa zasunie papier. Fantóm potrebuje ku hre tužku na zapisovanie do tabuľky. Ďalej Fantóm dostane:

- 4 žetóny na jazdu drožkou
- 3 žetóny na jazdu taxíkom
- 3 žetóny na jazdu električkou
- 2 žetóny pre útek cez rieku
- 2 žetóny pre dvojité ťah



Každý z detektívov dostane taktiež figurku a žetóny na prepravu: 10x drožka, 9x taxík, 5x električka.

Detektívi nedostanú žetóny s lodí ani žetóny pre dvojité ťah. Pokiaľ hrá proti Fantómovi menší počet hráčov než päť, rozdelia si zostávajúce figurky detektívov podľa dohody tak, že niektorí hráči hrajú s niekoľkými figurkami, ale aj pri tejto variante hry je nutné dodržiavať stanovené poradie pre ťahy jednotlivých figuriek, ktoré je nasledujúce: biela, žltá, červená, modrá, zelená.

Hráč dostane príslušný počet žetónov ku každej figurke, s ktorou hrá. Žetóny sú neprenosné. Hráč, ktorý hrá s dvomi figurkami, nemôže disponovať napr. s 18 žetónmi taxíka tak, aby jeden z jeho detektívov využil viac než 9 žetónov na úkor druhého.



Pravidlá hry

Herný plán je pretkaný farebnými čiarami, ktoré predstavujú trasy jednotlivých dopravných prostriedkov, ktorými sa všetci hráči pohybujú. Očíslované farebné značky sú zastávky a prestupné stanice. Čierna predstavuje drožku, zelená taxík a červená električku. To znamená, že na čiernej značke si hráči najímajú drožku a odchádzajú po zvolenej trase na najbližšiu čiernu značku. Tým ťah končí. Taxík umožňuje rovnaký pohyb medzi zelenými značkami, električka medzi červenými. V ďalšom ťahu sa situácia opakuje. Východzou značkou pre tento ťah je značka, na ktorej sa hráč zastavil v minulom ťahu. Tu sa hráč rozhodne buď pokračovať v pohybe vo vytyčenom smere, alebo smer pohybu zmeniť, prípadne sa vrátiť späť. Ak stojí hráč na viacfarebnej značke (prestupnej stanici), môže sa rozhodnúť zmeniť dopravný prostriedok, ak je tento farebne na značke zastúpený, a využiť jeho možnosti (za predpokladu, že hráč disponuje príslušným farebným žetónom).

Typy značiek a ich využitie:

- **čierna značka**
-umožňuje iba presun drožkou
 - **zeleno-čierna značka**
-umožňuje presun drožkou a taxíkom
 - **červeno-čierna značka**
-umožňuje presun drožkou a električkou
 - **zeleno-červeno-čierna značka**
-presun všetkými tromi dopravnými prostriedkami
- Na značke môže stáť vždy iba jeden z detektívov, t. zn. hráč si nesmie vybrať pre svoj ťah trasu, kde je zastávka na jej konci v danej situácii obsadená iným detektívom.



Odovzdávanie žetónov

Detektívi majú obmedzený počet žetónov. Pri každom ťahu detektív odovzdáva Fantómovi žetón odpovedajúci zvolenému dopravnému prostriedku. Ak hráč hrá za viacej detektívov, odovzdá Fantómovi odpovedajúci žetón za každú figurku, s ktorou hrá. Detektívi majú svoje žetóny rozložené na stole, aby Fantóm vedel, aké druhy dopravy môžu v priebehu hry použiť. Žetóny, ktoré Fantóm dostane na začiatku hry, mu slúžia pre rozohranie, v ďalšom priebehu hry používa žetóny získané od detektívov. Výnimku tvoria iba žetóny s lodí a žetóny pre dvojité ťah. Žetóny použité Fantómom sú pre ďalšiu hru vyradené. Fantóm detektívom žetón ukáže a odloží do krabice.



Zahájenie hry

Fantóm sa pohybuje podľa rovnakých zásad ako detektívi, iba s tým rozdielom, že ťahy nevykonáva figurkou na hernom pláne, ale zapisuje ich do tabuľky. Pred zahájením hry detektívi rozmiestnia svoje figurky na hernom pláne. Podľa vlastnej úvahy (príp. dohodou) si hráči vyberú ľubovoľné východiskové postavenie (čierne alebo farebné značky s číslom).

Hra začína vstupom Fantóma na scénu. Fantóm si vyberie východiskovú značku, ale svoju figurku neumiestni na hernom pláne, iba si do prvého okienka tabuľky zapíše ako prvý ťah číslo zvolenej značky. Toto číslo zatiaľ ostatným hráčom neprezradí a tabuľku pred nimi schová. Až potom nasleduje prvý ťah detektívov.

Číslo značky, na ktorú sa Fantóm rozhodne pri ďalšom ťahu presunúť, zapíše do okienka číslo 2. Jediným vodičom pre detektívov je pri týchto tzv. tajných ťahoch žetón symbolizujúci dopravný prostriedok, ktorý Fantóm detektívom pred odložením ukáže.

V každom kole ťahá vždy ako prvý Fantóm, až po ňom ťahajú detektívi v poradí určenom dohodou. Toto poradie je záväzné a nesmie sa v priebehu hry meniť.



Objavenie Fantóma

V treťom ťahu sa Fantóm prvýkrát objaví, t.j. číslo dosiahnutej značky zapíše a na odpovedajúce pole v hernom pláne umiestni svoju čiernu figurku. Ta tu zostane do ďalšieho ťahu, ktorý už bude opäť tajný. Zároveň prostredníctvom zápisov v tabuľke Fantóm doloží, že jeho tajné ťahy odpovedali pravidlám.

V priebehu hry sa Fantóm objaví na hernom pláne ešte niekoľkokrát, a to pri 8., 13., 18. a záverečnom ťahu. Príslušné okienka týchto ťahov sú v tabuľke farebne označené. Po vykonaní týchto ťahov Fantóm vždy dokazuje regulárnosť svojho predchádzajúceho pohybu.



Zvláštne pohyby Fantóma

Okrem žetónov, ktoré používajú obidve strany, sa vo hre objaví žetón, ktorými disponuje výhradne Fantóm. Sú to *žetóny s lodí*, ktoré Fantómovi umožňujú v kritickej situácii únik cez rieku po *modrej* trase za predpokladu, že jeho východisková pozícia pre daný ťah je na niektorej z pobrežných značiek (je možné vykonať pohyb aj proti prúdu rieky). Pri úniku cez rieku sa Fantóm zastaví na najbližšej ďalšej značke modrej trasy (bez ohľadu na jej farebné označenie). Žetón s lodí Fantóm ukazuje detektívom a odkladá ho do krabice. Číslo dosiahnutej pozície zapisuje do tabuľky rovnako ako u ostatných ťahov.

Dva žetóny pre dvojnásobný pohyb umožňujú Fantómovi v situácii bezprostredného nebezpečenstva vykonať dva ťahy naraz a tak uniknúť z dosahu prenasledovateľov. Pre tento dvojitý ťah môže použiť akúkoľvek kombináciu dopravných prostriedkov, ktoré mu východisková pozícia dovoľuje (vrátane úniku cez rieku). Fantóm do tabuľky zapisuje obidva ťahy, ktoré vykonal. Ukáže a odovzdá žetón pre dvojitý ťah spolu so dvoma žetonami použitých dopravných prostriedkov. Ak je prvým ťahom ťah pri ktorom sa má Fantóm objaviť, pre tento ťah sa objaví a opäť zmizne v druhej časti dvojitého ťahu.



Taktické pohyby

V úvode hry by sa mali detektívi rozptýliť tak, aby mohli Fantóma obklúčiť a zároveň blokovať dôležité dopravné križovatky. Najdôležitejšie okamžiky hry sú pre obidve strany ťahy, pri ktorých sa Fantóm musí objaviť. Fantóm si musí pre tieto svoje ťahy vybrať také značky, na ktoré nemôže v nasledujúcom ťahu postúpiť žiaden z detektívov.

Detektívi sa naopak snažia uzatvoriť okolo Fantóma kruh alebo ho zatlačiť do miest, kde má obmedzené možnosti k úniku.

Pre Fantóma je dôležité dôkladne si naštudovať hernú plochu. Je na nej rad miest, ktoré sa zdajú byť vhodné pre jeho pohyby, ale v skutočnosti vhodné nie sú.

Pred zahájením hry sa môžu hráči dohodnúť na tejto zmene pravidiel. Ak sa bude Fantóm cítiť obzvlášť bezpečne, môže sa v priebehu hry jeden raz dobrovoľne objaviť. Za odmenu za svoje mimoriadne objavenie mu patrí jeden ľubovoľný žetón, ktorý si vyberie od každého detektíva. Tým obmedzí ich pohyb.



Koniec hry

Hra končí keď detektív dorazí na miesto obsadené Fantómom. Ak k tomu dôjde, Fantóm sa musí objaviť a hru prehráva. Prehráva aj v prípade, že sa nemôže ďalej pohybovať, t.j. vyčerpá určitý dopravný prostriedok, napr. drožku.

Ak nie je Fantóm polapený v priebehu 24 ťahov, vyhráva Fantóm. Hra skončí víťazstvom pre Fantóma aj pred 24. ťahom vtedy, keď už detektívi nemôžu ďalej cestovať, pretože im zostali žetóny, ktoré vzhľadom ku značkám na ktorých stoja, nemôžu použiť.

Detektívi ani Fantóm sa nemôžu vzdať ťahu, t.j. šetriť žetóny na záver hry. Figurky sa musia po každom ťahu premiestniť.

Detektívi si môžu robiť vlastné záznamy ťahov a taktičes sa spolu dohovárať na koordinovanom postupe.

Na záver niekoľko rád, alebo ak chcete tipov, pre spštenie hry pre pokročilých a skúsených hráčov.

Málokedy sa totiž stane, že spolu hrajú dvaja rovnako schopní súper. Hra sa tak môže stať pomerne jednostrannou a nezaujímavou záležitosťou. Aby k tomu v takomto prípade nedošlo, je možné hru obohatiť o niektoré z nasledujúcich alternatívnych pravidiel:

- Pokiaľ Fantóm príliš ľahko uniká, môžu sa súper dohodnúť, že sa Fantóm pred začiatkom hry ukáže. Do prvého políčka trezoru potom zapisuje až svoj ďalší ťah - urobí tak vlastne o jeden ťah naviac.
- Opačnou možnosťou je stav, kedy je Fantóm chytený veľmi skoro, potom je možné dohodnúť sa tak, že Fantóm v prípade použitia dvojitého ťahu neodovzdáva dopravné prostriedky, ktoré použil, ale odovzdá iba kartičku dvojitý ťah.
- V prípade skutočne skúsených hráčov na strane polície môžeme doporučiť pokúsiť sa Fantóma polapiť pomocou iba štyroch detektívov. Tento variant je ale pre detektívov veľmi náročný a preto je vhodný iba pri skutočne výraznej nerovnosti síl.

Peknú zábavu a šťastie vo hre Vám praje Bonaparte!