

10+

2-4

45'

D



TEA TIME CRIME



Hoher Besuch im altherwürdigen Hause Pomeroy Ein gehobenes Familienspiel von Dirk Barsuhn

Lord Waldemar feiert in seinem herrschaftlichen Anwesen seinen 80. Geburtstag und hat dazu zahlreiche prominente Gäste eingeladen. Baroness von Wallonisch-Brabant wird samt Gefolgschaft erwartet, genauso wie Sir Adam Stoneworth und Earl Bobby von Wexford. Sogar die berühmte Opernsängerin Barbetta Brunette und der ehemalige Boxchampion Arnold Wendestein haben sich angekündigt. Man darf auf diesen feierlichen Anlass also gespannt sein, der selbstverständlich um 5 Uhr nachmittags – pünktlich zur Teezeit – stattfinden wird.

Doch leider ist es in dieser beschaulichen Gegend in letzter Zeit vermehrt zu Einbrüchen und Diebstählen gekommen. Aus diesem Grund hat Lord Waldemar kurzerhand einen renommierten Detektiv engagiert, der traditionell mit seinem Assistenten erscheint. Diese sollen während der Feierlichkeiten ein Auge auf das Anwesen und insbesondere auf das luxuriöse Hab und Gut der Prominenz haben. Gelingt ein reibungsloser Ablauf, werden sich Lord Waldemar und seine noblen Gäste als außerordentlich dankbar erweisen!

SPIELINHALT

4 Haustableaus



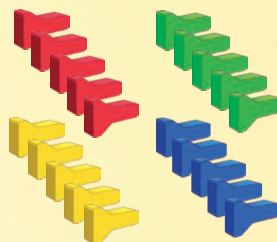
100 Plättchen

(jeweils 25 Plättchen in vier farblich markierten Sets)



20 Wertungssteine

(jeweils 5 Wertungssteine in vier Farben)



5 Würfel



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch taktisches Auswählen der Würfel die eigenen Detektive so zu platzieren, dass diese gewertet werden können und am Ende die meisten Punkte bringen.

SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

- 1) Nehmt euch alle jeweils **1 Haustableau** und **5 Wertungssteine** einer Farbe und legt sie vor euch ab.
- 2) Nehmt euch alle jeweils die farblich zu den Wertungssteinen passenden **25 Plättchen** und dreht sie auf die Rückseite. Sucht nun die **5 Detektivplättchen** heraus, mischt sie und legt sie wie auf der Abbildung zu sehen diagonal von links unten nach rechts oben auf die Zimmer auf eurem Haustableau. Die übrigen 20 Plättchen legt ihr ebenfalls gemischt und verdeckt auf die restlichen Zimmer auf eurem Haustableau.
- 3) Legt alle überzähligen Haustableaus, Wertungssteine und Plättchen zurück in die Schachtel.
- 4) Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält die **5 Würfel**.



Aufbau eines Haustableaus

ERKLÄRUNG DES HAUSTABLEAUS



Jedes Haustableau ist gleich aufgebaut:

- A** Im zentralen Bereich sind **25 Zimmer** mit unterschiedlichen Punktwerten (1-9) abgebildet.
- B** Im linken Bereich sind vertikal die **Würfelaugen** aufsteigend von 1-5 abgebildet. Sie teilen die Zimmer in **Reihen** ein.
- C** Im oberen Bereich ist horizontal die **Anzahl der Würfel** aufsteigend von 1-5 abgebildet. Sie teilen die Zimmer in **Spalten** ein.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde folgt dabei demselben Ablauf:



1. Würfeln
2. Haus erkunden
 - A. Aktiv (Du)
 - B. Passiv (Alle anderen)
3. Detektive prüfen
4. Neue Runde



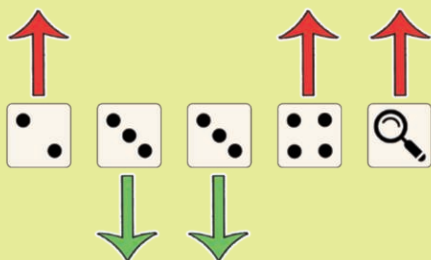
1. Würfeln

Bist du im Besitz der 5 Würfel, würfelst du mit diesen. Danach darfst du **bis zu zweimal** beliebig viele Würfel neu würfeln. Steht das *Würfelergebnis* fest, musst du eine der beiden Aktionen ausführen:

Wählen

Du nimmst **alle Würfel einer Augenzahl** und legst sie vor dir ab. Die übrigen Würfel legst du in die Tischmitte, ohne dabei die Augenzahlen zu verändern. Sie bilden den **Würfelpool** für die anderen.

Wichtig: Würfel mit einem **Lupen-Symbol** bleiben **immer** im **Würfelpool** liegen. Du darfst sie nicht vor dir ablegen! (Eine genaue Erklärung zum Lupen-Symbol findest du im Kapitel *Das Lupen-Symbol* auf S. 8)



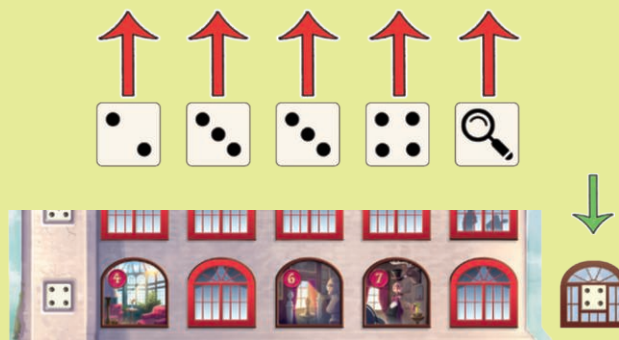
Passen

Du **passt** und steigst damit aus der aktuellen Runde aus. Du nimmst keine Würfel zu dir und überspringst den nächsten Schritt „2. Haus erkunden“.

Nimm stattdessen **1 beliebiges Würfelplättchen** von deinem *persönlichen Ablagestapel* zurück und lege es rechts an dein Haustableau in der Reihe mit der entsprechenden Augenzahl an.

(Eine genaue Erklärung dazu findest du im Kapitel *Die Würfelplättchen* auf S. 8)

oder



2. Haus erkunden

A. Aktiv (Du)

Entsprechend deiner gewählten Würfel **musst** du nun **1 Plättchen** auf deinem Haustableau **aktivieren**.

Beachte dabei Folgendes:

- Die **Augenzahl** deiner gewählten Würfel gibt an, in welcher **Reihe** das Plättchen liegt.
- Die **Anzahl** deiner gewählten Würfel gibt an, in welcher **Spalte** das Plättchen liegt.
- Das Plättchen, das auf diesem **Schnittpunkt** liegt, darfst du nun **aktivieren**. (Eine genaue Erklärung dazu findest du im Kapitel *Das Aktivieren der Plättchen* auf S. 5)

Hinweis: Hast du nur Kombinationen gewürfelt, auf deren entsprechenden Feldern kein Plättchen mehr liegt, das du aktivieren könntest, musst du passen.


B. Passiv (Alle anderen)

Gleichzeitig **dürfen** sich alle anderen Personen aus dem **Würfelpool** in der Tischmitte ebenfalls für **alle Würfel einer Augenzahl** entscheiden und nach derselben Vorgehensweise **1 Plättchen** auf ihren eigenen Haustableaus **aktivieren**.

Wichtig: Die Würfel im **Würfelpool** bleiben immer in der Tischmitte liegen! Sie stehen **allen Personen gleichermaßen zur Verfügung**. So können sich beispielsweise auch mehrere Personen für Würfel mit derselben Augenzahl entscheiden.

Auch hier gilt: Kann oder will jemand keine Würfel wählen, **passt** die Person und nimmt sich stattdessen **1 beliebiges Würfelplättchen** vom *persönlichen Ablagestapel* zurück und legt es offen rechts an das Haustableau in der Reihe mit der entsprechenden Augenzahl an. (Eine genaue Erklärung dazu findet ihr im Kapitel *Die Würfelplättchen* auf S. 8)

Hinweis: Durch das Würfeln der aktiven Person kann es passieren, dass ihr keine Plättchen aktivieren könnt!

Beispiel: Emma ist die aktive Person und ihr Würfelergbnis ist:  Sie nimmt alle Würfel mit der Augenzahl 4 und legt sie vor sich ab. Für alle anderen bleiben im Würfelpool **keine** Würfel mit einer Augenzahl übrig, daher müssen sie alle „passen“ und dürfen sich stattdessen 1 beliebiges Würfelplättchen vom *persönlichen Ablagestapel* zurücknehmen.

Fortsetzung Beispiel:



Würfelpool

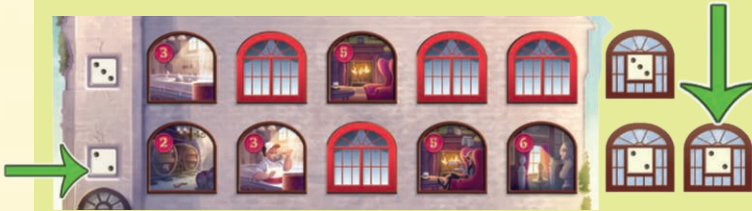
Das Aktivieren der Plättchen

Je nachdem, ob am Schnittpunkt von Reihe und Spalte das Plättchen **verdeckt** oder **offen** liegt, geht ihr unterschiedlich vor:

Verdeckt

Dreht das Plättchen auf die Vorderseite um.

Ist auf der Vorderseite ein **Würfelsymbol** abgebildet, handelt es sich um ein **Würfelpättchen**. Legt es offen rechts an euer Haustableau in der Reihe mit der entsprechenden Augenzahl an.



Sind auf der Vorderseite die **Detektive**, ein **Dieb**, oder die **Meisterdiebin** abgebildet, bleibt das Plättchen **offen** auf demselben Feld liegen.



Offen

Ihr dürft das Plättchen versetzen.

Nehmt das Plättchen und legt es – weiterhin offen – auf ein beliebiges **anderes freies** Feld auf eurem Haustableau.

Hinweis: Auf jedem Feld darf immer nur 1 Plättchen liegen.



3. Detektive prüfen

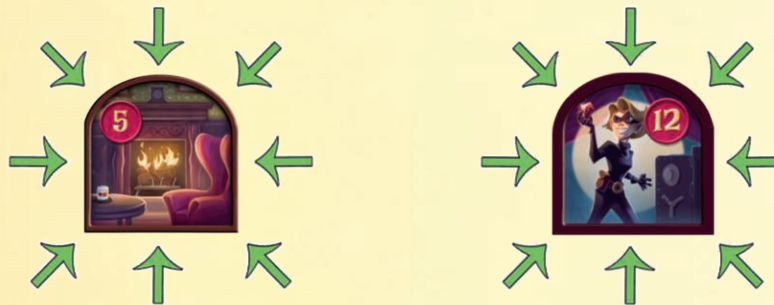
Überprüft nun, ob eure bereits aufgedeckten Detektivplättchen die Wertungsbedingung erfüllen.

Die Wertungsbedingung gilt als **erfüllt**, wenn **alle Taschenlampen der Detektive** eines Detektivplättchens die direkt **angrenzenden Zimmer** und / oder die direkt **angrenzenden Plättchen mit Dieb** bzw. **Meisterdiebin** richtig anleuchten.

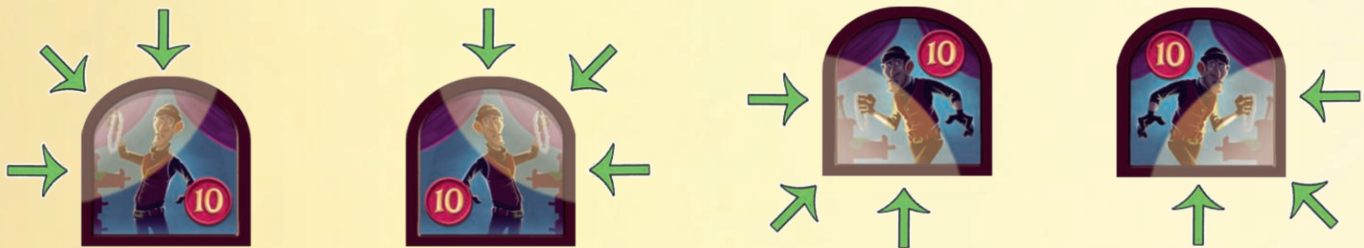


Richtiges Anleuchten der Zimmer und Plättchen

Alle **Zimmer** und die **Meisterdiebin** dürfen von allen acht möglichen Seiten angeleuchtet werden.



Die **4 Diebe** dürfen nur von jeweils drei Seiten angeleuchtet werden, entsprechend dem abgebildeten Lichtkegel.



Legt auf jedes Detektivplättchen, das die Wertungsbedingung erfüllt, **1 Wertungsstein**.

Hinweis: Ihr dürft ein Detektivplättchen mit Wertungsstein weiterhin versetzen! Sollte nach dem Versetzen die Wertungsbedingung nicht mehr erfüllt sein, legt ihr den Wertungsstein wieder neben euer Haustableau.

Ein paar Beispiele:



Beispiel 1: Die Taschenlampe eines Detektivs leuchtet auf ein direkt angrenzendes Zimmer (6), die Taschenlampe des zweiten Detektivs aber nicht, weil das Zimmer noch mit einem Plättchen abgedeckt ist. Die Wertungsbedingung ist **nicht** erfüllt.



Beispiel 2: Die Taschenlampen beider Detektive leuchten jeweils auf die direkt angrenzenden Zimmer (4 und 6). Die Wertungsbedingung ist erfüllt. Lege 1 Wertungsstein auf das Detektivplättchen.



Beispiel 3: Das Zimmer (1) und die Meisterdiebin (12) werden richtig angeleuchtet, die beiden Diebe (10) aber nicht, weil die Lichtkegel nicht an der richtigen Stelle sind. Die Wertungsbedingung ist **nicht** erfüllt.



Beispiel 4: Hier werden beide Diebe (10) richtig angeleuchtet, sowie das Zimmer (5) und die Meisterdiebin (12). Die Wertungsbedingung ist erfüllt. Lege 1 Wertungsstein auf das Detektivplättchen.

4. Neue Runde

Reicht die Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde mit „1. Würfeln“.

Das -Symbol

Das Lupen-Symbol auf den Würfeln ersetzt eine beliebige Augenzahl. So könnt ihr die **Anzahl der Würfel einer Augenzahl erhöhen**.

Beachtet dabei:

- Ihr dürft Lupen-Symbole immer **nur in Kombination mit Würfeln** verwenden, die eine **Augenzahl** zeigen und niemals „alleine“. *Ausnahme:* Der „Lupenreine Jackpot“ (siehe *Sonderwürfe* auf S. 9).
- Liegen mehr als 1 Würfel mit Lupen-Symbol im *Würfelpool*, dürft ihr **beliebig viele** davon verwenden.
- *Zur Erinnerung:* Würfel mit Lupen-Symbol bleiben **immer** im *Würfelpool* liegen und stehen immer **allen Personen** – aktiv wie passiv – gleichermaßen zur Verfügung!

Die Würfelplättchen

Deckt ihr ein Plättchen mit Würfel-Symbol auf, legt ihr es offen rechts an euer Haustableau in der Reihe mit der entsprechenden Augenzahl an.

Genau wie Lupen-Symbole dürft ihr aufgedeckte Würfelplättchen dazu verwenden, die **Anzahl der Würfel einer Augenzahl** zu erhöhen.








Beachtet dabei:

- Ihr dürft Würfelplättchen immer nur in **Kombination mit Würfeln** verwenden, die dieselbe **Augenzahl** zeigen und niemals „alleine“.
- Liegen mehr als 1 Würfelplättchen einer Augenzahl neben eurem Haustableau, dürft ihr **beliebig viele** davon verwenden.
- **Wichtig:** Legt alle verwendeten Würfelplättchen auf einen *persönlichen Ablagestapel*. Ihr dürft sie in späteren Runden wieder zurücknehmen, wenn ihr **passt** (siehe *Passen* auf S. 3).


*Generell gilt: Ihr dürft sowohl **Würfelplättchen** als auch Würfel mit **Lupen-Symbol** zusammen verwenden, aber immer nur in Kombination mit Würfeln, die eine Augenzahl zeigen!*

Beispiel:




Emmas Würfelerggebnis ist:     . Zusätzlich hat sie die Würfelplättchen offen rechts neben ihrem Haustableau liegen. Sie hat nun folgende Möglichkeiten:



a) Sie passt und nimmt sich 1 bereits verwendetes Würfelplättchen zurück.

b) Sie wählt den Würfel  um das Plättchen zu aktivieren, das in **Reihe 1** und **Spalte 1** liegt. Optional dürfte sie auch **ein** oder **zwei Lupen-Symbole** dazu **kombinieren**, um ein Plättchen zu aktivieren, das in derselben Reihe in **Spalte 2** oder **3** liegt.



c) Sie wählt die beiden Würfel  , um das Plättchen zu aktivieren, das in **Reihe 3** und **Spalte 2** liegt. Optional dürfte sie auch **ein** oder **zwei Lupen-Symbole** bzw. das **Würfelplättchen**  dazu **kombinieren**, um ein Plättchen zu aktivieren, das in derselben Reihe in **Spalte 3, 4** oder **5** liegt.



Sonderwürfe

Lupenreiner Jackpot



Zeigt dein **Würfelerggebnis** ausschließlich **Lupen-Symbole**, hast du einen **lupenreinen Jackpot** gewürfelt. Als Belohnung darfst du **1 beliebiges Plättchen** auf deinem Haustableau aktivieren. Alle anderen dürfen in dieser Runde **kein** Plättchen aktivieren! Sie müssen „passen“, dürfen aber 1 beliebiges Würfelplättchen von ihrem *persönlichen Ablagestapel* zurücknehmen.

Lupenlose Straße



Zeigt dein **Würfelerggebnis** die **Augenzahlen 1,2,3,4,5** (ohne Lupen-Symbol), hast du eine **lupenlose Straße** gewürfelt. Als Belohnung darfst du **1 beliebiges Plättchen** auf deinem Haustableau aktivieren. Alle anderen dürfen in dieser Runde **kein** Plättchen aktivieren! Sie müssen „passen“, dürfen aber 1 beliebiges Würfelplättchen von ihrem *persönlichen Ablagestapel* zurücknehmen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jemand seinen **fünften Wertungsstein** auf ein Detektivplättchen gelegt hat. Spielt die laufende Runde zu Ende und zählt danach alle **Punkte der Zimmer und Plättchen** zusammen, auf die die Taschenlampen der Detektivplättchen mit Wertungsstein leuchten. Zählt zu diesem Ergebnis **3 Punkte für jeden nicht eingesetzten Wertungsstein** dazu. Wer nun in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wertungsbeispiel:
Emma erreicht in Summe 89 Punkte:

A: Für dieses gewertete Detektivplättchen erhält sie $12+7 = 19$ Punkte.

B: Für dieses gewertete Detektivplättchen erhält sie $7+7 = 14$ Punkte.

G: Für dieses gewertete Detektivplättchen erhält sie $12+5 = 17$ Punkte.

D: Für dieses gewertete Detektivplättchen erhält sie $10+5+1+3 = 19$ Punkte.

E: Für dieses gewertete Detektivplättchen erhält sie $10+10 = 20$ Punkte.



Danksagung:

Dirk Barsuhn bedankt sich bei *Olli Raßenhövel* und *Jörg Barsuhn* für die kreative Unterstützung und unermüdete Spielfreude, sowie bei allen weiteren Testspieler:innen, die dieses Spiel ermöglicht haben.

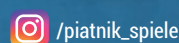
Wenn ihr zu „Tea Time Crime“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

10



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:



10+

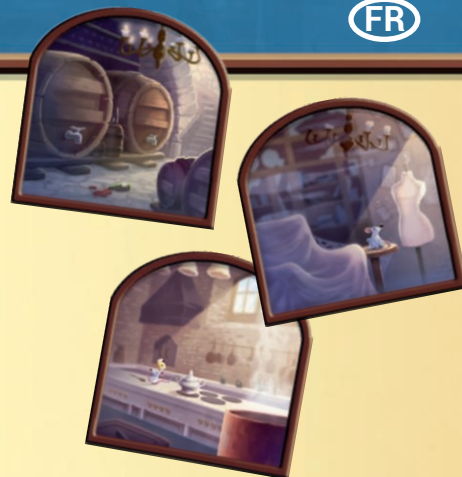
2-4

45'

FR



TEA TIME CRIME



Cérémonie sous surveillance au manoir Pomeroy Un jeu familial de Dirk Barsuhn

À l'occasion de ses 80 ans, Lord Waldemar a invité d'éminents membres de la société à le rejoindre dans son manoir : la baronne de Wallonie-Brabant est attendue accompagnée de sa suite, ainsi que Sir Adam Stoneworth et le comte Bobby of Wexford. La célèbre cantatrice Barbette Brunette et l'ancien champion de boxe Arnold Wendestein ont également annoncé leur venue. Les réjouissances sont prévues à 17 heures pétantes – à l'heure du thé, évidemment. Cependant, la fête se déroule

alors qu'une recrudescence de vols et de cambriolages a été signalée dans le secteur. Lord Waldemar a donc engagé un détective renommé pour l'occasion, qui est venu avec son assistant. Ils devront tous deux garder un œil sur la maisonnée et les biens des riches invités au cours de la réception. Une telle mission dument remplie serait largement récompensée par Lord Waldemar et ses convives !

MATÉRIEL

4 plateaux Maison



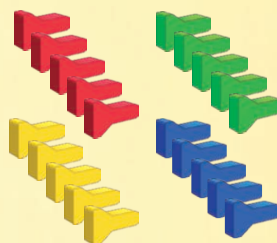
100 tuiles

(quatre sets de 25 tuiles, un set par couleur)



20 pions Enquête

(quatre sets de 5 pions, un set par couleur)



5 dés



1 livret de règles

BUT DU JEU

Votre objectif est d'être le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire à la fin de la partie. Pour ce faire, il vous faudra placer vos détectives au meilleur emplacement possible afin qu'ils puissent accomplir correctement leur enquête et vous rapporter des points.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Lors de votre première partie, détachez délicatement les éléments de leurs supports cartonnés.

- 1) Chaque joueur prend **1 plateau Maison** ainsi que **5 pions Enquête** d'une même couleur et les place devant lui.
- 2) Ensuite, chaque joueur prend les **25 tuiles** de la couleur correspondante et cherche dans celles-ci ses **5 tuiles DéTECTIVE**. Il les mélange puis les pose face cachée sur les cinq cases correspondantes de son plateau (avec deux personnages à la fenêtre) : sur une diagonale partant du coin inférieur gauche du plateau jusqu'au coin supérieur droit (voir image ci-contre). Chaque joueur mélange alors ses **20 tuiles** restantes et les place aléatoirement face cachée sur les 20 cases restantes.
- 3) Remettez dans la boîte tous les plateaux Maison, tuiles et jetons Enquête restants. Ils ne serviront pas lors de cette partie.
- 4) Désignez un premier joueur : celui-ci prend les **5 dés** et démarre la partie.



Mise en place d'un plateau Maison

EXPLICATION DES PLATEAUX MAISON

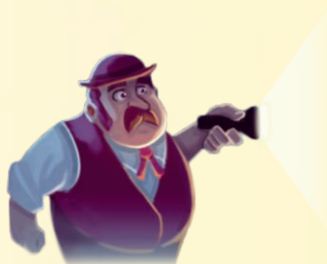


Tous les plateaux Maison sont identiques. Ils sont constitués de la manière suivante :

- A** Au milieu se trouvent **25 cases Chambre** possédant une valeur en points de victoire (de 1 à 9).
- B** Dans la partie gauche se trouvent des **valeurs de dés** ordonnées à la verticale de 1 à 5. Elles divisent les Chambres en **lignes**.
- C** Dans la partie supérieure, tu trouves des **nombre de dés** ordonnés à l'horizontale de 1 à 5. Elles divisent les Chambres en **colonnes**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les tours se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Une partie se déroule en plusieurs tours. Chaque tour se décompose de la manière suivante :



1. Lancer de dés
2. Exploration de la maison
 - A. Exploration active (toi)
 - B. Exploration passive (les autres joueurs)
3. Enquête des détectives
4. Tour suivant



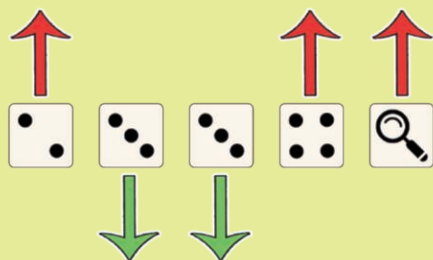
1. Lancer de dés

Au début de ton tour, prends les 5 dés dans ta main et lance-les. Tu peux ensuite relancer **jusqu'à deux fois** autant de dés que désiré. Lorsque le **résultat des dés** te convient ou que tu ne peux plus lancer les dés, tu dois choisir l'une des deux actions suivantes :

Choisir

Tu choisis **un chiffre** apparaissant sur au moins **un dé**, puis prends **tous les dés** indiquant ce chiffre et les places devant toi. Les autres dés restent au centre de la table, visibles de tous les joueurs, et conservent leur valeur. Ils forment alors la **réserve de dés**.

Important : Les dés indiquant un **symbole Loupe** restent **toujours** dans la **réserve de dés**, tu ne dois pas les prendre devant toi.

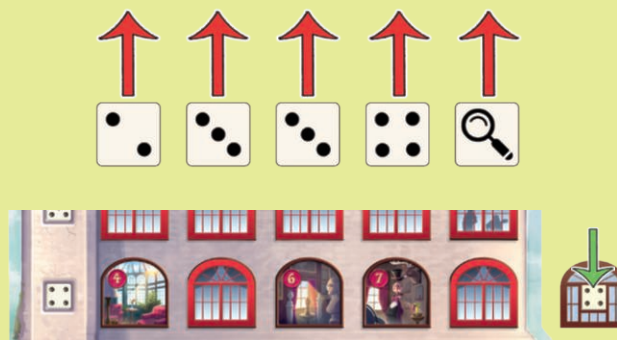


Passer

Tu **passes** ton tour, qui se finit ici. Tu ne prends aucun dé devant toi et n'effectues pas l'étape 2 *Exploration de la maison*.

À la place, reprends **1 tuile Dé de ton choix** de ta *pile de défausse* et place-la à droite de ton plateau sur la ligne du chiffre correspondant. Voir section *Tuiles Dé à la fin de la règle*.

OU



2. Exploration de la maison

A. Exploration active (toi)

En fonction du ou des dés choisis, tu **dois** désormais **activer 1 tuile** de ton tableau.

Procède de la manière suivante :

- Le **chiffre** du ou des dés choisis t'indique la **ligne** où se trouve cette tuile.
- Le **nombre** de dés indiquant ce chiffre t'indique la **colonne** où se trouve cette tuile.
- Tu dois donc activer la tuile qui se trouve à l'**intersection** de cette ligne et de cette colonne. Voir section *Activer les tuiles* pour un exemple précis.

Remarque : Si vous n'avez lancé que des combinaisons où il n'y a plus de tuile que vous pouvez activer, vous devez passer.

B. Exploration passive (les autres joueurs)

Tous les autres joueurs **peuvent** alors choisir **1 chiffre** parmi la *réserve de dés* et **activer** la tuile correspondante sur leurs plateaux Maison respectifs, de la manière décrite ci-dessus (en fonction du nombre de dés indiquant le chiffre choisi).

Important : Les dés présents dans la *réserve de dés* doivent toujours rester au centre de la table. Ils sont **disponibles pour tous les joueurs**, ils ne les prennent pas devant eux. Ainsi, plus d'une personne peut utiliser une même combinaison de dés de la *réserve de dés*.

Remarque : Si un joueur ne souhaite ou ne peut pas activer de tuile, il doit **passer** et reprend 1 tuile Dé de son choix de sa pile de défausse et la place à droite de la ligne du chiffre correspondant. Voir section *Tuiles Dé*.

Remarque : Il se peut qu'il ne reste aucun dé dans la réserve de dés!

Exemple : Emma obtient les résultats suivants : 

Elle prend tous les dés du chiffre 4 et les place devant elle. Il ne reste **aucun dé dans la réserve de dés** : les joueurs doivent tous **passer** et peuvent donc remettre à droite de leur plateau 1 tuile Dé de leur choix venue de leur pile de défausse.

Exemple avec les dés choisis



Réserve de dés

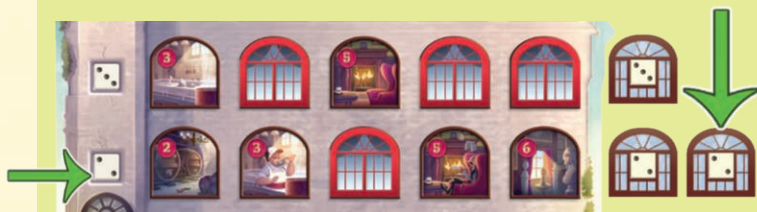
Activer les tuiles

Selon que la tuile se trouvant à l'intersection de la ligne et de la colonne soit **face visible** ou **face cachée**, ton action sera différente :

Face cachée

Retournes la tuile face visible.

Si un **symbole Dé** apparaît, cette tuile devient une **tuile Dé** supplémentaire. Place-la sur la droite de ton plateau Maison, au bout de la ligne du chiffre correspondant, face visible.



Si un **Détective**, un **Voleur** ou la **Maitresse des voleurs** apparaît, laisse la tuile sur cette case, face visible.



Face visible

Tu peux déplacer cette tuile.

Place-la sur une **autre** case vide de ton choix de ton plateau Maison, face visible.

Remarque : Chaque case ne peut être recouverte que par une seule tuile.



3. Enquête des détectives :

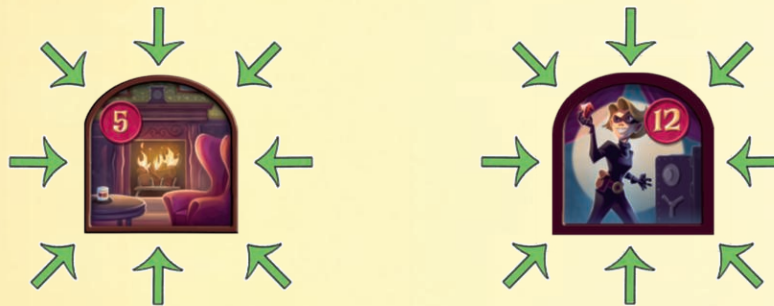
Tu dois désormais vérifier si les conditions d'enquête des tuiles Détective découvertes sont ou non remplies.

Les conditions d'enquête d'une tuile Détective sont **remplies** si tous les **faisceaux de torches** de cette tuile éclairent correctement les cases adjacentes. Plusieurs situations peuvent se produire, elles sont décrites ci-dessous.

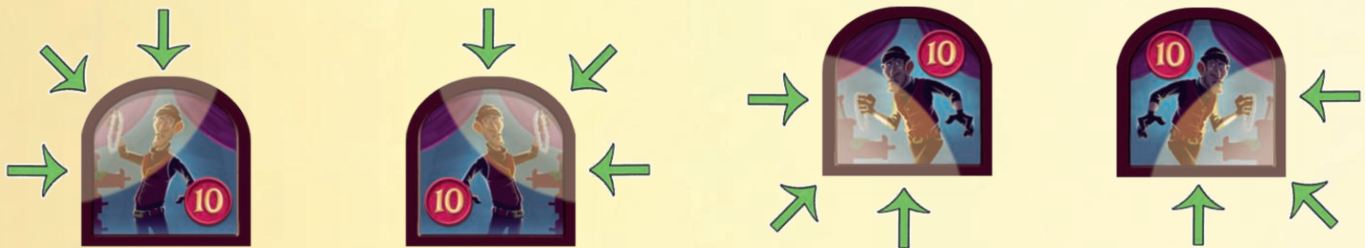


Éclairage correct des Chambres et des tuiles :

Toutes les **Chambres** ainsi que la **Maitresse des voleurs** peuvent être éclairées depuis n'importe laquelle des huit cases alentour.



Les quatre **Voleurs** doivent être éclairés depuis l'une des trois cases entourant un angle donné. Ces trois cases sont représentées par le faisceau de lumière, placé dans l'un des angles de la tuile Voleur.



Place **1 pion Enquête** sur chaque tuile Détective qui a rempli ses conditions d'enquête. Tous les joueurs peuvent effectuer cette étape après la phase 2.

Remarque : Comme les autres tuiles, les tuiles Détective ayant rempli leurs conditions d'enquête peuvent être déplacées. Dans ce cas, si sa nouvelle place ne permet plus à la tuile Détective de remplir ses conditions d'enquête, retire son pion Enquête et replace-le à côté de ton plateau Maison.

Quelques exemples :



Exemple 1 : La lampe torche du grand détective éclaire correctement la Chambre adjacente (6), mais la lampe du petit détective n'éclaire qu'une tuile face cachée. Les conditions d'enquête **ne sont pas** remplies.



Exemple 2 : La lampe torche de chacun des détectives éclaire correctement une Chambre adjacente (4 et 6). Les conditions d'enquête sont remplies. Pose un pion Enquête sur cette tuile Détective.



Exemple 3 : La Chambre (1) et la Maitresse des voleurs (12) sont correctement éclairées, mais pas les deux Voleurs (10), car les faisceaux sur leur tuile sont orientés dans une autre direction. Les conditions d'enquête **ne sont pas** remplies.



Exemple 4 : Les deux Voleurs (10) sont correctement éclairés, tout comme la Chambre (5) et la Maitresse des voleurs (12). Les conditions d'enquête sont remplies. Pose un pion Enquête sur cette tuile Détective.

4. Nouveau tour

Le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre récupère les cinq dés et démarre son tour à l'étape 1 *Lancer de dés*.

Symbole Loupe

Le symbole Loupe sur les dés fonctionne comme un joker. Il te permet de copier le résultat d'un autre dé présent sur la table.

Procède ainsi :

- Un symbole Loupe agit toujours **en combinaison avec un dé** présent sur la table, et **ne peut jamais fonctionner seul**. À l'exception du « Jackpot sans faille ». Voir section *Lancers spéciaux*.
- Si plusieurs symboles Loupe sont présents dans la *réserve de dés*, tu peux copier **plusieurs fois** le même dé.
- *N'oublie pas* : Les dés indiquant un symbole Loupe **restent toujours** dans la *réserve de dés* et sont toujours disponibles **pour tous les joueurs** – passifs et actifs.

Tuile Dé

Lorsque tu retournes face visible une tuile indiquant un symbole Dé, place-la sur la droite de ton plateau Maison, au bout de la ligne du chiffre correspondant.

Comme les symboles Loupe, ces tuiles Dé te permettent d'**augmenter de un le nombre de dés** d'un chiffre donné.











Procède ainsi :


- Une tuile Dé agit toujours **en combinaison avec un dé** présent sur la table, et **ne peut jamais fonctionner seule**.
- Si plusieurs tuiles Dé sont présentes à côté de ton plateau Maison, tu peux copier **plusieurs fois** le même dé.
- *Important* : Lorsqu'elles sont utilisées, place tes tuiles Dé sur ta *pile de défausse*. Tu pourras les récupérer lors d'un prochain tour en **passant**. Voir section *Passer*.

De manière générale, tu peux combiner autant de tuiles Dé et de symboles Loupe que tu le souhaites, à condition qu'ils soient toujours combinés avec un dé existant.




Exemple :

Emma obtient les résultats suivants :      . De plus, elle possède les tuiles Dé    à côté de son plateau Maison. Elle a donc les possibilités suivantes :

a) Elle passe son tour et reprend une tuile Dé dans sa pile de défausse.

b) Elle choisit le dé indiquant le chiffre  et active la tuile située à l'intersection de la **ligne 1** et de la **colonne 1**. Elle peut décider d'ajouter **un** ou **deux** symboles Loupe à ce résultat pour activer la tuile située à l'intersection de la **ligne 1** et de la **colonne 2** ou **3**.



c) Elle choisit les deux dés indiquant le chiffre   et active la tuile située à l'intersection de la **ligne 3** et de la **colonne 2**. Elle peut décider d'ajouter **un** ou **deux** symboles Loupe **ainsi que** la tuile Dé  située à droite de son plateau pour activer la tuile située à l'intersection de la **ligne 3** et de la **colonne 3, 4 ou 5**.



Lancers spéciaux

Jackpot sans faille



En lançant les dés, si tu obtiens un **symbole Loupe** sur chacun des dés, tu réalises un *Jackpot sans faille*. En récompense, tu peux activer **une tuile de ton choix** sur ton plateau Maison. Les autres joueurs ne peuvent quant à eux activer **aucune** tuile lors de ce tour. Ils doivent passer et reprendre 1 tuile Dé de leur *pile de défausse*.

Lancer impeccable



En lançant les dés, si tu obtiens une suite de dés (**1, 2, 3, 4, 5** – sans symbole Loupe) tu obtiens un *Lancer impeccable*. En récompense, tu peux activer **une tuile de ton choix** sur ton plateau Maison. Les autres joueurs ne peuvent quant à eux activer **aucune** tuile lors de ce tour. Ils doivent passer et reprendre 1 tuile Dé de leur *pile de défausse*.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs parvient à placer son **cinquième pion Enquête** sur une tuile Détective. Finissez alors le tour en cours, puis comptez **tous les points des tuiles et Chambres correctement illuminées** par les tuiles Détectives. Ajoutez **3 points** pour chaque pion Enquête non utilisé. Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points :

Emma obtient 89 points :

A : Cette tuile Détective lui rapporte $12 + 7 = 19$ points.

B : Cette tuile Détective lui rapporte $7 + 7 = 14$ points.

C : Cette tuile Détective lui rapporte $12 + 5 = 17$ points.

D : Cette tuile Détective lui rapporte $10 + 5 + 1 + 3 = 19$ points.

E : Cette tuile Détective lui rapporte $10 + 10 = 20$ points.



Remerciements :

Dirk Barsuhn remercie Olli Raßenhövel et Jörg Barsuhn pour leurs idées créatives et les innombrables parties de jeu auxquelles ils se sont soumis. De même, il remercie tous les testeurs et testeuses qui ont permis à ce jeu de voir le jour.

Pour toute question concernant Tea Time Crime, merci de nous contacter à l'adresse suivante : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, ou à info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement !

Retrouve-nous sur :



/WilsonJeux



/WilsonJeux



/WilsonJeux



10+

2-4

45'

H



TEATIME CRIME



Előkelő látogatók a tiszteletreméltó Longshore házban Dirk Barsuhn családi játéka

Lord Waldemar impozáns birtokán ünnepli 80. születésnapját, és számos prominens vendéget hívott meg. Wallonisch-Brabant bárónő és kísérete, valamint a Wexfordi lord Adam Stoneworth és gróf Bobby várhatóan részt vesz a rendezvényen. Még a híres operaénekes, Barbette Brunette és az egykori bokszbajnok, Arnold Wendestein is bejelentette részvételét. Mindenki izgalommal eltelve várja a nagy eseményt, amelyre természetesen délután 5 órakor kerül sor – pontosan

teaidőben. De sajnos az utóbbi időben megnőtt a betörések és lopások száma ezen a békés vidéken. Ezért Lord Waldemar habozás nélkül felbérelt egy neves detektívet, aki az asszisztensével érkezik a házba. Az ünnepség alatt szemmel tartják majd az ingatlan vagyontárgyait, valamint a hírességek értékes ékszereit, kiegészítőit. Ha minden simán megy az ünnepségen, akkor Lord Waldemar és nemes vendégei rendkívül hálásak lesznek!

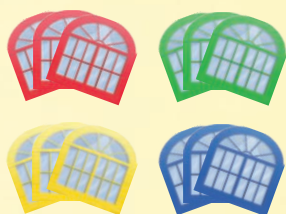
A JÁTÉK TARTALMA

4 háztábla



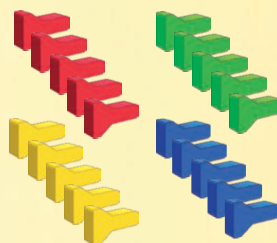
100 lapka

(25 lapka a játék 4 színében)



20 értékelés jelölő

(5 értékelés jelölő a játék 4 színében)



5 dobókocka



1 játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a dobókockák okos kiválasztásával úgy helyezzék el a detektívet, hogy kiértékeljék őket, és a legtöbb pontot szerezzék meg velük.

21

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az alkatrészeket a kartonokból.

- 1) Vegyetek el fejenként **1 háztáblát** és **5** darab azonos színű **értékelés jelölőt**. Ezeket helyezétek le magatok elé.
- 2) Vegyetek magatokhoz a színekben a **25 lapkát**. Válogassátok ki az **5 detektívlapkát**. Keverjétek meg őket lefordítva, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezétek őket a házatokon az öt megadott mezőre, átlósan a bal alsó saroktól a jobb felső sarokig (lásd az --->. ábrát). Ezután keverjétek meg a maradék **20 lapkát** lefordítva, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezétek őket a házatok üres mezőire.
- 3) A nem használt házakat, lapkákat, jelölőket tegyétek vissza a dobozba.
- 4) Válasszatok egy kezdőjátékost. Ő vegye el az **5 dobókockát**.



Ilyen egy berendezett háztábla

A HÁZTÁBLÁK BEMUTATÁSA



Minden háztábla ugyanúgy épül fel:

- A** A központi területen **25 szoba** van különböző pontszámmal (1-9).
- B** A bal oldalon függőlegesen állnak a **dobókockák**, alulról felfelé növekvő sorrendben 1-5 **értékekkel**. Ezek a szobákat **sorokra** osztják.
- C** A felső területen, vízszintesen, 1-5 növekvő **darabszámú kockák** vannak, amik a szobákat **oszlopokra** osztják.

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. Egy játék több körből áll. Minden kör ugyanúgy fut le:



1. Dobás a kockákkal
2. A ház felfedezése
 - A. Aktív (te)
 - B. Passzív (többiek)
3. A detektívek ellenőrzése
4. Új kör

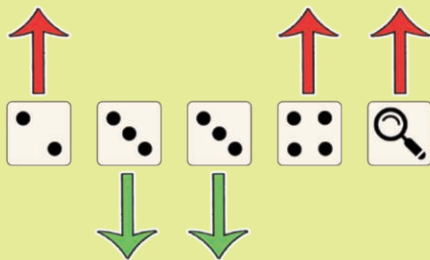


1. Dobás a kockákkal

Ha nálad van az 5 kocka, akkor dobj velük. Ezt követően **maximum kétszer**, annyi kockát dobhatsz újra, amennyit csak akarsz. Miután megvan a **kockadobások eredménye**, megcsinálsz **egy** a következő két akció közül:

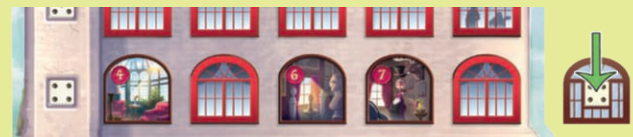
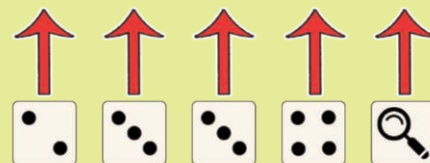
Választasz

Kiválasztod az **egyik számot** és magad elé helyezed az **összes** olyan **kockát**, amelyik az általad választott számot mutatja. A maradék kockát az asztal közepén hagyod. Azok alkotják a **kockakínálatot** a többiek számára. Fontos: A nagyító **szimbólumos kockák** mindig a kockakínálatban **maradnak**. Nem teheted őket magad elé!



Passzolsz

Passzolsz és kiszállsz az aktuális körből. Nem veszel el kockát, és kihagyod a következő lépést: „2. A ház felfedezése”. Ehelyett visszaveszel **1 kockalapkát** a személyes **dobópakliból**, és leteszed a háztáblád jobb oldala mellé felfordítva a megfelelő sorhoz. (Ennek részletes magyarázatát a **Kockalapkák** fejezetben találod)



vagy

2. A ház felfedezése

A. Aktív (te)

A választott kockák szerint most pontosan **1 lapkát kell** aktiválnod a háztábládon.

Tartsd szem előtt a következőket:

- A választott **kockaérték** megadja, hogy melyik sorban fekszik a lapka.
- Az elvett kockák **darabszáma** megadja, hogy melyik **oszlopban** található a lapka.
- **Aktiválhatod a metszéspontban található lapkát.** (Ennek részletes magyarázatát **A lapkák aktiválása** fejezetben olvashatod.)

Példa:



Megjegyzés: Ha csak olyan kombinációkat dobtál, amelyeknek megfelelő mezőkön már nincsen olyan lapka, amelyiket aktiválhatnád, akkor passzolnod kell.

B. Passzív (többiek)

Most a többiek is sorban aktiválhatnak **1 lapkát** a háztáblájukon a már ismert módon, azzal a kivétellel, hogy ők nem veszik magukhoz a kockákat. Választanak **egy számot** és **azokkal a kockákkal**, amelyek a választott számot mutatják aktiválnak 1 lapkát a háztáblájukon.



Kockakínálat

Fontos: A kockakínálatban lévő kockák az asztal közepén maradnak! Egyformán **elérhetőek mindenki számára**. Több játékos is választhat azonos értékű kockát.

Itt is érvényben van az a szabály, hogy aki nem tud, vagy nem akar aktiválni egy lapkát, az **visszavesz 1 kockalapkát a személyes dobópaklijáról**, és felfordítva a háztáblája jobb oldala mellé helyezi a megfelelő sorhoz. (Ennek részletes magyarázatát a **Kockalapkák** fejezetben találod)

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy az aktív játékos által dobott kockákkal a többiek nem tudnak egy lapkát sem aktiválni.

Példa: Emma kockadobásának eredménye:

Fogja az összes kockát a 4-es számmal, és maga elé helyezi őket. A többiek számára nem maradt kocka (számértékkel) a kockakínálatban, így mindenki passzol és visszavesz egy kockalapkát a dobópaklijáról.

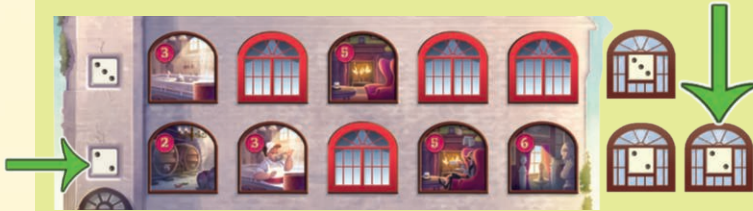
A lapka aktiválása

Attól függően, hogy a sor és az oszlop metszéspontjában fekvő lapka **lefordítva** vagy **felfordítva** fekszik, másképp kell eljárni:

Lefordítva

Fordítsd át a lapkát az előoldalára.

Ha egy kocka van a lapka elején, akkor ez egy **kockalapka**. Tedd a lapkát **felfordítva** háztáblád jobb oldalához a megfelelő sor mellé.



Ha a lapkán a **detektívek**, egy **tolvaj** vagy egy **tolvajnő** van akkor a lapka **felfordítva** ott marad ugyanazon a mezőn.



Felfordítva

Áthelyezheted a lapkát.

Fogd a lapkát, és helyezd át –felfordítva – a háztáblád egy bármelyik másik üres helyére.

Megjegyzés: Minden mezőn csak 1 lapka lehet.



3. Detektívek ellenőrzése

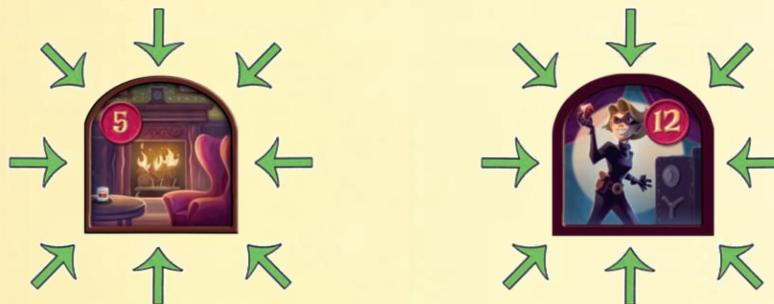
Ellenőrizték, hogy a már felfordított detektívlakák megfelelnek-e a pontozási feltételnek.

A pontozási feltétel akkor tekinthető teljesítettnek, ha a detektívlaka detektívjeinek **összes zseblámpája helyesen világít meg** egy közvetlenül szomszédos **szobát** és/vagy a közvetlenül szomszédos lapkát **tolvajjal**, illetve **tolvajnövel**.

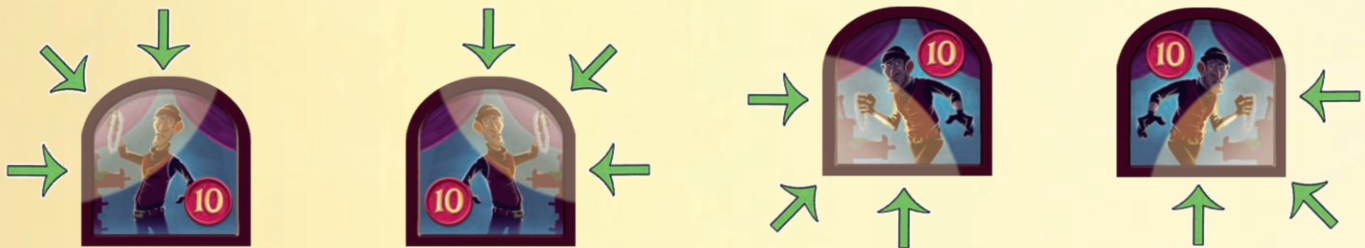


A szobalapkák helyes megvilágítása

Minden **szobát** és **tolvajnőt meg lehet világítani** mind a nyolc oldalról.



A **4 tolvajt** mindig csak három adott oldalról szabad megvilágítani, a fénykörnek megfelelően.



Fektessetek egy értékelés jelölőt arra a detektívlakára, amelyik megfelelt a pontozási feltételeknek.

Megjegyzés: A már értékelt detektívlakákat továbbra is áthelyezhetitek. Ha az áthelyezés után a detektívlaka már nem felel meg a pontozási feltételeknek, akkor az értékelés jelölőt egyszerűen vegyétek le róla és tegyétek a táblatok mellé.

Néhány példa:



1. példa: Az egyik detektív zseblámpája rávilágít egy közvetlenül szomszédos szobára (6), de a másik detektív zseblámpája **nem**. A pontozási feltétel **nem** teljesül.



2. példa: Mindkét detektív zseblámpája rávilágít a közvetlenül szomszédos szobákra (4. és 6.). A pontozási feltétel teljesül. Helyezz 1 értékelés jelölőt a detektívlakára.



3. példa: Az egyik szoba (1) és a tolvajnő (12) megfelelően meg van világítva, de a két tolvaj (10) nincs megvilágítva, mert a fénykörök nincsenek a megfelelő helyen. A pontozási feltétel **nem** teljesül.



4. példa: Itt mindkét tolvaj (10), valamint a szoba (5) és a tolvajnő (12) megfelelően meg van világítva. A pontozási feltétel teljesül. Helyezz 1 értékelés jelölőt a detektívlakára.

4. Új kör

Add át a kockát a következő játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban, és kezdjétek új kört az „1. Dobás a kockákkal”.

A nagyító szimbólum

A kocka nagyító szimbóluma bármilyen kockaértéket helyettesít. Ez lehetővé teszi, hogy növeld a kockák mennyiségét egy értékben.

A következő szabályokkal:

- Nagyítót csak egy másik **kocka értékével kombinálva** használhatsz, egyedül nem használhatsz egy nagyítót. *Kivétel:* a „nagyító jackpot” (lásd a „Speciális dobások” címszónál).
- Ha több mint 1 kocka van nagyítóval a *kockakínálatban*, akkor azokból annyit használhatsz, amennyit csak akarsz.
- *Emlékeztető:* a nagyítós kockák mindig a kocka kínálatban **maradnak**, és mindig **mindenki számára elérhetők** – az aktív játékos és a többiek számára is!

A kockalapkák

Ha egy kocka szimbólumos lapkát fordítottál fel, akkor fektesd a háztáblád jobb oldalára a megfelelő sorba.

A nagyítóhoz hasonlóan a felfordított kockalapkákkal is növelheted a kockák mennyiségét egy értékben.



Tartsd be a következőket:

- A kockalapkákat csak **azonos értékű kockákkal kombinálva használhatod**, egyedül nem használhatsz kockalapkát.
- Ha több mint 1 kockalapka van azonos értékkel a háztáblád mellett, akkor annyit használhatsz, amennyit csak akarsz.
- *Fontos:* Tedd a használt kockalapkákat a saját *dobópaklidra*. Onnan később visszaveheted akkor, amikor **passzolsz** (lásd: *Passzolás*).


Általános szabály, hogy **(tetszőleges számú) kockalapkát és nagyító szimbólumos kockát csak kockával kombinálva használhatsz.**

Példa:




Emma kockadobásának eredménye:     . Ezenkívül a kockalapok felfordítva fekszenek a háztáblája mellett. Most a következő lehetőségei vannak:



a) Passzol és visszavesz 1 használt kockalapkát a dobópaklijáról.

b) Az 1-es számú kockát választja az  sor és az 1. oszlop kereszteződésében található lapka aktiválásához. Opcionálisan egy vagy két nagyítót is kombinálhatna a 1-es kockával az 1. sorban a 2. vagy 3. oszlopban lévő lapka aktiválásához.



c) Kiválasztja a két   -as számú kockát azért, hogy aktiválja a 3. sorban a 2. oszlopban található lapkát. Opcionálisan egy vagy két nagyítót valamint a  -as kockalapkát is kombinálhatná a 3-as kockával a 3. sorban 3. 4. vagy 5. oszlopban lévő lapkák valamelyikének aktiválásához.



Speciális dobások

Nagyító jackpot



Ha a kockadobás eredménye csak nagyítókat mutat, akkor **nagyító jackpotot** dobtál. Jutalmul **aktiválhatsz 1 bármilyen lapkát** a háztábládon. Ebben a körben a többiek nem aktiválhatnak lapkát! A többiek automatikusan passzolnak és visszavehetnek 1 lapkát a dobópaklijukból.

Nagyító nélküli sor



Ha a kockadobás eredménye **1,2,3,4,5** (nagyító nélkül), akkor hibátlan **sort** dobtál. Jutalmul **aktiválhatsz 1 bármilyen lapkát** a háztábládon. Ebben a körben a többiek nem aktiválhatnak lapkát! A többiek automatikusan passzolnak és visszavehetnek 1 lapkát a dobópaklijukból.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valaki lehelyezi az **ötödik értékelés jelölőjét** egy detektívlapkára. Játsszátok végig az aktuális kört, majd számoljátok össze a pontjaitokat a következőképpen: Adjátok össze azoknak a **szobáknak a pontját**, amelyeket az értékelt detektívlapkák zseblámpái **megvilágítanak**. **3 pontot** adjatok hozzá ehhez az eredményhez **minden fel nem használt értékelés jelölőért**. Az lett a játék győztese, akinek a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

Példa az értékelésről:

**Emma összesen
89 pontot szerzett:**

A: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $12+7 = 19$ pontot kap.

B: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $7+7 = 14$ pontot kap.

C: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $12+5 = 17$ pontot kap.

D: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $10+5+1+3 = 19$ pontot kap.

E: Ezért az értékelt detektívlapkáért
 $10+10 = 20$ pontot kap.



Köszönetnyilvánítás:

Dirk Barsuhn köszönetét fejezi ki Olli Raßenhövel és Jörg Barsuhn számára a kreatív támogatást és a játékfejlesztésben nyújtott örömteli támogatásért, valamint az összes tesztjátékosnak, akik segítették ennek a játéknak a megvalósulását.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu piatnik.hu

30



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszélyes a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest



/piatnikhungary/

10+

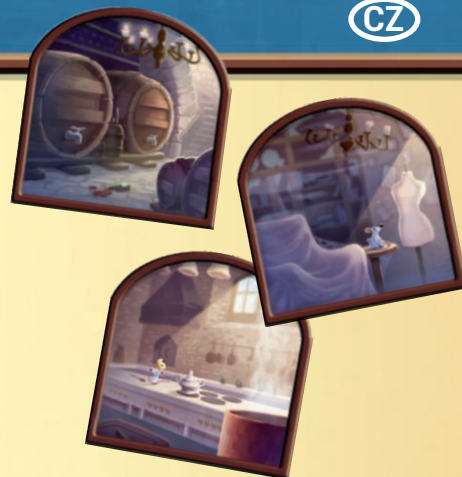
2-4

45'

CZ



TEA TIME CRIME



Vážená návštěva v honosném domě Pomeroy Hra pro celou rodinu od Dirka Barsuhna

Lord Waldemar slaví na svém honosném sídle své 80. narozeniny a na oslavu pozval řadu významných hostů. Očekává se baronka z Valonského Brabantu a její doprovod, stejně tak jako sir Adam Stoneworth a hrabě Bobby z Wexfordu. Účast ohlásili dokonce i slavná operní pěvkyně Barbette Brunette a bývalý boxerský šampion Arnold Wendestein. Můžete se tedy těšit na tuto slavnostní událost, která se samozřejmě uskuteční v 5 hodin odpoledne –přesně v čase čajového dýchánku.

Bohužel se však v poslední době v této klidné oblasti zvýšil počet vloupání a krádeží. Z tohoto důvodu si lord Waldemar promptně najal renomovaného detektiva, který se již tradičně objevuje se svým asistentem. Během oslavy mají dohlížet na panství a zejména na luxusní majetek prominentních osobností. Pokud vše proběhne hladce, budou za to lord Waldemar a jeho vážení hosté mimořádně vděční!

OBSAH HRY

4 domy



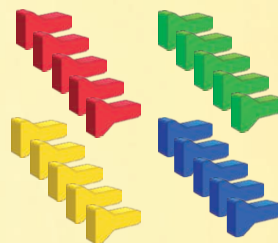
100 destiček

(25 destiček ve čtyřech barevně odlišených sadách)



20 bodovacích kamenů

(5 bodovacích kamenů v každé ze čtyř barev)



5 kostek



1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem hry je pomocí chytrého výběru kostek rozmístit detektivy tak, aby získali co nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte díly z perforovaných desek.

- 1) Každý hráč si vezme **1 dům** a **5 bodovacích kamenů** stejné barvy, které si položí před sebe.
- 2) Každý hráč si k tomu vezme **25 destiček stejné barvy** a vybere z nich **5 destiček s detektivem**, ty zamíchá lícem dolů a umístí je na pět označených políček, aniž by se na ně podíval. Destičky umístí diagonálně z levého dolního rohu do pravého horního rohu svého domu (viz obrázek --->). Poté zamíchá zbývajících **20 destiček** lícem dolů, aniž by se na ně podíval a umístí je v libovolném pořadí na zbývajících 20 políček domu.
- 3) Všechny přebytečné domy, bodovací kameny a destičky vraťte zpět do krabice. V dané hře je nebudete potřebovat.
- 4) Začíná hráč, který hodil nejnižší číslo na kostce. Tento hráč obdrží **5 kostek**.



Ukázka domu

POPIS DOMU



Každý dům je sestaven stejným způsobem:

- A** V domě je znázorněno **25 místností** s různými bodovými hodnotami (1-9).
- B** V levé části jsou vertikálně znázorněna **čísla na kostce** ve vzestupném pořadí od 1–5. Ta rozdělují místnosti do řad.
- C** V horní části jsou vodorovně znázorněné **počty kostek** ve vzestupném pořadí od 1-5. Ty rozdělují místnosti do sloupců.

PRŮBĚH HRY

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hra se skládá z několika kol a každé kolo probíhá stejným způsobem:



1. Hod kostkami
2. Průzkum domu
 - A. Aktivní (hráč s kostkami)
 - B. Pasivní (ostatní hráči)
3. Kontrola detektivů
4. Nové kolo

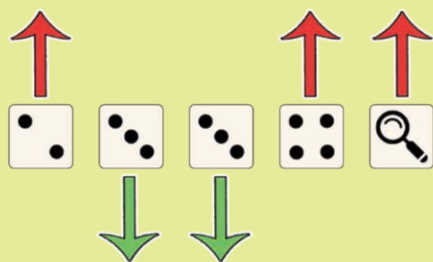


1. Hod kostkami

Hráč, který má 5 kostek, s nimi hodí. Pokud se mu výsledek nelíbí, může hodit **maximálně dvakrát** znovu libovolným počtem kostek. Jakmile je **výsledek hození kostkami** určen, hráč si musí vybrat jednu ze dvou akcí:

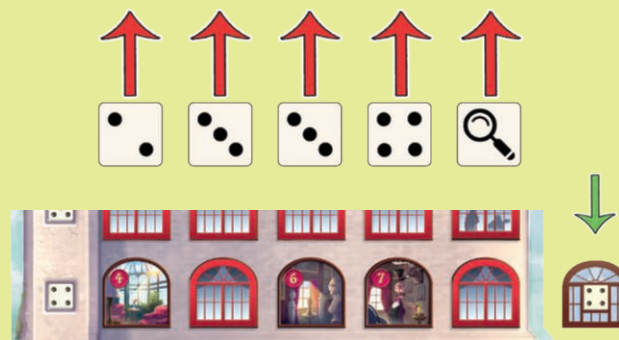
Volba

Vezmete si **všechny kostky od jednoho vybraného čísla** a položíte si je před sebe. Zbývající kostky položíte doprostřed stolu, aniž byste na nich měnili hozená čísla. Tyto tvoří **zásobník kostek** pro ostatní hráče. **Důležité:** kostky se **symbolem lupy** zůstávají **vždy** v zásobníku kostek. Nesmíte si je položit před sebe!



Vynechání

Vynecháte a jdete z aktuálního kola ven. Nevyberete si žádné kostky a přeskočíte i další krok „2. Průzkum domu“.
Místo toho si vezmete zpět z vaší **osobní odkládací hromádky 1 libovolnou destičku s kostkou** a umístíte ji vpravo od vašeho domu do řady s příslušnou hodnotou kostky. (Podrobné vysvětlení najdete v kapitole **Destičky s kostkami.**)



nebo

2. Průzkum domu

A. Aktivní (hráč s kostkami)

Podle kostky, kterou jste si vybrali, **musíte** nyní **aktivovat 1 destičku** ve vašem domě.

Dbejte přitom následujících pokynů:

- **Hodnota** vámi zvolené kostky udává, ve které **řadě** se destička nachází.
- **Počet** kostek, které jste si vybrali, udává, ve kterém **sloupci** se destička nachází.
- Nyní můžete **aktivovat** destičku, která se nachází na tomto **průsečíku**. (Podrobný výklad naleznete v kapitole *Aktivace destiček*.)

Příklad aktivace destičky:



Upozornění: pokud jste hodili pouze takové kombinace, kdy na příslušných políčkách nejsou žádné další destičky, které byste mohli aktivovat, musíte hru vynechat.

B. Pasivní (ostatní hráči)

Nyní si **mohou** všichni ostatní hráči ze **zásobníku kostek** také vybrat **všechny kostky jednoho vybraného čísla** a stejným postupem **aktivovat 1 destičku** ve svých domech.



Zásobník kostek

Důležité: kostky, které patří do **zásobníku kostek**, zůstávají vždy ležet na místě uprostřed stolu! Jsou **k dispozici všem hráčům stejně**. Tak se může více hráčů rozhodnout pro kostky se stejnou hodnotou.

Také zde platí: pokud některý hráč nemůže nebo nechce aktivovat destičku, hru **vynechá** a místo toho si vezme zpět ze své osobní **odkládací hromádky 1 libovolnou destičku s kostkou** a položí ji lícem nahoru na pravou stranu vedle svého domu do řady s příslušnou hodnotou kostky. (Podrobné vysvětlení najdete v kapitole *Destičky s kostkami*.)

Upozornění: po hodu kostkami se vám nemusí podařit aktivovat žádnou destičku!

Příklad: Ema hodila kostkami s tímto výsledkem:

Vezme si **všechny kostky s hodnotou 4** a položí si je před sebe. Pro všechny ostatní hráče nezůstávají v zásobníku kostek **žádné kostky s hodnotou**, takže všichni musí hru „vynechat“ a místo toho si mohou vzít zpět **1 libovolnou destičku s kostkou** ze své osobní odkládací hromádky.

Aktivace destiček

V závislosti na tom, zda se destička nachází na průsečíku řady a sloupce **lícem dolů**, nebo **lícem nahoru**, postupujete různými způsoby:

Lícem dolů

Destičku otočte přední stranou nahoru.

Pokud je na přední straně zobrazen **symbol kostky**, jedná se o **destičku s kostkou**.

Umístěte ji lícem nahoru na pravou stranu vašeho domu do řady s příslušnou hodnotou kostky.



Pokud jsou na přední straně vyobrazeni **detektivové, zloděj nebo královna zlodějů**, zůstává destička ležet na místě otočená **lícem nahoru**.



Lícem nahoru

Destičku můžete přemístit.

Vezměte si destičku a položte ji – otočenou stále lícem nahoru – na **jiné** libovolné pole ve vašem domě.

Poznámka: na každé políčko lze umístit pouze 1 destičku.



3. Kontrola detektivů

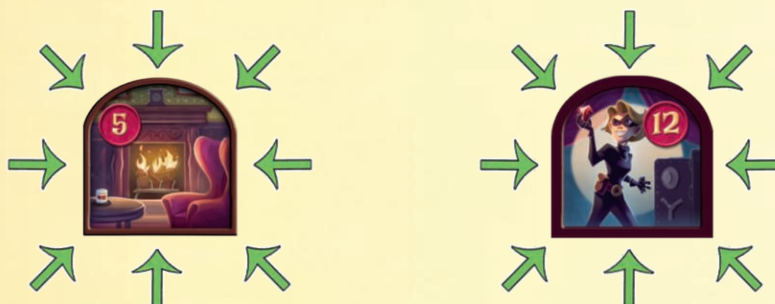
Nyní zkontrolujte, zda vaše otočené destičky s detektivy splňují podmínku bodování.

Podmínka bodování je považována za **splněnou**, pokud **všechny baterky detektivů** na destičkách **správně** osvětlují přímo **sousedící místnosti** a/nebo přímo **sousedící destičky** se **zloději** nebo **královnou zlodějí**.

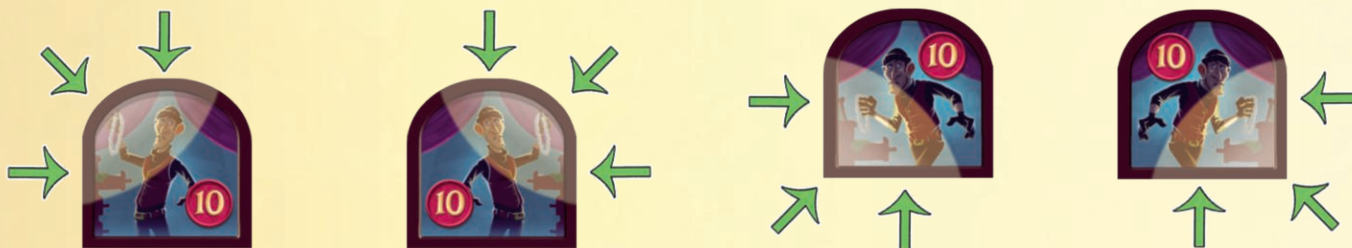


Správné nasvícení místností a žetonů:

Všechny **místnosti** a **královna zlodějí** mohou být osvětleny ze všech osmi možných stran.



4 zloději mohou být osvětleni pouze ze tří stran podle zobrazeného kuželu světla.



Na každou destičku s detektivem, který splňuje bodovací podmínku, položte **1 bodovací kámen**.

Poznámka: destičky s detektivy, které již byly bodovány, můžete stále přesouvat! Pokud po přesunutí není splněna podmínka bodování, vezmete si bodovací kámen zpět.

Několik příkladů:



Příklad 1: baterka jednoho detektiva svítí na přímo sousedící místnost (6), ale baterka druhého detektiva nikoliv. Podmínka bodování **není** splněna.



Příklad 2: baterky obou detektivů svítí na obě přímo sousedící místnosti (4 a 6). Podmínka bodování **je** splněna. Umístěte 1 bodovací kámen na destičku s detektivem.



Příklad 3: místnost (1) a královna zlodějí (12) jsou správně osvětleni, ale oba dva zloději (10) osvětleni nejsou, protože světelné kužely nejsou na správném místě. Podmínka bodování **není** splněna.



Příklad 4: oba zloději (10) jsou správně osvětleni, stejně jako místnost (5) a královna zlodějí (12). Podmínka bodování **je** splněna. Umístěte 1 bodovací kámen na destičku s detektivem.

4. Nové kolo

Předejte kostky dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček, který zahájí nové kolo tak, jak je popsáno v bodě 1. Hod kostkami.

Symbol lupy

Symbol lupy na kostkách nahrazuje libovolnou hodnotu kostky. Tímto způsobem můžete zvýšit **počet kostek se stejnou hodnotou**.

Všimněte si, že:

- Symboly lupy můžete používat **pouze v kombinaci s kostkou**, která ukazuje **číslo libovolné hodnoty**, nikdy ne „samostatně“. Výjimka: „jackpot s lupou“ (viz *speciální hody kostkou*).
- Pokud se v zásobníku s kostkami nachází více než 1 kostka se symbolem lupy, můžete lup použít **kolik chcete**.
- **Nezapomeňte**: kostky se symbolem lupy **vždy** zůstávají v zásobníku s kostkami a jsou vždy k dispozici stejnou měrou **pro všechny hráče**, jak pro aktivní, tak i pro pasivní!

Destičky s kostkami

Pokud otočíte destičku se symbolem kostky, umístěte ji lícem nahoru vpravo od vašeho domu do řady, která odpovídá hodnotě kostky.

Stejně tak jako symboly lupy můžete použít otočené destičky s kostkami ke zvýšení **počtu kostek se stejnou hodnotou**.











Všimněte si, že:

- Destičky s kostkami můžete používat pouze v **kombinaci s kostkami**, které ukazují stejné **číslo**, nikdy ne „samostatně“.
- Pokud se vedle vašeho domu nachází více než 1 destička s kostkami se stejnou hodnotou, můžete jich použít **kolik chcete**.
- **Důležité**: všechny použité destičky s kostkami odložte na vaši *osobní odkládací hromádku*. V dalších kolech si je můžete vzít zpět, když **hru vynecháte** (viz *Vynechání hry*).


*Obecně platí: můžete kombinovat **libovolný počet destiček s kostkami** a **kostek se symbolem lupy** pouze s takovými kostkami, které mají stejnou hodnotu!*






Příklad:

Ema hodila kostkami:      . Vedle svého domu má otočené destičky s kostkami    .
Nyní má následující možnosti:

a) Hru vynechá a vybere si 1 libovolnou destičku s kostkou ze své osobní hromádky.

b) Vybere si kostku s hodnotou  , aby aktivovala destičku, která se nachází v řadě 1 a ve sloupci 1. Případně může k tomu také zkombinovat jeden nebo dva symboly lupy, aby aktivovala destičku, která leží v řadě 1 a sloupci 2 nebo 3.



c) Vybere si dvě kostky s hodnotou   , aby aktivovala destičku v řadě 3 a sloupci 2. Případně může k tomu zkombinovat jeden nebo dva symboly s lupou a/nebo destičku s kostkou  , aby aktivovala destičku, která je v řadě 3 a sloupci 3, 4 nebo 5.



Speciální hody kostkou

Jackpot s lupou



Pokud jsou výsledkem hodu kostkami pouze **symboly lupy**, padl **jackpot s lupou**. Za odměnu můžete aktivovat **1 libovolnou destičku** ve vašem domě. Všichni ostatní hráči nesmí v tomto kole aktivovat **žádnou** destičku! Mohou však „hru vynechat“ a vzít si zpět 1 libovolnou destičku s kostkou ze své **osobní odkládací hromádky**.

Řada bez lupy



Pokud jsou výsledkem hodu kostkami **čísla 1,2,3,4,5** (bez symbolu lupy), hodili jste **řadu bez lupy**. Za odměnu můžete aktivovat **1 libovolnou destičku** ve vašem domě. Všichni ostatní hráči nesmí v tomto kole aktivovat **žádnou** destičku! Mohou však „hru vynechat“ a vzít si zpět 1 libovolnou destičku s kostkou ze své **osobní odkládací hromádky**.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile některý z hráčů položí svůj **pátý bodovací kámen** na destičku s detektivem. Dohrajte aktuální kolo do konce a sečtěte všechny **body za místnosti a zloděje**, na které svítí baterky bodovaných detektivů. K tomuto výsledku přičtete **3 body za každý nepoužitý bodovací kámen**. Vyhrává hráč s největším počtem bodů. V případě remízy se o vítězství dělí všichni účastníci remízy.

Příklad vyhodnocení:

Ema získala v součtu **89 bodů**:

A: Za bodovanou destičku s detektivem získává $12+7 = 19$ bodů.

B: Za bodovanou destičku s detektivem získává $7+7 = 14$ bodů.

C: Za bodovanou destičku s detektivem získává $12+5 = 17$ bodů.

D: Za bodovanou destičku s detektivem získává $10+5+1+3 = 19$ bodů.

E: Za bodovanou destičku s detektivem získává $10+10 = 20$ bodů.



Poděkování:

Dirk Barsuhn by rád poděkoval *Ollimu Raßenhövelovi* a *Jörgu Barsuhnovi* za jejich tvůrčí podporu a neúnavné nadšení, stejně jako všem ostatním, kteří hru testovali a umožnili tak její vznik.

40

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Tea Time Crime“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na:



/PiatnikCZ



/piatnikcz



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.



/PiatnikSpiele

10+

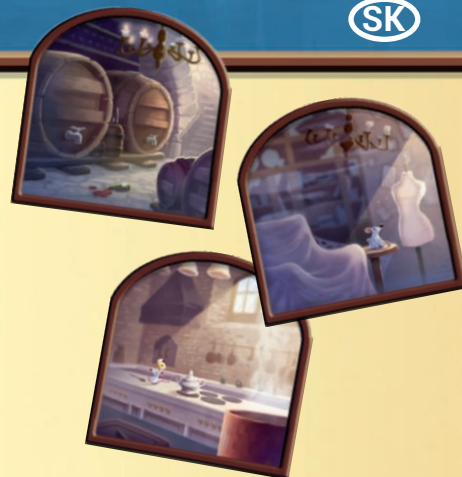
2-4

45'

SK



TEA TIME CRIME



Vážená návšteva v honosnom dome Pomeroy Hra pre celú rodinu od Dirka Barsuhna

Lord Waldemar oslavuje na svojom honosnom sídle svoje 80. narodeniny a na oslavu pozval množstvo významných hostí. Očakáva sa barónka z Valónskeho Brabantu a jej sprievod, rovnako tak ako sir Adam Stoneworth a gróf Bobby z Wexfordu. Účasť ohlásili dokonca aj slávna operná speváčka Barbette Brunette a bývalý boxerský šampión Arnold Wendestein. Môžete sa teda tešiť na túto slávnostnú udalosť, ktorá sa samozrejme uskutoční o 5 hodine popoludní – presne v čase čajového večierka.

Bohužiaľ sa však v poslednej dobe v tejto pokojnej oblasti zvýšil počet vlámaní a krádeží. Z tohto dôvodu si lord Waldemar promptne najal renomovaného detektíva, ktorý sa už tradične objavuje so svojim asistentom. Počas oslavy majú dohliadať na panstvo a najmä na luxusný majetok prominentných osobností. Pokiaľ všetko prebehne hladko, budú za to lord Waldemar a jeho vážení hostia mimoriadne vďační!

OBSAH HRY

4 domy



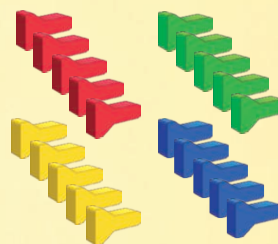
100 doštičiek

(25 doštičiek v štyroch farebne odlišných sadách)



20 bodovacích kameňov

(5 bodovacích kameňov v každej zo štyroch farieb)



5 kociek



1 pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom hry je pomocou šikovného výberu kociek rozmiestniť detektívov tak, aby získali čo najviac bodov.

41

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte diely z perforovaných dosiek.

- 1) Každý hráč si vezme **1 dom** a **5 bodovacích kameňov** rovnakej farby, ktoré si položí pred seba.
- 2) Každý hráč si k tomu vezme **25 doštičiek rovnakej farby** a vyberie z nich **5 doštičiek s detektívom**, tie zamieša lícom dole a umiestni ich na päť označených políčok bez toho, aby sa na ne pozrel. Doštičky umiestni diagonálne z ľavého dolného rohu do pravého horného rohu svojho domu (pozri obrázok --->). Potom zamieša zvyšných **20 doštičiek** lícom dole bez toho, aby sa na ne pozrel a umiestni ich v ľubovoľnom poradí na zvyšných 20 políčok domu.
- 3) Všetky prebytočné domy, bodovacie kamene a doštičky vráťte späť do krabice. V danej hre ich nebudete potrebovať.
- 4) Začína hráč, ktorý hodil najnižšie číslo na kocke. Tento hráč dostane **5 kociek**.



Ukážka domu

POPIS DOMU



Každý dom je zostavený rovnakým spôsobom:

- A** V dome je znázornených **25 miestností** s rôznymi bodovými hodnotami (1-9).
- B** V ľavej časti sú vertikálne znázornené **čísla na kocke** vo vzostupnom poradí od 1–5. Tie rozdeľujú miestnosti do **radov**.
- C** V hornej časti sú vodorovne znázornené **počty kociek** vo vzostupnom poradí od 1-5. Tie rozdeľujú miestnosti do **stĺpcov**.

PRIEBEH HRY

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hra sa skladá z niekoľkých kôl a každé kolo prebieha rovnakým spôsobom:



1. Hod kockami
2. Prieskum domu
 - A. Aktívne (hráč s kockami)
 - B. Pasívne (ostatní hráči)
3. Kontrola detektívov
4. Nové kolo

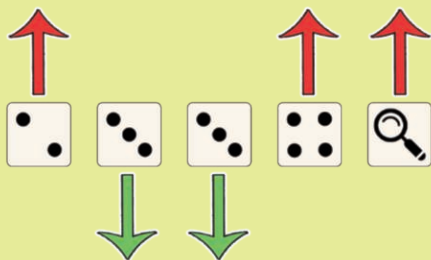


1. Hod kockami

Hráč, ktorý má 5 kociek, s nimi hodí. Ak sa mu výsledok nepáči, môže hodiť **maximálne dvakrát** znova ľubovoľným počtom kociek. Akonáhle je **výsledok hodu kockami** určený, hráč si musí vybrať **jednu** z dvoch akcií:

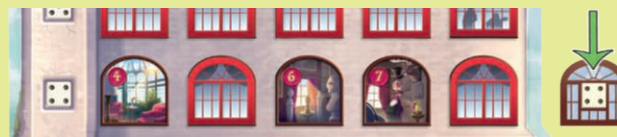
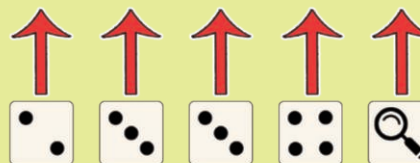
Voľba

Veźmete si **všetky kocky od jedného vybraného čísla** a položíte si ich pred seba. Zostávajúce kocky položíte doprostred stola bez toho, aby ste na nich menili hodené čísla. Tieto tvoria **zásobník kociek** pre ostatných hráčov. Dôležité: kocky so **symbolom lupy** zostávajú **vždy** v zásobníku kociek. Nesmiete si ich položiť pred seba!



Vynechanie hry

Vynecháte hru a idete z aktuálneho kola von. Nevyberiete si žiadne kocky a preskočíte aj ďalší krok „2. Prieskum domu“. Namiesto toho si vezmete späť z vašej *osobnej odkladacej kôpky* **1 ľubovoľnú doštičku s kockou** a umiestnite ju vpravo od vášho domu do radu s príslušnou hodnotou kocky. (Podrobné vysvetlenie nájdete v kapitole **Doštičky s kockami.**)



alebo

2. Prieskum domu

A. Aktívne (hráč s kockami)

Podľa kocky, ktorú ste si vybrali, **musíte** teraz **aktivovať 1 doštičku** vo vašom dome.

Dbajte pritom na nasledujúce pokyny:

- **Hodnota** vami zvolenej kocky udáva, v ktorom **rade** sa doštička nachádza.
- **Počet** kociek, ktoré ste si vybrali, udáva, v ktorom **stĺpci** sa doštička nachádza.
- Teraz môžete **aktivovať** doštičku, ktorá sa nachádza na tomto **priesečníku**. (Podrobný výklad nájdete v kapitole *Aktivácia doštičiek*.)

Príklad aktivácie doštičky:



Upozornenie: ak ste hodili iba kombinácie, pri ktorých sa na príslušných políčkach nenachádzajú žiadne iné doštičky na aktiváciu, musíte hru vynechať.

B. Pasívne (ostatní hráči)

Teraz si **môžu** všetci ostatní hráči zo **zásobníka kociek** tiež vybrať **všetky kocky jedného vybraného čísla** a rovnakým postupom **aktivovať 1 doštičku** vo svojich domoch.



Zásobník kociek

Dôležité: kocky, ktoré patria do **zásobníka kociek**, zostávajú vždy ležať na mieste uprostred stola! Sú **k dispozícii všetkým hráčom rovnako**. Tak sa môže viac hráčov rozhodnúť pre kocky s rovnakou hodnotou.

Tiež tu platí: ak niektorý hráč nemôže alebo nechce aktivovať doštičku, hru **vynechá** a namiesto toho si vezme späť zo svojej **osobnej odkladacej kôpky 1 ľubovoľnú doštičku s kockou** a položí ju lícom hore na pravú stranu vedľa svojho domu do radu s príslušnou hodnotou kocky. (Podrobné vysvetlenie nájdete v kapitole *Doštičky s kockami*.)

Upozornenie: po hodení kockami sa vám nemusí podariť aktivovať žiadne doštičky!

Príklad: Ema hodila kockami s týmto výsledkom:

Vezme si všetky kocky s hodnotou 4 a položí si ich pred seba. Pre všetkých ostatných hráčov nezostávajú v zásobníku kociek **žiadne kocky s hodnotou**, takže všetci musia hru „vynechať“ a namiesto toho si môžu vziať späť 1 ľubovoľnú doštičku s kockou zo svojej osobnej odkladacej kôpky.

Aktivácia doštičiek

V závislosti na tom, či sa doštička nachádza na priesečníku radu a stĺpca lícom nadol, alebo lícom nahor, postupujete rôznymi spôsobmi:

Lícom dole

Doštičku otočte prednou stranou nahor.

Pokiaľ je na prednej strane zobrazený **symbol kocky**, jedná sa o **doštičku s kockou**. Umiestnite ju lícom nahor na pravú stranu vášho domu do radu s príslušnou hodnotou kocky.



Pokiaľ sú na prednej strane vyobrazení **detektívi, zloděj alebo kráľovná zlodějov**, zostáva doštička ležať na mieste otočená lícom hore.



Lícom hore

Doštičku môžete premiestniť.

Veźmite si doštičku a položte ju – otočenú stále lícom nahor – na **iné** ľubovoľné pole vo vašom dome.

Poznámka: na každé políčko je možné umiestniť iba 1 doštičku.



3. Kontrola detektívov

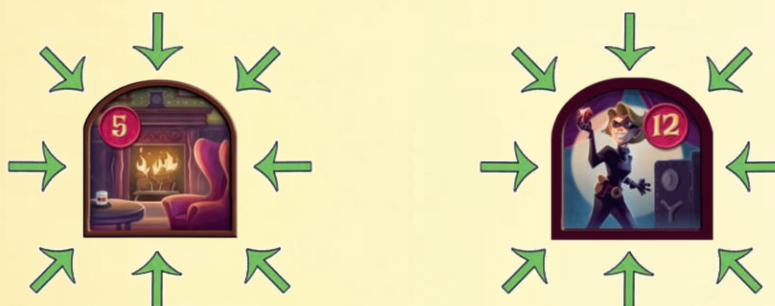
Teraz skontrolujte, či vaše otočené doštičky s detektívmi spĺňajú podmienku bodovania.

Podmienka bodovania je považovaná za **splnenú**, pokiaľ **všetky baterky detektívov** na doštičkách správne osvetľujú priamo **susediace miestnosti** a/alebo priamo **susediace doštičky** so **zlodejmi** alebo **kráľovnou zlodejov**.

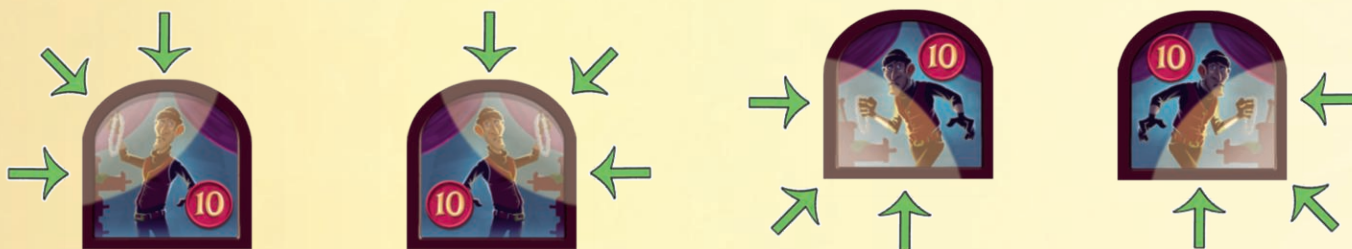


Správne nasvietenie miestností a žetónov

Všetky miestnosti a kráľovná zlodejov môžu byť osvetlené zo všetkých ôsmich možných strán.



4 zlodeji môžu byť osvetlení iba z troch strán podľa zobrazeného kužela svetla.



Na každú doštičku s detektívom, ktorý spĺňa bodovaciu podmienku, položte **1 bodovací kameň**.

Poznámka: doštičky s detektívmi, ktoré už boli bodované, môžete stále presúvať! Pokiaľ po presunutí nie je splnená podmienka bodovania, vezmite si bodovací kameň späť.

Niekoľko príkladov:



Príklad 1: baterka jedného detektíva svieti na priamo susediacu miestnosť (6), ale baterka druhého detektíva nie. Podmienka bodovania **nie je** splnená.



Príklad 2: baterky oboch detektívov svietia na obe priamo susediace miestnosti (4 a 6). Podmienka bodovania **je** splnená. Umiestnite 1 bodovací kameň na doštičku s detektívom.



Príklad 3: miestnosť (1) a kráľovná zlodějov (12) sú správne osvetlení, ale obaja zloději (10) osvetlení nie sú, pretože svetelné kužele nie sú na správnom mieste. Podmienka bodovania **nie je** splnená.



Príklad 4: obaja zloději (10) sú správne osvetlení, rovnako ako miestnosť (5) a kráľovná zlodějov (12). Podmienka bodovania **je** splnená. Umiestnite 1 bodovací kameň na doštičku s detektívom.

4. Nové kolo

Odvzdajte kocky ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek, ktorý začne nové kolo tak, ako je popísané v bode 1. Hod kockami.

Symbol lupy

Symbol lupy na kockách nahrádza ľubovoľnú hodnotu kocky. Týmto spôsobom môžete zvýšiť počet kociek s rovnakou hodnotou.

Všimnite si, že:

- Symboly lupy môžete používať **iba v kombinácii s kockou**, ktorá ukazuje číslo ľubovoľnej hodnoty, nikdy nie „samostatne“. Výnimka: „jackpot s lupou“ (pozri *Špeciálne hody kockou*).
- Ak sa v zásobníku s kockami nachádza viac ako 1 kocka so symbolom lupy, môžete lúp použiť **koľko chcete**.
- **Nezabudnite**: kocky so symbolom lupy **vždy** zostávajú v *zásobníku s kockami* a sú vždy k dispozícii rovnakou mierou **pre všetkých hráčov**, ako pre aktívnych, tak aj pre pasívnych!

Doštičky s kockami

Ak otočíte doštičku so symbolom kocky, umiestnite ju lícom nahor vpravo od vášho domu do radu, ktorý zodpovedá hodnote kocky.

Rovnako tak ako symboly lupy môžete použiť otočené doštičky s kockami na zvýšenie **počtu kociek s rovnakou hodnotou**.











Všimnite si, že:


- Doštičky s kockami môžete používať iba v **kombinácii s kockami**, ktoré ukazujú rovnaké číslo, nikdy nie „samostatne“.
- Ak sa vedľa vášho domu nachádza viac ako 1 doštička s kockami s rovnakú hodnotou, môžete ich použiť, **koľko chcete**.
- **Dôležité**: všetky použité doštičky s kockami odložte na vašu *osobnú odkladaciu kôpku*. V ďalších kolách si ich môžete vziať späť, keď **hru vynecháte** (pozri *Vynechanie hry*).

Všeobecne platí: môžete kombinovať ľubovoľný počet doštičiek s kockami a kociek so symbolom lupy iba s takými kockami, ktoré majú rovnakú hodnotu!




Príklad:

Ema hodila kockami:     . Vedľa svojho domu má otočené doštičky s kockami   . Teraz má nasledujúce možnosti:

a) Hru vynechá a vyberie si 1 ľubovoľnú doštičku s kockou zo svojej osobnej kôpky.

b) Vyberie si kocku s hodnotou , aby aktivovala doštičku, ktorá sa nachádza v rade 1 a v stĺpci 1. Prípadne môže k tomu tiež skombinovať jeden alebo dva symboly lupy, aby aktivovala doštičku, ktorá leží v rade 1 a stĺpci 2 alebo 3.



c) Vyberie si dve kocky s hodnotou  , aby aktivovala doštičku v rade 3 a stĺpci 2. Prípadne môže k tomu skombinovať jeden alebo dva symboly s lupou alebo doštičku s kockou , aby aktivovala doštičku, ktorá je v rade 3 a stĺpci 3, 4 alebo 5.



Špeciálne hody kockou

Jackpot s lupou



Ak sú výsledkom hodu kockami iba **symboly lupy**, padol **jackpot s lupou**. Za odmenu môžete aktivovať **1 ľubovoľnú doštičku** vo vašom dome. Všetci ostatní hráči nesmú v tomto kole aktivovať **žiadnu** doštičku! Môžu však „hru vynechať“ a vziať si späť 1 ľubovoľnú doštičku s kockou zo svojej *osobnej odkladacej kôpky*.

Rad bez lupy



Ak sú výsledkom hodu kockami **čísla 1,2,3,4,5** (bez symbolu lupy), hodili ste **rad bez lupy**. Za odmenu môžete aktivovať **1 ľubovoľnú doštičku** vo vašom dome. Všetci ostatní hráči nesmú v tomto kole aktivovať **žiadnu** doštičku! Môžu však „hru vynechať“ a vziať si späť 1 ľubovoľnú doštičku s kockou zo svojej *osobnej odkladacej kôpky*.

KONIEC HRY

Hra končí, akonáhle niektorý z hráčov položí svoj piaty bodovací kameň na doštičku s detektívom. Dohrajte aktuálne kolo do konca a sčítajte všetky body za miestnosti a zlodēja, na ktoré svietia baterky bodovaných detektívov. K tomuto výsledku pripočítajte 3 body za každý nepoužitý bodovací kameň. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. V prípade remízy sa o víťazstvo delia všetci účastníci remízy.

Príklad vyhodnotenia:
Ema získala v súčte 89 bodov:

A: Za bodovanú doštičku s detektívom získava $12+7 = 19$ bodov.

B: Za bodovanú doštičku s detektívom získava $7+7 = 14$ bodov.

C: Za bodovanú doštičku s detektívom získava $12+5 = 17$ bodov.

D: Za bodovanú doštičku s detektívom získava $10+5+1+3 = 19$ bodov.

E: Za bodovanú doštičku s detektívom získava $10+10 = 20$ bodov.



Podakovanie:

Dirk Barsuhn by rád poďakoval Ollimu Raßenhövelovi a Jörgovi Barsuhnovi za ich tvorivú podporu a neúnavné nadšenie, rovnako ako všetkým ostatným, ktorí hru testovali a umožnili tak jej vznik.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Tea Time Crime“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o, K vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Nájdete nás na:



/PiatnikCZ



/piatnik_sk



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo udusenja. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.



/PiatnikSpiele

10+

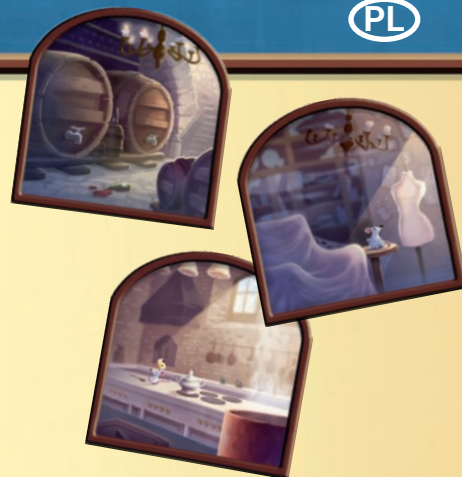
2-4

45'

PL



TEA TIME CRIME



Dostojni goście w rezydencji Pomeroy

Autor gry: Dirk Barsuhn

Lord Waldemar zaprosił na swoje 80 urodziny wielu znamienitych gości. Oczekuje się, że na uroczystość przybędzie baronowa Brabancji, Sir Adam Stoneworth i hrabia Bobby z Wexford. Nawet słynna śpiewaczka Barbette Brunette oraz były mistrz boksu Arnold Wendestein zapowiedzieli swój udział. Punktualnie o 5 po południu – idealnej porze na herbatę - ma się rozpocząć podniosła ceremonia. Niestety w tej spokojnej

dotąd okolicy nastąpił ostatnio wzrost liczby włamań i kradzieży. Z tego powodu lord Waldemar zatrudnił znanego detektywa, który wraz ze swoim asystentem ma czuwać nad tym, by należące do zaproszonych gości luksusowe przedmioty nie stały się łupem złodziei. Lord Waldemar i jego dostojni goście będą wdzięczni za troskę o ich mienie.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

4 planszетки domu



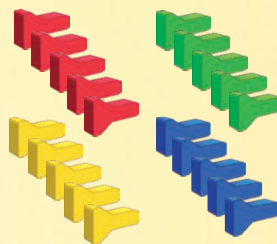
100 płytek

(po 25 płytek w czterech kolorach)



20 znaczników

(po 5 znaczników w czterech kolorach)



5 kostek



1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest takie rozmieszczenie detektywów, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wycińcie płytki z arkuszy.

- 1) Każdy gracz otrzymuje **1 plansztkę** oraz **5 znaczników** w tym samym kolorze i kładzie je przed sobą na stole.
- 2) Każdy z graczy bierze **25 płytek** w swoim kolorze i wybiera spośród nich **5 płytek z detektywami**. Płytki te miesza obrazkami do dołu i nie odkrywając układa na pięciu polach na przekątnej, zaczynając od pola w lewym dolnym rogu planszетки (popatrz na *Obrazek --->*). Następnie miesza obrazkami do dołu pozostałe **20 płytek** i rozkłada je na pozostałych 20 polach planszетки.
- 3) Jeżeli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, pozostałe planszетки, płytki i znaczniki odkłada się do pudełka.
- 4) Losuje się lub wybiera osobę rozpoczynającą grę. Bierze ona **5 kostek**.



Układ planszетки

OPIS PLANSZETKI



Każda planszетка ma taki sam układ pól:

- A** W centralnym obszarze znajduje się **25 pokoi** o różnych wartościach (1-9).
- B** Po lewej stronie znajduje się kolumna **liczb oczek** z oznaczeniami 1-5. Odnoszą się one do pokoi w odpowiednich rzędach.
- C** U góry umieszczone są symbole, oznaczające **liczby kostek** (od 1 do 5). Odnoszą się one do pokoi w odpowiednich kolumnach.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej. Gra składa się z wielu rund. Każda runda składa się z następujących czynności:



1. Rzut kostkami
2. Rozpoznanie domu
 - A. Aktywne (Rzucający kostkami)
 - B. Pasywne (Pozostali gracze)
3. Sprawdzenie detektywów
4. Nowa runda



1. Rzut kostkami

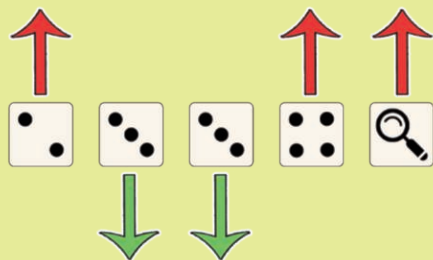
Gracz, który ma w danej rundzie kostki, rzuca nimi. Następnie może **nie więcej niż dwa razy** przerzucić dowolną liczbę kostek. Gdy **Wynik rzutu** zostanie definitywnie ustalony, gracz ma do wyboru **jedną** z dwóch możliwych akcji:

Wybór kostek

Gracz wybiera **wszystkie kostki z taką samą liczbą oczek** i kładzie je przed sobą. Pozostałe kostki odkłada na środek stołu, nie zmieniając liczb oczek.

Będą one stanowiły **bank kostek** dla pozostałych graczy.

Uwaga: Kostki z **symbolem lupy** zawsze odkłada się do banku kostek. Gracz nie może ich sobie zostawić!

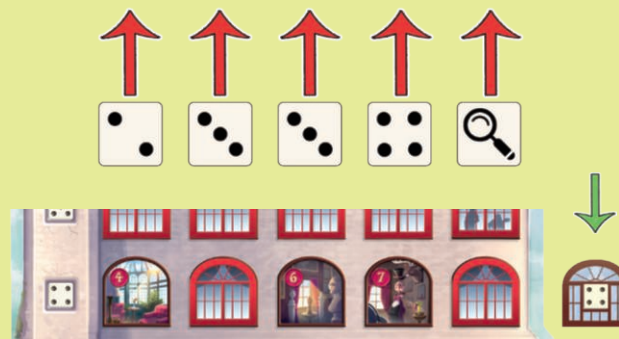


Pasowanie

Gracz może **spasować** i nie wybierać w danej rundzie kostek. Opuszcza wtedy również następny krok w tej rundzie czyli „Rozpoznanie domu”.

Zamiast tego gracz bierze **1 dowolną płytkę** ze swojego stosu płytek odrzuconych i kładzie ją po prawej stronie planszki, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek. (Dokładne objaśnienie znajduje się w rozdziale **Płytki kostek**)

albo



2. Rozpoznanie domu

A. Aktywne (Rzucający kostkami)

Zgodnie z wybranymi kostkami gracz **musi aktywować** dokładnie **1 płytkę** na swojej planszecie.

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Liczba oczek wybranych kostek określa, w którym **Rzędzie** musi leżeć wybrana płytkę.
- Liczba wybranych kostek określa, w której **Kolumnie** musi leżeć wybrana płytkę.
- Płytkę, leżąca na **przecięciu** rzędu i kolumny zostaje **aktywowana**. (Dokładne wyjaśnienie można znaleźć w rozdziale *Aktywacja płytki*.)

Uwaga: Jeżeli z wyrzuconych kostek wynika, że gracz może wybrać tylko pola, na których nie ma płytek, to musi w tej rundzie pasować.


B. Pasywne (pozostali gracze)

Wszyscy pozostali gracze **mogą** wybrać z **banku kostek wszystkie kostki z jednakową liczbą oczek** i w opisany powyżej sposób **aktywować 1 płytkę** na swojej planszecie.

Uwaga: Kostki należące do Banku Kostek cały czas leżą na środku stołu! Mogą być użyte **przez każdego z graczy**. Może się więc zdarzyć, że kilku graczy zdecyduje się na wybór kostek z tą samą liczbą oczek.

Analogicznie jak w przypadku aktywnego gracza: Jeżeli któryś z graczy nie może lub nie chce aktywować żadnej płytki, wtedy **pasuje**, bierze ze swojego stosu płytek odrzuconych **1 dowolną płytkę** i kładzie ją po prawej stronie planszетки, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek. (Dokładne objaśnienie znajduje się w rozdziale *Płytki kostek*)

Uwaga: Również aktywny gracz musi pasować, gdy nie może aktywować żadnej płytki.

Przykład: Ewa wyrzuciła: 

Wybiera wszystkie kostki z 4 oczkami i kładzie je przed sobą. W banku kostek **nie ma żadnej kostki z oczkami**, wszyscy pozostali gracze muszą więc pasować i mogą wziąć po jednej płytce ze swojego stosu płytek odrzuconych.

Przykład kontynuacji:



Bank kostek

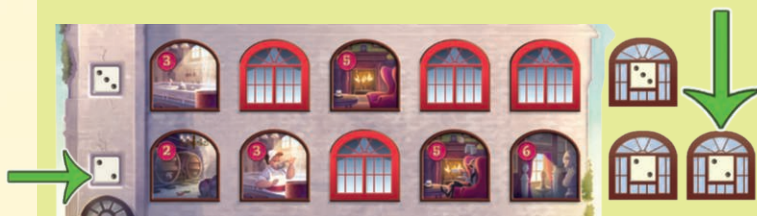
Aktywacja płytki

W zależności od tego, czy płytkę na przecięciu określonego liczbą oczek rzędu i określonej liczbą kostek kolumny jest **zakryta** (widać kolorowe okno) czy **odkryta**, gracz wykonuje następujące czynności:

Zakryta

Odwróć płytkę na stronę z obrazkiem.

Jeżeli na obrazku jest **symbol kostki**, odkryta została **płytkę kostki**. Należy ją położyć po prawej stronie planszетки, w rzędzie określonym liczbą oczek na obrazku.



Jeżeli na obrazku są **detektywi, złodziej** albo **szeffowa złodziei**, płytkę kładzie się **odkrytą** na tym samym polu.



Odkryta

Możesz przenieść płytkę na inne pole.

Weź płytkę i połóż ją – nadal odkrytą - na **innym** polu planszетки.

Uwaga: Na jednym polu może leżeć tylko jedna płytkę.



3. Sprawdzenie detektywów

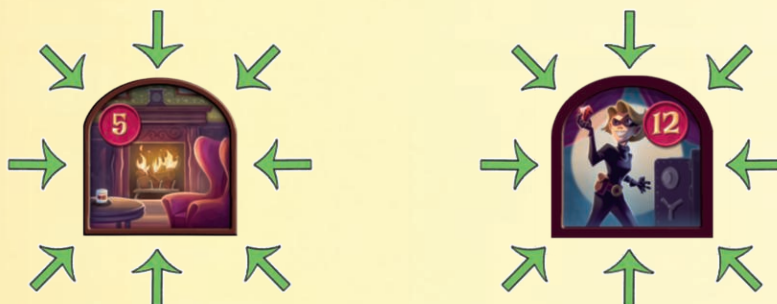
Teraz należy sprawdzić, czy odkryte płytki detektywów spełniają warunki punktowania.

Warunek punktowania jest **spełniony**, gdy **wszystkie latarki detektywów** prawidłowo oświetlają **sąsiadujące pokoje i/lub sąsiednie płytki ze złodziejami** względnie **szefową złodziei**.

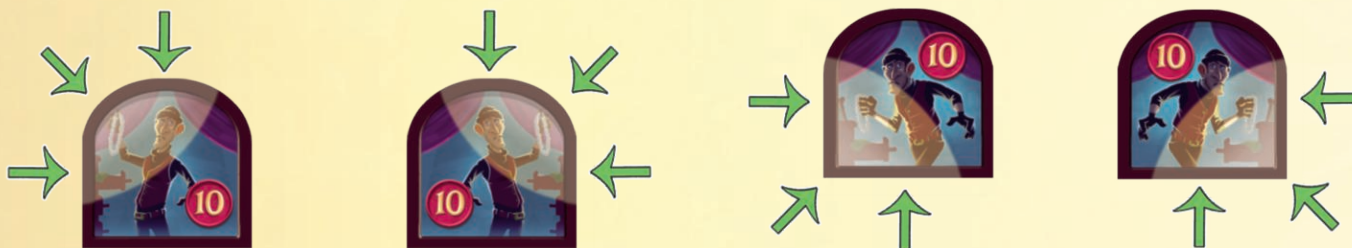


Prawidłowe oświetlenie pokoi lub płytek

Wszystkie **pokoje** oraz **szefowa złodziei** mogą być oświetlane ze wszystkich ośmiu kierunków.



Każdy z **4 złodziei** może być oświetlany tylko z trzech stron, określonych podświetlonym obszarem na rysunku.



Na każdej płytce z detektywami, spełniającej warunki punktowania, należy położyć **1 znacznik**.

Uwaga: Płytki detektywów, które spełniły warunek punktowania, mogą być przenoszone na inne pola planszетки! Po przeniesieniu takiej płytki trzeba ponownie sprawdzić warunek punktowania i ewentualnie zdjąć z płytki znacznik, gdy warunek nie jest spełniony.

Kilka przykładów:



Przykład 1: Latarka jednego z detektywów skierowana jest na sąsiadujący pokój (6) ale latarka drugiego nie. Warunek punktowania **nie jest** spełniony.



Przykład 2: Latarki obu detektywów oświetlają dwa sąsiednie pokoje (4 i 6). Warunek punktowania jest spełniony. Połóż znacznik na płytce detektywów.



Przykład 3: Pokój (1) oraz szefową złodziei (12) detektywi oświetlili prawidłowo, ale obu złodziei (10) nie, ponieważ latarki **nie** wskazują na podświetlone obszary na płytkach.



Przykład 4: Tu obaj złodzieje (10) są prawidłowo oświetleni, podobnie jak pokój (5) oraz szefowa złodziei (12). Warunek punktowania jest spełniony. Połóż znacznik na płytce detektywów.

4. Nowa runda

Kostki otrzymuje następny zawodnik w kolejności zegarowej i nowa runda zaczyna się od rzutu kostkami.

Symbol lupy

Symbol lupy na kostce oznacza dowolną liczbę oczek. Dzięki temu można **zwiększyć liczbę kostek o takiej samej liczbie oczek**.

Trzeba przy tym pamiętać, że:

- Kostkę z symbolem lupy można wykorzystać **tylko wraz z kostkami**, na których wypadły **oczka** i nigdy „samodzielnie”. Wyjątek „Kumulacja lup” (patrz Wyjątkowe rzuty).
- Jeżeli w banku kostek jest więcej niż jedna kostka z symbolem lupy, gracz może wykorzystać **dowolną liczbę** takich kostek.
- Kostki z symbolem lupy trafiają **zawsze do banku kostek** i są dostępne dla **wszystkich graczy** – zarówno aktywnego jak i pasywnych!

Płytki kostek

Jeżeli odkryta zostanie płytką z symbolem kostki, kładzie się ją na prawo od planszетки, w rzędzie z odpowiednią liczbą oczek.

Podobnie jak kostki z symbolem lupy, płytki kostek używane są do zwiększania **liczby kostek z taką samą liczbą oczek**.



Trzeba przy tym pamiętać, że:

- Płytki kostki można wykorzystać **tylko z kostkami**, na których wypadły **oczka** i nigdy „samodzielnie”.
- Jeżeli w jednym rzędzie gracz ma więcej niż jedną płytkę, może użyć **dowolnej liczby** tych płytek.
- Uwaga: Wykorzystane płytki gracz odkłada na swój stos płytek odrzuconych. Może je ponownie położyć obok planszетки, gdy w którejś z następnych rund **spasuje** (patrz Pasowanie).

Generalna zasada: Można użyć dowolnej liczby płytek kostek oraz kostek z symbolem lupy tylko wraz z kostkami, na których wypadły oczka!!


Przykład:

Wynik rzutu Ewy to:       . Obok jej planszетки leżą płytki kostek:




Ewa ma następujące możliwości:



a) Spasować, wziąć ze stosu płytek odrzuconych jedną płytkę i położyć ją po prawej stronie planszетки.

b) Wybrać kostkę z  oczkiem aby aktywować płytkę, leżącą w **rzędzie 1 i kolumnie 1**. Opcjonalnie może również wykorzystać **jeden lub dwa symbole lupy** aby aktywować płytkę, która leży w **rzędzie 1 w kolumnach 2 lub 3**.



c) Wybrać dwie kostki z liczbą oczek   , aby aktywować płytkę leżącą w **rzędzie 3 i kolumnie 2**. Opcjonalnie może również wykorzystać **jeden lub dwa symbole lupy** względnie **płytkę ** aby aktywować płytkę leżącą w **rzędzie 3 i kolumnie 3, 4, lub 5**.



Wyjątkowe rzuty

Kumulacja lup



Jeżeli na wszystkich kostkach wypadł **symbol lupy**, gracz wyrzucił **kumulację lup**. W nagrodę może aktywować **1 dowolną płytkę** na swojej planszette. Pozostali gracze **nie mogą** aktywować w tej rundzie żadnej płytki! Ale każdy z nich może spasować i wziąć 1 dowolną płytkę ze swojego *stosu płytek odrzuconych*.

Sekwens



Jeżeli na kostkach wypadło **1, 2, 3, 4 i 5 oczek** (bez symbolu lupy), gracz wyrzucił **sekwens**. W nagrodę może aktywować **1 dowolną płytkę** na swojej planszette. Pozostali gracze **nie mogą** aktywować w tej rundzie żadnej płytki! Ale każdy z nich może spasować i wziąć 1 dowolną płytkę ze swojego *stosu płytek odrzuconych*.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy umieści swój piąty znacznik na płytce detektywów. Rundę dogrywa się do końca i następuje obliczenie punktów za pokoje i płytki złodziei prawidłowo oświetlone przez detektywów. Do wyniku należy dodać 3 punkty za każdy niewykorzystany znacznik. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów. Przy remisie gra może mieć więcej zwycięzców.

Przykład punktacji:

Ewa zdobyła w sumie 89 punktów:

A: Za tę płytkę detektywów otrzymała $12+7 = 19$ punktów.

B: Za tę płytkę detektywów otrzymała $7+7 = 14$ punktów.

C: Za tę płytkę detektywów otrzymała $12+5 = 17$ punktów.

D: Za tę płytkę detektywów otrzymała $10+5+1+3 = 19$ punktów.

E: Za tę płytkę detektywów otrzymała $10+10 = 20$ punktów.



Podziękowania:

Dirk Barsuhn chciałby podziękować Olliemu Raßenhövelowi i Jörgowi Barsuhnowi za ich kreatywne wsparcie, a także wszystkim innym testerom, którzy sprawili, że możliwe było stworzenie tej gry.

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z nami: Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna, www.piatnik.pl

Znajdziesz nas na:



/PiatnikPolska



/PiatnikPolska



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.