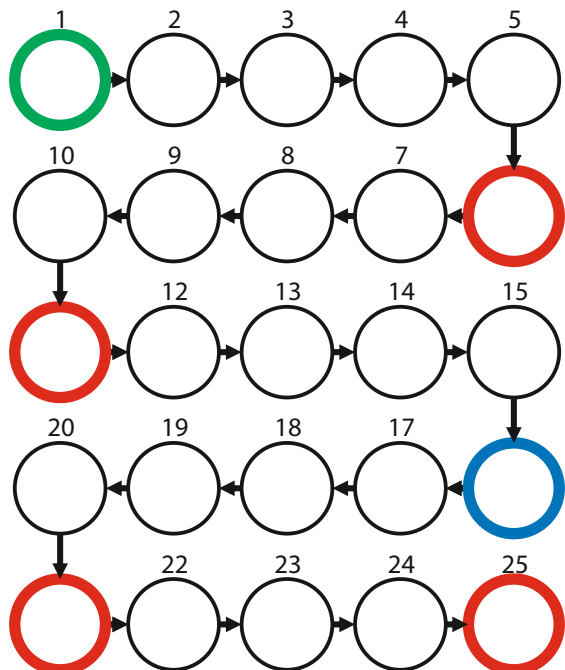


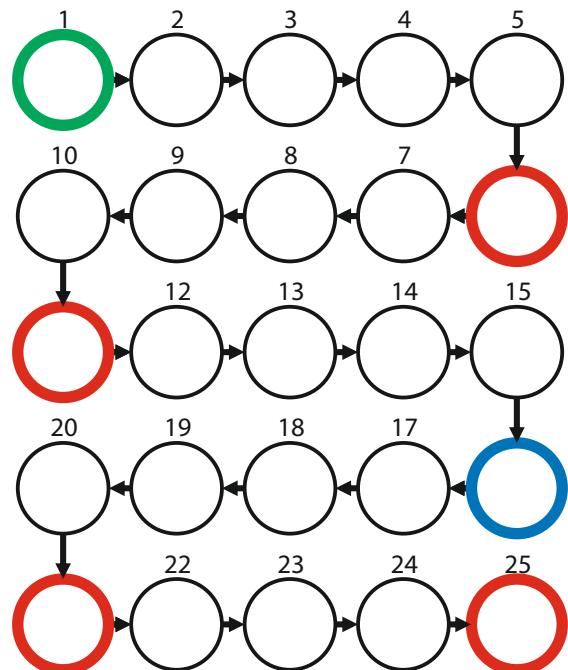
FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Na tuto **kartu tahů** zapisuje fantom každé pole, na kterém končí svůj tah (případně obě konečné pozice dvoutahu). Tento způsob záznamu umožňuje zpětně kontrolovat správnost přesunu fantoma. Pozice zapsané do černých polí jsou tajné, a fantom je ostatním hráčům neukazuje. Na barevných polích svou polohu včetně dřívějších hodnot odhalí hráčům policistů.



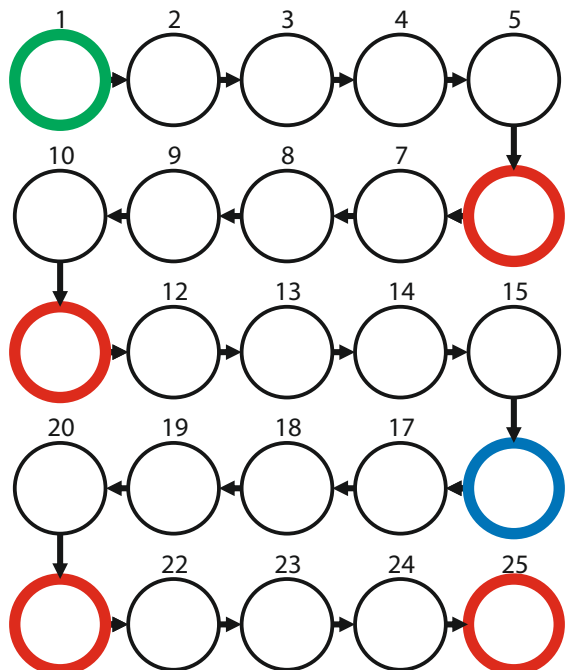
FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Na tuto **kartu tahů** zapisuje fantom každé pole, na kterém končí svůj tah (případně obě konečné pozice dvoutahu). Tento způsob záznamu umožňuje zpětně kontrolovat správnost přesunu fantoma. Pozice zapsané do černých polí jsou tajné, a fantom je ostatním hráčům neukazuje. Na barevných polích svou polohu včetně dřívějších hodnot odhalí hráčům policistů.



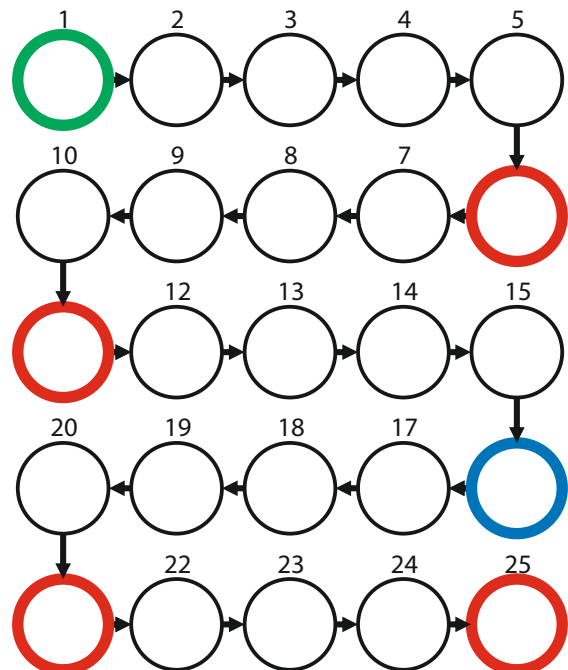
FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Na tuto **kartu tahů** zapisuje fantom každé pole, na kterém končí svůj tah (případně obě konečné pozice dvoutahu). Tento způsob záznamu umožňuje zpětně kontrolovat správnost přesunu fantoma. Pozice zapsané do černých polí jsou tajné, a fantom je ostatním hráčům neukazuje. Na barevných polích svou polohu včetně dřívějších hodnot odhalí hráčům policistů.



FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Na tuto **kartu tahů** zapisuje fantom každé pole, na kterém končí svůj tah (případně obě konečné pozice dvoutahu). Tento způsob záznamu umožňuje zpětně kontrolovat správnost přesunu fantoma. Pozice zapsané do černých polí jsou tajné, a fantom je ostatním hráčům neukazuje. Na barevných polích svou polohu včetně dřívějších hodnot odhalí hráčům policistů.



FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Hru hraje celkem 2–6 hráčů. Pět policistů se na začátku rozestaví dle libosti po herní ploše. Následně si vybírá pole sám fantom a ukáže svou pozici i všem zbylým hráčům. První se pohybují všichni policisté, následuje vždy fantom, ale nyní už svou pozici jen zapisuje a neukazuje s výjimkou barevně zvýrazněných polí. Hráči se mohou pohybovat celkem 4 způsoby (**chůze**, **autobus**, **tramvaj** a **vlak**). Policie smí využívat pouze první tři jmenované možnosti, fantom všechny, ale mimo chůzi za ně musí platit jízdenkami. Na začátku hry má fantom k dispozici **8** jízdenek na autobus, **5** na tramvaj a **3** na vlak. Pěšky se lze během tahu posunout vždy jen na vedlejší linkou propojené pole stejné barvy. Autobusem, tramvají nebo vlakem je možné popojet o **1–2** zastávky (vždy podle počtu použitých jízdenek). V rámci cesty přes více úseků není možné cestovat po stejné lince opačnými směry. Do karty tahů fantom zapisuje vždy jen finální pozici tahu a chycení fantoma na některé z mezipozic neplatí. Cílem hry pro policisty je fantoma chytit (dostat se v jednu chvíli na stejné pole, na kterém fantom stojí). Snahou fantoma je vzájemnému setkání uniknout po dobu 25 kol. Po dosažení cíle jedné ze stran hra končí.

ROZŠÍŘENÍ 1: Unik vlakem

Od 16. tahu je fantom oprávněn odjet z města, a to vlakem použitím jedné vlakové jízdenky z jedné z okrajových stanic ve směru odpovídající šipky na okraji mapy. Hra se tím přenáší do jiného města a začíná znovu. Pokud mapa daného města dosud neexistuje, hra končí vítězstvím fantoma.

ROZŠÍŘENÍ 2: Zmizení v davu

Na polích zvýrazněných **žlutou** barvou se pohybuje zvýšený počet lidí, což fantomovi umožňuje nepozorovaně překročit pole i v situaci, kdy je obsazeno policistou. Při vstupu na toto pole tak může provést okamžitě další tah stejným dopravním prostředkem. Oba tahy se v takovém případě zapisují do karty tahů.



FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Hru hraje celkem 2–6 hráčů. Pět policistů se na začátku rozestaví dle libosti po herní ploše. Následně si vybírá pole sám fantom a ukáže svou pozici i všem zbylým hráčům. První se pohybují všichni policisté, následuje vždy fantom, ale nyní už svou pozici jen zapisuje a neukazuje s výjimkou barevně zvýrazněných polí. Hráči se mohou pohybovat celkem 4 způsoby (**chůze**, **autobus**, **tramvaj** a **vlak**). Policie smí využívat pouze první tři jmenované možnosti, fantom všechny, ale mimo chůzi za ně musí platit jízdenkami. Na začátku hry má fantom k dispozici **8** jízdenek na autobus, **5** na tramvaj a **3** na vlak. Pěšky se lze během tahu posunout vždy jen na vedlejší linkou propojené pole stejné barvy. Autobusem, tramvají nebo vlakem je možné popojet o **1–2** zastávky (vždy podle počtu použitých jízdenek). V rámci cesty přes více úseků není možné cestovat po stejné lince opačnými směry. Do karty tahů fantom zapisuje vždy jen finální pozici tahu a chycení fantoma na některé z mezipozic neplatí. Cílem hry pro policisty je fantoma chytit (dostat se v jednu chvíli na stejné pole, na kterém fantom stojí). Snahou fantoma je vzájemnému setkání uniknout po dobu 25 kol. Po dosažení cíle jedné ze stran hra končí.

ROZŠÍŘENÍ 1: Unik vlakem

Od 16. tahu je fantom oprávněn odjet z města, a to vlakem použitím jedné vlakové jízdenky z jedné z okrajových stanic ve směru odpovídající šipky na okraji mapy. Hra se tím přenáší do jiného města a začíná znovu. Pokud mapa daného města dosud neexistuje, hra končí vítězstvím fantoma.

ROZŠÍŘENÍ 2: Zmizení v davu

Na polích zvýrazněných **žlutou** barvou se pohybuje zvýšený počet lidí, což fantomovi umožňuje nepozorovaně překročit pole i v situaci, kdy je obsazeno policistou. Při vstupu na toto pole tak může provést okamžitě další tah stejným dopravním prostředkem. Oba tahy se v takovém případě zapisují do karty tahů.



FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Hru hraje celkem 2–6 hráčů. Pět policistů se na začátku rozestaví dle libosti po herní ploše. Následně si vybírá pole sám fantom a ukáže svou pozici i všem zbylým hráčům. První se pohybují všichni policisté, následuje vždy fantom, ale nyní už svou pozici jen zapisuje a neukazuje s výjimkou barevně zvýrazněných polí. Hráči se mohou pohybovat celkem 4 způsoby (**chůze**, **autobus**, **tramvaj** a **vlak**). Policie smí využívat pouze první tři jmenované možnosti, fantom všechny, ale mimo chůzi za ně musí platit jízdenkami. Na začátku hry má fantom k dispozici **8** jízdenek na autobus, **5** na tramvaj a **3** na vlak. Pěšky se lze během tahu posunout vždy jen na vedlejší linkou propojené pole stejné barvy. Autobusem, tramvají nebo vlakem je možné popojet o **1–2** zastávky (vždy podle počtu použitých jízdenek). V rámci cesty přes více úseků není možné cestovat po stejné lince opačnými směry. Do karty tahů fantom zapisuje vždy jen finální pozici tahu a chycení fantoma na některé z mezipozic neplatí. Cílem hry pro policisty je fantoma chytit (dostat se v jednu chvíli na stejné pole, na kterém fantom stojí). Snahou fantoma je vzájemnému setkání uniknout po dobu 25 kol. Po dosažení cíle jedné ze stran hra končí.

ROZŠÍŘENÍ 1: Unik vlakem

Od 16. tahu je fantom oprávněn odjet z města, a to vlakem použitím jedné vlakové jízdenky z jedné z okrajových stanic ve směru odpovídající šipky na okraji mapy. Hra se tím přenáší do jiného města a začíná znovu. Pokud mapa daného města dosud neexistuje, hra končí vítězstvím fantoma.

ROZŠÍŘENÍ 2: Zmizení v davu

Na polích zvýrazněných **žlutou** barvou se pohybuje zvýšený počet lidí, což fantomovi umožňuje nepozorovaně překročit pole i v situaci, kdy je obsazeno policistou. Při vstupu na toto pole tak může provést okamžitě další tah stejným dopravním prostředkem. Oba tahy se v takovém případě zapisují do karty tahů.



FANTOM NOVÉ OLMOUCE

Hru hraje celkem 2–6 hráčů. Pět policistů se na začátku rozestaví dle libosti po herní ploše. Následně si vybírá pole sám fantom a ukáže svou pozici i všem zbylým hráčům. První se pohybují všichni policisté, následuje vždy fantom, ale nyní už svou pozici jen zapisuje a neukazuje s výjimkou barevně zvýrazněných polí. Hráči se mohou pohybovat celkem 4 způsoby (**chůze**, **autobus**, **tramvaj** a **vlak**). Policie smí využívat pouze první tři jmenované možnosti, fantom všechny, ale mimo chůzi za ně musí platit jízdenkami. Na začátku hry má fantom k dispozici **8** jízdenek na autobus, **5** na tramvaj a **3** na vlak. Pěšky se lze během tahu posunout vždy jen na vedlejší linkou propojené pole stejné barvy. Autobusem, tramvají nebo vlakem je možné popojet o **1–2** zastávky (vždy podle počtu použitých jízdenek). V rámci cesty přes více úseků není možné cestovat po stejné lince opačnými směry. Do karty tahů fantom zapisuje vždy jen finální pozici tahu a chycení fantoma na některé z mezipozic neplatí. Cílem hry pro policisty je fantoma chytit (dostat se v jednu chvíli na stejné pole, na kterém fantom stojí). Snahou fantoma je vzájemnému setkání uniknout po dobu 25 kol. Po dosažení cíle jedné ze stran hra končí.

ROZŠÍŘENÍ 1: Unik vlakem

Od 16. tahu je fantom oprávněn odjet z města, a to vlakem použitím jedné vlakové jízdenky z jedné z okrajových stanic ve směru odpovídající šipky na okraji mapy. Hra se tím přenáší do jiného města a začíná znovu. Pokud mapa daného města dosud neexistuje, hra končí vítězstvím fantoma.

ROZŠÍŘENÍ 2: Zmizení v davu

Na polích zvýrazněných **žlutou** barvou se pohybuje zvýšený počet lidí, což fantomovi umožňuje nepozorovaně překročit pole i v situaci, kdy je obsazeno policistou. Při vstupu na toto pole tak může provést okamžitě další tah stejným dopravním prostředkem. Oba tahy se v takovém případě zapisují do karty tahů.

