



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 potměšelé ulice starého města, kterými se proplétá tajemný Fantom a svými chytrými klíčkami 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 nečekáně 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

Podal-li se některému z detektivů dorazit na místo (značku), kde se Fantom ukrývá, musí se Fantom vzdát (objevit) a hra skončí jeho zatčením. Podal-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 tramvaj



- 2 žetony pro útěk po řece



- 2 žetony pro dvojít 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 dvojít 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 možnosti (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 tramvaj
- **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 dvojít 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 dvojitahu.



Taktické pohyby

V úvodu hry by se měli detektivové rozplyt 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 pohyb.



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 zřítit 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!