

POLICAJTI

LEGENDA

Policajti, poliši, poldové, čmucharové, benga, chlupatí, příslušníci atd. Existuje tolik výrazů pro lidi, kteří vykonávají toto povolání. Názory se na ně různí, a málokoho nechávají chladným. Blahořečíme jim, když chytí toho parchanta, co nás v noci přepadl, anebo dopadnou sériového vraha, a nadáváme na ně, když slyšíme o těch zkorumpovaných, či těch, co zneužívají svou pravomoc.

Nakonec si uvědomujeme, že jsou to jen lidé a jako všude, i zde jsou někteří dobří a jiní zlí a všichni občas dělají chyby. Ve skutečnosti by většina lidí nechtěla dělat jejich práci. Málokdo by měl tu odvahu postavit se skutečným zločincům. Většina lidí ale ráda čte či sleduje jejich příběhy, vždyť kolik seriálů, filmů a knih vychází právě z prostředí tohoto povolání!

No a pak tu máme vtipy. Je jich nepřeborné množství. Třeba ten, proč s sebou policajti vozí psa? – Protože víc hlav, víc ví. Sami jste jich jistě slyšeli desítky, stovky a možná i tisíce. Nyní máte k dispozici tuto hru. A věřím, že pokud jste si někdy ve hře „na policajty a lupiče“ rádi zkusili roli zástupců zákona, líbila se vám Policejní akademie, či podobný film tohoto ražení, někdy jste se zasmáli vtipu o policajtech, anebo jste dokonce příslušníkem Policie a přitom jste neztratili humor, tak se vám tato hra může líbit.

Tato hra totiž v žádném případě není pokusem o simulaci skutečné policejní práce, ale nadsázkou za účelem dobře se pobavit.

PRAVIDLA

V této hře se zhostíte role Strážmistra, který jakožto zelenáč nastoupil u Policie a který má ambice na karierní postup. Vaši spoluhráči jsou na tom ze začátku úplně stejně a záleží jen na vaší taktice a na náhodě, kdo to dotáhne nejdále. Ve hře budete honit zločince, rozhánět demonstrace, a možná brát či dávat úplatky, seznámíte se s policejní technikou, zbraněmi a hodnostní hierarchií.

Hra je hratelná ve **2-8** hráčích, ale nejlépe to půjde v počtu 3-6. Ve dvou hra postrádá většinu interakce a hráči postupně nahromadí příliš podpurných prostředků a ve velkém počtu hra trvá déle a hráči se dostanou na řadu po delší době.

Vítězství v této hře dosáhne ten, kdo získá hodnost Policejní prezident a udrží si ji 3 po sobě jdoucí kola, anebo ten, kdo dosáhne počtu 70 bodů. Alternativně, pokud si nastavíte na hru časový limit, vyhrává hráč s nejvyšší hodností, v rámci stejných hodností ten s nejvyšším počtem bodů.

Herní komponenty

Hra obsahuje:
108 hracích karet
8 přehledových karet
8 karet pro označení hodnoty
pravidla
krabičku

Hra neobsahuje, ale budete potřebovat:
2 šestistěnné kostky
papír
tužku
sirky, kostičky apod.
alternativně místo papíru a tužky jakékoli jiné zařízení pro zaznamenání počtu bodů, bodů opilsti a rozpracovanosti.

Příprava hry

Zamícháme balíček karet a každému hráči rozdáme 4. Zbytek balíčku položíme někam, kam na něj všichni hráči dosáhnou. Každý hráč vyfasuje kartičku pro označení hodnoty (to je ta s hvězdičkami) a přehledovou kartu. Přehledovou kartu položí na kartičku pro označení hodnoty tak, aby nekoukala žádná hvězda – takto se označuje hodnota Strážmistr, s kterou všichni hráči začínají. Každý hráč má do začátku 3 body, to aby nezačínal úplně s ničím a měl případně i o co přijít.

Nakonec pomocí losu, hodu kostkou či rvačky určíme, kdo začne hrát jako první. Jelikož začínat je malá nepatrná výhoda, tak ji můžete gentlemansky přenechat hráči, který v minulé hře dopadl nejhůře. Pokud však hrajete s nováčky, kteří tuto hru ještě nehráli, bude lépe, když začne někdo z těch, co hru již znají.

Herní kolo

Ve hře se hráči střídají postupně ve směru hodinových ručiček, přičemž každý hráč ve svém kole provádí činnosti v pevně daném pořadí.

- 1) Hod na povýšení
- 2) Určení počtu akcí
- 3) Řešení opilsti
- 4) Využití akcí
- 5) Odhození přebytečných karet
- 6) Líznutí karet z balíčku

Pořadí těchto akcí je nutno striktně dodržovat. Ve hře platí zásada „za blbost se platí“, takže kdo provede akci či začne řešit opilstost, již si nemůže hodit na povýšení.

Nyní podrobněji.

Hod na povýšení – nastává pouze v případě, kdy má hráč více anebo stejně bodů, než je množství potřebné na nejbližší vyšší hodnotu, než je ta, kterou momentálně má. Provádí se dvěma šestistěnnými kostkami, kde je cílem hodit co nejvyšší číslo. Cílové číslo je přitom 10, pokud má hráč přesně tolik bodů, kolik je minimum pro danou hodnotu. Za každý

bod na toto minimum se cílové číslo sníží o 1. Příklad: *Poručík Lojza Potměchuj má 23 bodů, aby se mohl stát kapitánem, musel by na začátku svého kola hodit nejméně 7.*

V jednom kole může hráč házet na povýšení pouze jedenkrát a to vždy pouze na hodnost bezprostředně následující nad hodností, kterou má. Nelze se tak stát hnedle ze strážmistra kapitánem a minout přitom hodnost poručíka. Hodnost Policejní prezident je zvláštní a povýšení do této hodnosti bude popsáno v pravidlech pro tuto hodnost.

Určení počtu akcí – velmi jednoduchá operace, která vyžaduje pouze spočítání karet na ruce. Důvod proč se to vůbec dělá, je ten, že policajti neumí do pěti počítat, a když se tedy dopočítáte pěti či více karet, znamená to, že je policajt tím počtem zmatený a má jen 2 akce. Pokud je počet karet nižší než 5 – tedy 0-4, má policajt 3 akce.

Řešení opilosti - Pokud nějaký policajt získá **Body opilosti**, nemůže normálně vykonávat svoji profesi a musí řešit svoji kocovinu. Dr. Abst'ák zná 3 způsoby jak z toho ven:

- a) **Vyspat se** – každý bod opilosti odstraníme tím, že obětujeme akci
- b) **Dát si vyprošť'ováka** – odhozením jedné karty z ruky se zbavím 2 bodů opilosti
- c) **Vzít si Antabus** – za každý ztracený bod přijdu o 2 body opilosti.

Pokud policajt tedy má více jak 0 bodů opilosti, nemůže hrát a pokud již spotřeboval všechny akce, které měl, na vyspávání a stále ještě nějaké ty body opilosti má, tak postupuje rovnou dále na fázi odhození karet a bude se muset se svojí opilostí popasovat i ve svém příštím kole.

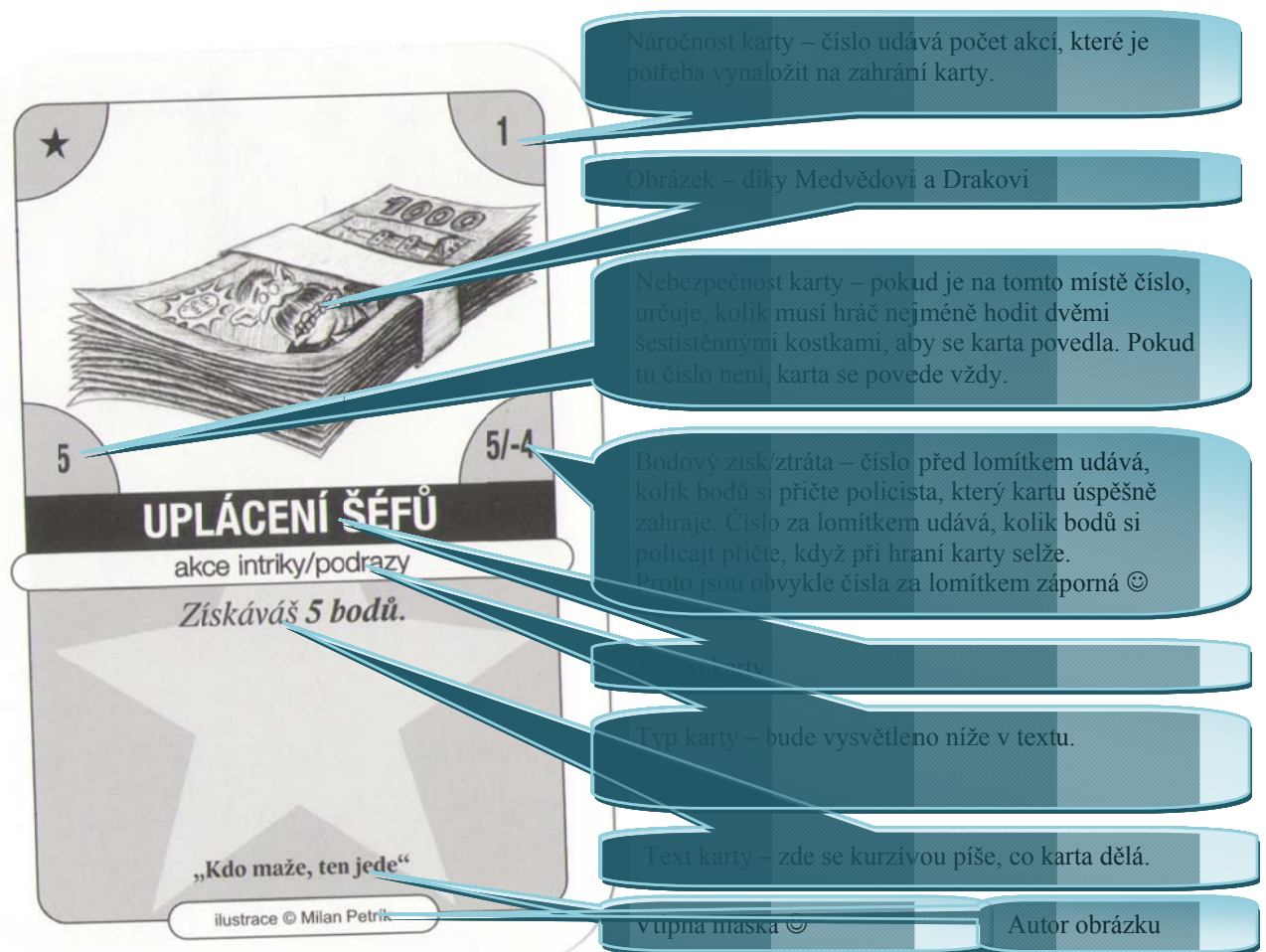
Využití akcí – v této fázi hráč proměňuje své akce ve skutečnou práci buď tak, že zahraje nějaké karty z ruky, rozpracuje kartu z ruky (pouze karty tyou Zatčení a Zásah), anebo vloží akce do již rozpracovaných, ale ještě nedokončených Zásahů či Zatčení, které má vyložené před sebou na stole. Policajt nemusí nutně využít pracovní dobu beze zbytku, a pokud již nemá jak, či nechce některé akce využít – nemusí, ty ovšem propadají.

Odhození přebytečných karet – aby žádný policista nebyl přetížený, tak se v tuto chvíli spočte, kolik karet má v ruce. Pokud se napočítá více jak **8 karet**, tak se o své vůli rozhodne, které z nich zahodí, aby mu jich zbylo 8. To, že má policajt tolik nevyřízené práce, však nevypadá dobře u nadřízených, tudíž za každou takto odhozenou kartu **ztrácí jeden bod**.

Líznutí karet z balíčku – v této fázi každý policajt vyfasuje novou práci a musí si tedy líznout kartu z balíčku. Pokud balíček došel, nový se udělá zamícháním odhozených karet. Pokud policista neměl celé kolo co dělat a **nevyžil ani jednu ze svých akcí**, pak si smí líznout karty dvě. Každopádně, nejlépe zároveň s lízáním karet hráč předává kostky hráči po levici, protože jeho tah právě končí.

Karty, jak vypadají, proč a jak se hrají?

Policajti jsou hra karetní, a tudíž by bylo dobré podívat se, jak ty karty vypadají, co na nich kde najdeme a hlavně – jak je zahrajeme tak, abychom pomohli sobě a ne soupeřům.



Teď, když už víme, jak taková karta vypadá, si projdeme druhy karet, a co se s nimi dělá:

Akce – asi nejrozšířenější typ karty, který má celou řadu poddruhů. Karty akcí se hrají ihned a není možné je rozpracovávat. Počet akcí udaný **náročností** karty je nutno zaplnit v jednom kole. Akce obvykle mají uvedenou **nebezpečnost**, což znamená, že budeme hodem kostkami ověřovat, jestli se karta povedla, či ne. Pokud se karta povedla, nastane efekt, uvedený v textu karty a karta se odhodí. V případě neúspěchu se karta jen odhodí. Tak jako tak se karta považuje za zahranou. Některé akce mohou mít delší trvání. Takovéto akce si hráč, který je zahrál, ponechá před sebou po dobu jejich efektu a dohlíží i na jejich dodržování, a odhodí ji až po konci efektu. Dobu trvání efektu lze dobře měřit např. natáčením karty vždy o 90°. Například, pokud karta má trvat 3 kola, tak jí hráč vyloží před sebe vzhůru nohama. Ve svém dalším kole ji pootočí tak, že leží na boku, a následující kolo kartu napřímí. Ve chvíli, kdy na něj přijde řada a leží před ním karta nepootočená – odhodí ji a její efekt končí.

Chlast – poddruh karet typu akce. Tyto akce sou odlišeny jen pro zvýraznění, protože některé karty s nimi, jako s druhem, interagují. Tyto karty obvykle slouží k udělení bodů opilosti soupeřům, tudíž k takovému nevinnému škození – jen pozor aby se situace nezvrhla proti vám ☺

Rozkaz – důležitý poddruh karet typu akce. Zde je nutno si uvědomit důležitost hierarchie, protože zahrát kartu rozkaz lze úspěšně jen proti policistovi s **nižší** hodností, než jakou mám sám. Už jen pokus zahrát takovouto kartu na někoho jiného s sebou obnáší penalizaci. Karta se vůbec neháze a rovnou se nepovede. Závažnost provinění je pak za **1 bod mínus** – při pokusu rozkazovat někomu stejné hodnosti, a celé **3 body mínus** při pokusu rozkazovat nadřízenému! Karty typu rozkaz tedy nemůže vůbec hrát policista v hodnosti strážmistra a i jinak mohou tyto karty někdy v ruce překážet. Je na uvážení jestli tyto karty držet a čekat, anebo se jich při vhodné příležitosti zbavit.

!!Některé karty mají v textu uvedeno, že je lze hrát pouze na podřízené. S těmito kartami, přestože nejsou označeny klíčovým slovem rozkaz, se zachází při zahrání na nesprávný cíl stejně jako s rozkazy – včetně bodových postihů!!

Reakce – poddruh karet typu akce – jediný druh karty, která se dá hrát mimo vlastní tah. Pokud má karta reakce náročnost větší než 0 – tyto akce musí policista zaplatit při svém nejbližším tahu. Každopádně je potřeba si kartu dobře pročit, aby bylo jasno, **kdy** se daná karta dá zahrát. A pak už jen zbývá dávat pozor a číhat na vhodnou příležitost k použití. Některé hráče toto nebaví a zapomínají, že tyto karty mají – pokud jste jedním z nich, uděláte lépe, když se těchto karet zbavíte při nejbližší chvíli. Jiní hráči mají na druhou stranu škození rádi a tyto karty ocení – protože většina těchto karet slouží právě ku škození.

Intriky/Podrazy – toto klíčové slovo nemusí být jen u karet typu akce, a obvykle jen označuje, že je daná akce ne zrovna počestná. Ve hře se takto karty označují proto, že s tímto typem karet některé akce apod. interagují. Jinak se takto označené karty hrají úplně stejně.

Předmět – tyto karty obvykle nevyžadují zahrání pomocí hodu kostkou – jejich vyložení se provede automaticky pouze za cenu vynaložení určeného počtu akcí. Předměty leží lícem vzhůru před hráčem a poskytují nějakou výhodu, která je popsána v textu. Policista může vlastnit neomezené množství předmětů, akorát nesmí mít dva stejného jména. Berte to tak, že policajt třeba se dvěma pendreký by vypadal trapně ☺.

Zbraň – poddruh karet typu předmět. Pro zbraně platí vše co pro předměty a navíc to, že při jedné akci je možno použít jen jednu zbraň. Např. pokud zatýkám zloděje aut a mám před sebou vyloženu Služební zbraň a Pořádnou bouchačku, pak se počítá jen bonus za Pořádnou bouchačku. Policajt prostě automaticky používá to nejlepší, co má k dispozici, i kdyby to byl zbytečný overkill ☺ - znáte to – machruje.

Osoba – těchto karet zatím není mnoho a zachází se s nimi většinou podobně jako s předměty – jsou vyloženy před policistou a poskytují nějakou výhodu či možnost.

Partáček – důležitý poddruh osoby. Je tu omezení, že jeden policista smí mít jen jednoho partáka, ať už se nám líbí či nikoli. Pozitivní partáci mají vždy nějakou schopnost, při jejíž využití odejdou na hromádku odhozených karet. Tato možnost tam je i proto, aby šlo případně partáka vyměnit.

Zatčení a Zásah – tyto dva typy karet jsou odlišné, ale hrají se naprosto stejně, tudíž si je popíšeme dohromady. Ve hře ale dávejte dobrý pozor, která karta je která, protože bonusy na jednu kategorii nefungují na tu druhou! Hlavní odlišností těchto karet je to, že je lze hrát během více kol. Dokonce je možné si tyto karty vyložit za jednu akci před sebe a pak se jim klidně i do konce hry nevěnovat!

Akce lze do těchto karet vkládat jak je nám libo až do chvíle, kdy jich tam dáme tolik, kolik je její náročnost. V tuto chvíli je teprve karta zahraná a řeší se její výsledek, takže nezoufejte, když dostanete na začátku mafiánského bose, klidně si jej za jednu akci vyložte (alespoň jednu akci je nutno zaplatit, nelze vykládat za 0) a pak jej nechte být až do doby, kdy si na něj již jako poručíci vyšlápnete s brokovnicí v ruce a v neprůstřelné vestě. Je tu jen jedno omezení – takto rozpracované karty smí mít každý polda maximálně 4.

Mnoho těchto karet nemá žádný text, tam kde ovšem je, bývá dobré si jej dobře přečíst, většinou to znamená, že daná karta skrývá protiútok, který nastane v případě, že se kartu nepodaří úspěšně zahrát. Aby se vám to nepletlo, je tu malá rada jak odlišit zatčení od zásahu jinak než popiskem – zatčení se obvykle týká jedince – individuálního pachatele, zatímco zásahy obvykle směřují proti více cílům.

Co ještě musíte vědět a nevešlo se jinam

Hru je vhodné hrát pouze s jedním párem kostek, jejich předáváním se tak určuje kdo je zrovna na tahu. Aby hra fičela a nevznikaly prostoje, tak platí, že **hráč**, který není u stolu v momentě, kdy na něj přijde řada, **se přeskakuje**, pokud ve hře jsou alespoň dva hráči a jejich tahy propadají bez náhrady.

Aby se nekopalo do chudáků, tak poldovi nemůžou klesnout body pod 0.

Hodnost, kterou policista získal, zůstává příslušníkovi, i když jeho body klesnou pod úroveň nutnou pro její získání. Jediná šance jak o hodnost přijít, je pomocí efektů některých karet.

Jaké máme hodnosti, nám poví tabulka hodností níže.

Hodnost	Body	Hvězdy	Bonus	Aneb
Strážmistr	0			<i>nula od nuly pojde</i>
Poručík	10	*	+1 na Zatčení	<i>nové koště dobře mete</i>
Kapitán	20	**	+1 na Zásah	<i>má vlastní kancelář</i>
Major	30	***	+1 na Intriky/Podrazy	<i>čo bolo, to bolo ...</i>
Plukovník	40	****	při bodové ztrátě ztrácí o 1 bod méně	<i>výhody a více výhod</i>
Policejní prezident	50	*****	+1 akce/kolo	<i>Big Boss</i>

Bonusy za hodnosti se sčítají – kapitán má tedy +1 na Zásahy i Zatčení. Policista musí mít svojí hodnost označenou odpovídajícím počtem hvězd odkrytých na kartě pro označení hodnosti. Přehledová kartička obsahuje výše uvedenou tabulku. Ze zkušenosti totiž vím, že na výhody hodností se často zapomíná.

Hodnost Policejní prezident – tato hodnost je ve hře výjimečná. Ve hře totiž může být **pouze jeden** policista s touto hodností. Jakmile tuto hodnost získá jiný hráč, předcházející držitel této hodnosti klesá na hodnost Plukovníka. Od hodů na povýšení do hodnosti Policejního prezidenta, v momentě kdy je ve hře jiný držitel této hodnosti se odečte počet bodů nad 50 hráče, který je v hodnosti Policejního prezidenta. Zní to trochu komplikovaně, takže tu máme příklad: *Plukovník Úlisný má 56 bodů a chce se stát Policejním prezidentem. Ve hře však tuto hodnost má již Prezident Úplatný, který má 55 bodů. Od základu na povýšení 10 tedy Plk. Úlisný odečte svých 6 bodů, ale musí i přičíst Úplatného 5, čímž pádem musí hodit 9 nebo více aby jej v této hodnosti vystřídal. Kdyby chtěl Úplatný následující kolo hodnost získat zpět, tak za předpokladu, že se body nezměnily, musel by hodit 11 a více.*

Smrt – výjimečně se ve hře může stát, že nám policajt zemře při výkonu ... V reálu by to bylo docela blbý, ale ve hře? Inu hra jde dál, akorát - všechny umrlcovi vyložené karty i karty v ruce putují do balíčku odhozených karet, umrlec si vezme nové 4 karty, zůstává mu hodnost a jeho body klesnou na hranici pro hodnost, kterou má a v následujícím kole se znovu zapojí do hry.

Pokud má umělec méně bodů, než kolik je minimum pro jeho hodnost, tak mu zůstávají tak jak jsou. Není účelem smrti pomáhat.

Pravidla volitelná

Pravidlo nejistého výsledku – padne li na kostkách dvě jedničky – je to vždy selhání a naopak, když padnou dvě šestky, je to vždy úspěch.

Pravidlo skartovací – hráč může kdykoli odhodit kartu, kterou má v ruce za cenu ztráty dvou bodů.

Pravidlo recyklace – odhozené karty (díky limitu osmi karet v ruce anebo přes Pravidlo skartovací) si smí vzít policajt, který o ně má zájem. V případě zájmu více policistů má přednost vyšší hodnost, pokud mají stejnou, rozhodí se kostkami.

Herní varianty

URNA – Varianta určená pro rychlejší sehrávku, takže když třeba máte málo času...

Hodnost **Policejní prezident** se vypouští.

Efekty, spojené s vypuštěnou hodností **Policejní prezident** se převádí na hodnost

Plukovník, vyjma bonusové akce za kolo navíc.

Automaticky vyhrává hráč, který dosáhne 50 bodů.

Karty **Zásah** mají **náročnost** o 1 nižší a vynáší o **1 bod** více. Jinak řečeno, stačí vložit méně akcí, aby byla karta zahrána, a v případě úspěchu získám více. Při neúspěchu je vše stejné a přehazují stejné číslo.

Při hodu na **povýšení** stačí hodit 8 mínus oprava za body nad minimum pro danou hodnost.

Neúspěšně zahrané **Zásahy** se místo odhození vrátí **do balíčku**, který se následně promíchá.