

2-4 hráči

# Kulišák

od 5 let



ko-ko-kooperativní detektivní hra

## Pravidla hry

### Herní materiál

- 16 karet lišek
- 16 karet Kulišáků
- 12 žetonů stop
- 4 figurky detektivů
- 3 speciální kostky
- 1 figurka Kulišáka
- 1 dekodér stop
- 1 herní plán



### Cíl hry

Nenechává lišák ukradl koláč paní Dobromily Krupičkové a mete si to s ním k dou-pěti! Spolupracujte jako detektivní tým, sbírejte stopy a vyřadujte nevinné lišky. Najděte lišáka Kulišáka, než s koláčem uteče.

### Příprava hry

- 1 Položte herní plán doprostřed stolu.
- 2 Každý hráč si vezme figurku detektiva a postaví ji na prostřední políčko plánu.
- 3 Figurku Kulišáka postavte na počáteční políčko jeho trasy (se symbolem lišky).
- 4 Zamíchejte 16 karet lišek a rozložte je kolem plánu, 4 na každou stranu, a kterékoli dvě otočte lícem vzhůru.
- 5 Zavřete zástěnu dekodéru a otočte jej okénkem dolů. Poté zamíchejte 16 karet Kulišáků a bez nahlížení zasuňte jednu z nich do dekodéru tak, abyste na vyčnívající straně karty viděli logo MINDOK. Takto připravený dekodér ponechte stranou.
- 6 Vraťte zbylé karty Kulišáků do krabice.
- 7 12 žetonů stop naskládejte na sebe vedle herního plánu.
- 8 Připravte 3 speciální kostky.



### Průběh hry

- 🐾 Hráč, který naposledy jedl koláč, bude začínat. Dále se hráči střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.
- 🐾 Ve svém tahu si vezmi kostky a nahlas řekni, jestli chceš „hledat stopy“, nebo „odhalovat lišky“. Pokud hledáš stopy, snažíš se na všech kostkách hodit symbol tlapy. Pokud chceš odhalovat lišky, snažíš se na všech hodit symbol oka.
- 🐾 Máš celkem až tři hody kostkami. Po každém hodu se můžeš rozhodnout si některé výsledky ponechat a některými kostkami hodit znovu.
- 🐾 Pokud po tvém třetím hodu (nebo dříve) na všech kostkách padl požadovaný symbol, proved' jednu z následujících akcí:



**Hledání stop** – Sečti počet tlapek na všech kostkách a pohni svou fi-gurkou na plánu o tento počet polí nebo méně. Z políčka na políčko se můžeš hýbat svíse nebo vodorovně, ne však úhlopříčně. Během svého pohybu ale můžeš zatáčet.

Pokud přistaneš na políčku, na kterém je znázor-něná tlapka, vezmi si horní žeton stopy a vlož ho do dekodéru. Pak odsuň zástěnu a podívej se, zda skrz díрку uvidíš bílou či zelenou. Pokud vidíš zel-enou, znamená to, že Kulišák má tuto věc na sobě. Bílá znamená, že ji na sobě nemá.



Prohlédni si karty lišek ležící lícem vzhů-ru kolem herního plánu. V tuto chvíli můžeš vyřadit nevinné lišky. Pokud dekodér ukázal, že Kulišák nějakou věc na sobě MÁ, můžeš vyřadit všech-ny lišky, které jí na sobě NEMAJÍ, a naopak. Vyřazené karty vrať do krabice.

Zavři zástěnu dekodéru a polož žeton stopy oděvem vzhůru na políčko stopy, kde stojí tvoje figurka. Tím tvůj tah končí a na řadě je další hráč.

### Poznámky:

- 🐾 Můžeš se hýbat přes kterékoli políčko na plánu, včetně liščí cesty či políček obsazených jinými figurkami.
- 🐾 Můžeš opustit políčko se stopou jinudy, než kudy jsi na něj vstoupil(a).



**Odhalení lišek** – otoč lícem vzhůru dvě libovolné karty kolem herního plánu, které dosud ležely lícem dolů. Poté podle žetonů stop na herním plánu zkontroluj, zda nově odhalené lišky mají či nemají tyto kusy oblečení na sobě (musíte si společně pamatovat, zda dekodér u daného kusu oblečení ukázal zel-enou, či bílou). Pokud jste si společně jisti, že některá (nebo obě) z nově otočených lišek je nevinná, můžete ji rovnou vyřadit ze hry. Na řadě je další hráč.



Pokud po tvém třetím hodu nemáš na všech kostkách symbol vybrané akce, Kulišák utíká! Posuň figurku Kulišáka o 3 políčka blíže k dou-pěti a nic dalšího ve svém tahu ne-prováděj. Na řadě je další hráč.



## Konec hry



Hra může skončit třemi způsoby:

1. Máte silné podezření, která liška je hledaný Kulišák. Ohlaste jeho jméno a vy-jmíte kartu Kulišáka z dekodéru. Pokud jméno souhlasí, vyhráli jste! V opačném případě Kulišák uteče do dou-pěte a zakousne se do uloupeného koláče.
2. Vyřadili jste všechny karty lišek jako nevinné, až na jednu. Jakmile se tak stane, vysuňte kartu Kulišáka z dekodéru a zkontrolujte, zda jméno souhlasí s nevyřa-zenou kartou. Pokud ano, gratulujeme, Kulišáka jste dopadli a společně vyhráli!
3. Figurka Kulišáka doputuje až na poslední políčko na plánu, na políčko s dou-pětem. Pokud se tak stane, Kulišák vám utekl. Příště už to vyjde, detektivové!

## Varianty

Jakmile se s hrou dobře seznámíte, můžete si ji ztížit tím, že se Kulišák bude po-každé hýbat o 4 políčka. Experti mohou zkusit i Kulišáka běžícího rovnou přes 5 polí!

## Slovo závěrem

Původní vydavatel hry, Gamewright, měli vždy rádi jak kooperativní, tak de-duktivní hry, takže není zas takovým překvapením, že se zamilovali do Kulišáka (v originále Outfoxed)! Tým Department of Recreation stvořil hru, která oba prvky skvěle spojuje a umožní procvičovat logické myšlení v nevyhroceném a nesoutěžním prostředí. Zatímco se všichni spolu snažíte polapit nenechavého lišáka, procvičíte si cenné schopnosti jako odhad pravděpodobnosti, soustře-dění na detaily a důležitou roli spolupráce k dosažení společného cíle. Přejeme vám zábavné pátrání!

Hra od Department of Recreation  
Ilustrace: Melaine Grandgirardová



Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006  
email: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2015 Gamewright, a division of Ceaco Inc.  
All rights reserved.



cz-2022

*V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část her-ního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chyběj-ící herní materiál ihned pošleme.*