

=====FANTÓM=====



Filip „Marky Parky“ Dvořák

Soutěžní hra, RPG Kuchyně 2014, www.rpgforum.cz

STRUČNÁ CHARAKTERISTIKA

Kompetitivní rolová hra pro 4-6 hráčů s kooperativními prvky, délka hry 3-4 hodiny.

Kompetitivní rovina je reprezentována soupeřením hráčů o to, kdo objeví Fantómovo Dílo, ukryté v jeho skrýši.

Kooperativní prvky se objevují, když si hráči vzájemně pomáhají ve snaze zabránit Fantómovi ve splnění jeho hrozby.

POUŽITÉ INGREDIENCE

TÉMATICKÉ

Střep – hráči společně skládají mozaiku příběhu ze střípků informací, které do hry sami vkládají

Výheň – hrozba, kterou se postavy snaží odvrátit, má podobu velkého požáru Opery – pekelnou výhni, která poslouží Fantómovi jako hrůzná inspirace a zahubí všechny hráčské postavy

Opera – je centrálním motivem, budovou, kterou Fantóm ovládá a zároveň prostředím celé hry.



Klavírista jako terč střelby, chybějící klavír - sloužila jako inspirace k úkolům a je použita v jednom z příkladů

MECHANICKÉ

Použijte odpočítávání času - využita plně - měření délky vyprávění příběhu je základní mechanikou, která rozhoduje o tom, co se nakonec stane.

Žádné deníky nebo poznámky - využita částečně - hráči si při hře nemusí vést žádné deníky nebo dělat poznámky o vlastnostech své postavy. Je však třeba do hry písemně vkládat střípky informací a doplňovat je poznámkami o jejich zapojení do hry

Využití milostných vztahů - využita částečně - hráči mohou při hře milostné vztahy s jednotlivými CP využít jako část svého povolání

OBSAH

Stručná charakteristika	2
Použité ingredience	2
<i>Tematické.....</i>	<i>2</i>
<i>Mechanické.....</i>	<i>2</i>
Předmluva.....	4
Úvod.....	5
Cíl hry.....	5
Před začátkem hry	6
Budova Opery.....	6
Postavy.....	6
<i>Povolání a vztah.....</i>	<i>7</i>
<i>Energie.....</i>	<i>8</i>
Průběh hry	8
Průběh kola	8
Fáze noci.....	8
<i>Stopy po Fantómovi.....</i>	<i>9</i>
<i>Úkoly pro jednotlivé postavy.....</i>	<i>9</i>
Fáze dne.....	10
<i>Konfrontace.....</i>	<i>10</i>
<i>Průběh konfrontace:.....</i>	<i>10</i>
Fáze představení.....	14
Poslední představení.....	18
Hledání skrýše.....	19
Herní termíny – Slovníček.....	22
Přehled pravidel	23
Často kladené dotazy.....	25

PŘEDMLUVA

Držíte v rukou můj první soutěžní příspěvek do soutěže RPG Kuchyně 2014, pořádané na RPG Fóru (www.rpgforum.cz). Předtím, než se pustíte do pročítání dvou desítek stránek popisujících pravidla, dovoluji mi, abych hru a hlavně proces jejího vzniku představil několika málo slovy.

Téma hry a základní principy bylo to první, co mě napadlo po zhlédnutí zveřejněných indicií. Obrázek **klavíristy s terčem na zádech, opera a výheň** mě okamžitě asociovaly příběh *Fantoma opery* Gastona Leroux a jeho variace v podobě *Maškarády* Terry Pretchetta nebo *Fantoma realistického divadla Zdeňka* Nejedlého Ladislava Smoljaka a Ivana Hlase. Tím byla dána i podoba hry a základní struktura dramatu v podobě stupňujících se požadavků Fantóma.

S druhou částí hry – mechanikou rozhodování, mi vlastně pomohla samotná soutěž. Tak, jak mi jednotlivé ingredience jako střípky mozaiky rychle pomohly utvořit obraz hry, došlo mi, že čtvrtá použitá ingredience může být právě **střep**. Hráči nepotřebují ve hře Průvodce, pokud si sami budou při hraní do hry vkládat právě takovéto ingredience neboli střípky mozaiky jejich příběhu.

Od této úvahy byl už jen krůček k tomu založit mechaniku rozhodování právě na rychlosti a srozumitelnosti, s jakou hráči dokáží své myšlenky do hry vpravit a použít jako **hlavní vyhodnocovací kritérium čas**, jak to žádaly pravidla soutěže. Ale i zbylé „mechanické“ ingredience mi ale napomohly v dalším směřování hry. Přestože když jsem od počátku věděl, že hra založená na záznamu příběhu se bez tužky a papíru neobejde, snažil jsem se, aby střípky vkládané do hry a jejich podoba byly **jedinou věcí, kterou hráči musí zapisovat**. A požadavek soutěže, aby **se do hry promítly milostné vztahy**, mi připomněl, že život v opeře se nemusí točit jen kolem zaměstnanců, umělců a představení.

Po sepsání základní kostry hry jsem sebral odvahu, sezval několik kamarádů a společně jsme hru otestovali. Rád bych tedy tuto předmluvu využil jako **poděkování pro Danielu, Honzíka, Tomáše a Martina**, kteří RPG Kuchyni 2014 věnovali jeden svůj volný večer a z jejichž postřehů a připomínek jsem v průběhu dalšího vývoje čerpal. Daniele platí díky dvojnásobně, protože to se mnou těch 14 dní vydržela a svoje myšlenkové pochody jsem s ní mohl konzultovat každý den.

Testovací večer ukázal, že celý koncept je hratelny, i když se například ukázalo, že je potřeba předělat celou závěrečnou část hry. Zároveň mi testování odhalilo, že ve zdánlivě jednoduchém konceptu konfrontací se skrývá velké množství záludností, které je třeba hráči vysvětlit a názorně mu ukázat, jak si s nimi ve hře naložit. Proto nakonec popis hry se všemi příklady nabobtnal na necelou dvacítku stran. **Nelekejte se, na konci pravidel je přiloženo krátké, dvoustránkové shrnutí průběhu a pravidel, které si můžete samostatně vytisknout, a pro orientaci při hře zcela postačí.** Třetí věc, kterou testy zasáhly do podoby hry, je pevné stanovení počtu hráčů, vkládaných střípků i kol. Tyto parametry hry je možné změnit, vysvětlení dopadu takové změny by ale způsobilo další zbytečné natažení textu. Volil jsem proto raději jednodušší verzi s pevně stanovenými hodnotami, u kterých vím, že fungují.

Doufám, že se hra bude líbit, přeji pěkné počtení a mnoho zábavy při hraní

Filip „Marky Parky“ Dvořák

PS: A také mi s připomínkami pomohl Vojta. Na toho (tentokrát) nesmím zapomenout, takže děkuji.

ÚVOD

Zatímco hvězdy se zvolna probouzí do pozdního rána, celá budova již dávno ožila. Kulisáci se s těžkými bednami motají mezi sboristkami, co se připravují na dopolední zkoušku. Opodál muzikanti ospale vybalují svoje hudební nástroje a snaží se zapomenout na bolest hlavy, kterou si po včerejším představení pořídili v malé hospůdce naproti. V malém sále se převlékají baletky a jejich mistr už netrpělivě poklepává nohama. Pan ředitel ve své pracovně přísně pohlíží na vrchního účetního, který s oroseným čelem vysvětluje zvýšené náklady na nákup notových papírů. A i v sklepení je živo, topiči přehazují ve sklepě uhlí, kuchaři se u zadního vchodu handrkují s trhovci o cenách potravin pro večerní občerstvení a stará pradlena se švitořícími pomocnicemi drhnou skvrny od vína, které po včerejším představení zůstaly na ubrusech.

Jen jedna osoba v celé Opeře vospává - Fantóm. Umělec a šílenec, geniální a zvrácená mysl v jednom. Probudí se až s večerním představením, aby shlédl, jak si osazenstvo Opery při večerním představení poradí s jeho krutými žerty. Jak splní jeho náročné úkoly a dodá mu novou inspiraci pro skvostné a zvrhlé hudební Dílo, které ve svých temných komnatách skládá.

Fantóm Opery je rolová hra pro **čtyři až šest hráčů** na jedno odpolední nebo večerní sezení, ve které hráči představují zaměstnance či jiné postavy svázané s budovou Opery. Snaží se skloubit svou každodenní činnost v Opeře s řáděním šíleného Fantóma, jež Operu ovládá. Hra neobsahuje žádný rozvoj postav, avšak je možné ji hrát opakovaně a vyzkoušet si jiné role a prostředí při boji s Fantómem.

CÍL HRY

Fantóm Opery již dlouho Operu ovládá ze své tajné skrýše kdesi v budově. V posledních dnech však své požadavky na jednotlivé zaměstnance Opery začíná stupňovat nad únosnou míru. Proslýchá se, že se Fantóm rozhodl zkomponovat operní Dílo a pomocí zmiňovaných úkolů hledá pro toto Dílo inspiraci. **Při tom hrozí, že pokud jeho požadavky nebudou každý večer splněny, v Opeře se stane neštěstí.** Fantóm navíc chce pro své Dílo opravdu velkolepé finále a hrozí, že pokud nebudou poslední den jeho snahy naplněny všechny jeho požadavky, budovu Opery zapálí. Pekelná výheň, která stráví celou budovu, včetně zaměstnanců, umělců i diváků mu zcela jistě dostatek inspirace poskytne.

Hráči se ve svých rolích snaží společně zabránit jednotlivým neštěstím, která na ně Fantóm chystá, i velkému závěrečnému požáru. Zároveň si každá postava uvědomuje, že nalezením Díla, byť nedopsaného, a jeho následným zveřejněním, získala neskutečné bohatství a slávu. Hráči tedy spolupracují, když se snaží Fantóma zabavit, ale zároveň spolu soutěží o to, kdo odhalí Fantómovu skrýš.

Vítězem hry se stává ten hráč, který odhalí Dílo ukryté ve Fantómově skrýši během závěrečného Hledání skrýše.

PŘED ZAČÁTKEM HRY

Pro hru budete potřebovat **stopky, žetony, papíry a tužky**.

Stopky mohou být libovolné, postačí s přesností na celé sekundy.

Žetony mohou mít libovolnou podobu (hrací kameny z dámy, mince, dominové kostky, kamínky). Žetonů nebude nikdy potřeba více než šestinásobek počtu hráčů, často bude stačit jen čtyřnásobek.

Papíry je před hrou potřeba rozstříhat na menší kusy, podle počtu hráčů:

- **proužky úkolů:** tři delší prázdné proužky papíru pro každého hráče (cca ¼ formátu A5)
- **střípky stop:** šest malých prázdných lístků papíru pro každého hráče (cca 2x5 cm)
- **karta svědectví:** jedna papírová karta nebo žeton se zřetelně odlišeným rubem („ještě nesvědčil“) a lícem („již svědčil“) pro každého hráče (vhodné odlišit například světlou a tmavou stranou karty)

Dále se hráči před hrou musí domluvit na prostředí, ve kterém bude hrát. To ovlivní podobu budovy Opery a také hráčských postav a jejich povolání.

BUDOVA OPERY

Budova Opery je složitou monumentální stavbou, která patří k nejkrásnějším svého druhu. Představení Opery navštěvuje jak společenská smetánka, která obsazuje jen ty nejlepší lóže, přes měšťanstvo, až po chudinu, která se při představení mačká na divadelním bidýlku. Nejčastěji budete hrát Fantóma zasazeného do zlaté doby Opery, druhé poloviny devatenáctého století. Budova Opery se pak bude divákům představovat jako honosný palác, zatímco pro zaměstnance to bude složitá spleť chodeb, schodišť, skladů a výtahů, v okolí jeviště pak doplněná o nejrůznější propadla, rampy a složitou mechanizaci, kterou je možné ke konci devatenáctého století očekávat. V podzemí Opery se nachází rozsáhlé zázemí, starající se o denní běh, ať už se jedná o místa příjemná, kde se připravuje občerstvení, kostýmy, kulisy, sklady nebo místa nepříjemná, jakými je třeba napojení celé budovy na městskou kanalizaci.

Když budete hru hrát opakovaně a začnete mít pocit, že prostředí Opery už je vám příliš důvěrně známo, nebojte se posunout si budovu Opery i do jiných míst - ať už místopisně či časově. Vaše budova Opery se tak může posunout do pompézního baroka, střídme současnosti či fantastické budoucnosti, přesunou se na dálný východ či dokonce do vašeho oblíbeného fantasy světa.

POSTAVY

Hráčské postavy představují lidi, kteří se podílejí na každodenním životě Opery. Může se jednat o kohokoliv od nejpohlednější uklízečky či topiče, přes uvaděče, kulisáky, kuchtíky a švadleny, umělce všech kategorií (baletky, muzikanty, sboristy, sólisty, dirigenta či choreografa) až po ředitele opery. Nebojte se ale zahrnout i jiné postavy, které mohou mít s operou něco společného - milenku pana ředitele, žárlivého manžela operní primadony, přehnaně starostlivou matku uklízeče, kupce, který nevynechá žádné představení či štědrého mecenáše, který dohlíží, jak Opera proměňuje jeho peníze v umění.

Jediným limitem je, že každá z postav musí mít důvod Operu často navštěvovat v době představení a alespoň občas strávit část dne či noci přímo v Opeře nebo v její bezprostřední blízkosti.

Toto propojení s Operou budeme dále v textu nazývat **povoláním**.

Příklady:

Adam by rád hrál někoho, kdo se pohybuje spíše v zákulisí Opery. Rozhodne se pro roli starého topiče, který zbožňuje hudbu. V Opeře pracuje za byt, stravu a volné lístky na divadelní bidýlko. Občas si ale hudební dílo chce vychutnat v klidu a soukromí. Zná už zákulisí Opery tak dobře, že ví o místech, kde bude moci nikým nerušen poslouchat a přitom nebude překážet.

Božena by si ráda zahrála ambiciózní sboristku, která si brousí zuby na to stát se sólovou zpěvačkou. Jde cílevědomě za svým a nebojí se rozdávat i rány pod pás, jen proto, aby dosáhla svého.

Cyril si chce naopak zahrát někoho, kdo nemá s Operou vůbec nic společného a k událostem se náhodou nachomýtl. Proto si vybere roli soukromého detektiva, kterého najala žárlivá manželka učitele baletu. Do Opery chodí učitele sledovat, neboť manželka má podezření, že ji baletní mistr podvádí s některou z baletek ve volném čase mezi zkouškami a představeními.

Daniela se rozhodne si zahrát uvaděčku do lóží, doufá, že se tak nejlépe splyne s prostředím Opery a tak bude mít větší šanci ve hře uspět.

POVOLÁNÍ A VZTAH

Z **povolání** postav je možné odvodit, zda má postava k některému z předmětů hry **vztah** - tento vztah pak ovlivní její šance při rozhodování či ovlivňování událostí v opeře. Vztah se odvozuje až při konkrétním rozhodování, proto není třeba, aby si hráč dělal nějaké poznámky, stačí, aby měl všeobecnou představu. Podoba vztahu může být různá - může se jednat o **místo**, kde se postava často vyskytuje, **předmět** se kterým často manipuluje či je za něj zodpovědná, **nehráčská postava**, se kterou je často v kontaktu, **činnost**, kterou často vykonává, **způsob**, jakým je provedena či klidně **abstraktní znalost**, spadající do oboru daného povolání. Vztah je však vždy poměrně úzký a neexistují vztahy univerzální - například ředitel Opery má vztah ke své kanceláři, milence, k honoraci a sponzorům, k důležitým dokumentům a smlouvám a má představu o celkovém fungování Opery. Nemá však žádný vztah ke konkrétním hudebním nástrojům, nerozpozná od sebe jednotlivé sboristy a neví, jak funguje kladka na zvedání kulis, přestože jsou to součásti divadla, které řídí.

Příklad:

Cyril, jako detektiv, má přehled o všech veřejných prostorách Opery - foyer, hlediště, záchodky, šatny pro diváky. Umí zacházet s revolverem, pouty a podobně. Protože sleduje baletního mistra, má vztah i k baletkám a případné mistrově známosti. Také má v Opeře mezi chudinou své špicly. Vyzná se v detektivní práci, hledání stop, pořizování záznamů a zápisků.

Hráč nemusí vztahy své postavy vymezovat dopředu, kdykoliv v průběhu hry mohou prohlásit, že povolání jejich postavy má k něčemu vztah. Pokud tak však učiní, musí to v průběhu konfrontace dostatečně zdůvodnit.

Příklad:

Později v průběhu hry hráči řeší situaci, ve které se vyskytuje četník. Hráč Cyrila může oznámit, že jeho postava detektiva má k četníkovi vztah. Během svého vyprávění to však musí zdůvodnit, například tak, že při práci detektiva se s četníkem setkával během dřívějších pátrání.

ENERGIE

V průběhu hry hráči mohou získávat nebo ztrácet žetony Energie. Ty vyjadřují, jak velkou moc má hráč nad dalším směřováním příběhu a jak velkou šanci bude nakonec mít k odhalení fantómovy skrýše. **Energie hráči umožňuje uspět při konfrontaci s ostatními hráči i tam, kde by se jim to jinak nepodařilo. Na počátku hry každý hráč má jeden žeton Energie.**

PRŮBĚH HRY

Každá hra se skládá ze tří kol a závěru. Jednotlivá kola mohou reprezentovat jeden nebo více dní a nocí, zakončená jsou vždy důležitým představením v Opeře. První dvě kola mají stejný průběh, třetí kolo je jim podobné, odlišnosti v jeho průběhu budou popsány samostatně. Po třetím kole následuje závěrečné finále hry v podobě **Hledání skrýše**.

PRŮBĚH KOLA

Každé kolo hry se skládá ze tří fází, které se vyhodnocují v pevném pořadí. Jedná se o:

1. **Fázi noci** (noci) - v této fázi Fantóm pomyslně obchází jednotlivé hráče a dává jim úkoly, které slouží k jeho pobavení. Zároveň je při tom neopatrný a zanechává po sobě stopy - střípky informací, které mohou vést buďto k odhalení plánované hrozby nebo k odhalení jeho skrýše.
2. **Fáze dne** (dnů) - v této fázi se hráči snaží přijít na to, jakým činem Fantóm hrozí, a které ze střípků jsou vodítky k nalezení Fantómovy skrýše. Zároveň se mohou připravovat na večerní představení a zlepšovat si tak svou budoucí situaci
3. **Fáze představení** - v této fázi hráči popisují, jak se plní Fantómovy úkoly a tak se snaží jej ukolébat a přimět aby nenaplnil svou hrozbu. Zároveň ale mohou využít toho, že Fantóm je plně zaujat představením či plněním úkolů, a hledat Fantómovu skrýš.

FÁZE NOCI

Fáze noci reprezentuje část hry, ve které Fantóm **úkoluje** své oběti a při tom po sobě neopatrně zanechává **stopy**, vedoucí k odhalení jeho úmyslů či skrýše. Ve hře se nevyskytuje žádný Průvodce hrou, Pán hry nebo Vypravěč, který by stavěl postavy před připravený příběh. Namísto toho vkládají jednotliví hráči důležité informace do hry prostřednictvím střípků informací v průběhu jednotlivých **Fází noci**. V ostatních fázích potom z těchto střípků skládají mozaiku příběhu. Každý střípek informací má podobu jednoho nebo několika slov, které označují **místo, předmět, osobu, činnost, způsob** či **obecný pojem** související s Operou. Pozorný čtenář již jistě zaregistroval, že se jedná o stejné kategorie, ke kterým si jednotlivá povolání hráčů mohou utvořit vztah. Jak se toto projeví ve hře, si povíme později.

Střípky, vnesené do hry během Fáze noci, jsou dvojího druhu:

- **stopy** po Fantómovi, na základě kterých hráči ve **Fázi dne** určí Fantómovu **hrozbu** nebo z nich ve **Fázi představení** či při **Hledání skryše** tvoří podobu Fantómovy tajné skryše
- **úkoly**, které Fantóm zadává jednotlivým postavám po nocích a jejichž splněním ve **Fázi představení** získává inspiraci pro dokončení Díla

Jak pro **stopy**, tak pro **části úkolů** platí, že je mnohem zábavnější vkládat do hry obecnější střípky informací, která mohou být do mozaiky příběhu vložena různým způsobem.

STOPY PO FANTÓMOVI

V každém kole by měl Fantóm po sobě zanechat několik **stop**. Ty hráči napíší na začátku **Fáze noci** na menší papírky a odevzdají všichni na jedno místo lícem dolů

- **Každý hráč vkládá do hry v každém kole dvě stopy**
- Stopy nemají předepsanou konkrétní podobu či vzájemnou souvislost.
- **Stopy zůstávají zakryté až do konce Fáze noci**, po jejím skončení se papírky otočí a stopy se odkryjí.
- Pokud dva či více hráčů napíše stejnou stopu, do hry se tato stopa zařadí pouze jednou
- Hráči smí jako stopu použít i povolání jiného hráče. Musí však jít o obecné pojmenování, ne o konkrétní osobu.

O tom, zda tyto stopy jsou součástí fantómovy hrozby, anebo hráče dovedou k jeho skryši, se rozhodne později, ve **Fázi dne**.

Příklad:

*Adam volí střípky "toalety" a "socha". Božena volí "okrást" a "baron", Cyril napíše "prasknout" a "foyer" a Daniela „lůže" a "faux pas". Později ve hře mohou tyto střípky být různě interpretovány - např. tak že Fantóm hrozí tím, že na **toaletách** ve **foyeru** okradou **barona** von Klumpela, štědrého mecenáše, a vstup do tajných chodeb se nachází za prasklou **sochou** naproti **lůži**, ve které se během večera odehrálo ošklivé **faux pas**. Anebo naopak Fantóm hrozí, že o přestávce **praskne** podstavec velké **sochy** ve **foyeru** a zřítí se na diváky, což je velké **faux pas** - a plány tajné chodby vedoucí z **lůže** číslo 8, objevené kdysi na **toaletách**, ukradl z Operního trezoru **baron** von Richtenmann.*

ÚKOLY PRO JEDNOTLIVÉ POSTAVY

Zadávání **úkolů** je velmi podobné klasické hře "Kdo, s kým, co dělali..." Každý hráč obdrží proužek papíru a napíše odpověď na jednu z předem domluvených otázek. Potom proužek papíru podá spoluhráči po levici. Na rozdíl od klasické hry, kde se papírky přehýbají, a pisatel neví, co napsal někdo před ním, při zadávání úkolů si pisatel musí přečíst celé předcházející znění úkolu.

- V prvním kole hráči volí 3 kategorie, v druhém kole 4 a ve třetím kole 5 kategorií.
- **Střípek**, který hráč připiše, **vždy musí spadat do dohodnuté**, aktuálně zapisované **kategorie** a společně s předcházejícími střípky na papírku **musí dávat jakž takž smysluplný celek**
 - Střípek může být zadán i negativně - například, že nějaká činnost nesmí být provedena či že nějaký předmět není přítomen tam, kde by běžně být měl
- **Úkol musí být splnitelný ve fázi představení a nesmí znamenat vyřazení postavy ze hry.**

- Úkoly jsou zadávány nepřímo (např. “ukradeno - šampaňské - knížecí lóže”).
- Po skončení fáze noci si postava úkol, který obdržela, ponechá a ostatním hráčům ho neukazuje. **Úkoly se odkrývají až po skončení Fáze představení, kdy se kontroluje, zda byly požadavky Fantóma splněny.**

Příklady:

Adam, Božena, Cyril a Daniela se dohodnou, že v prvním kole se jejich úkol bude skládat z následujících střípků: činnost, předmět, osoba.

*Daniela si snadno spočítala, že papírek, který začíná psát, nakonec končí u Cyrila. Chce mu hru ztížit a ví, že detektiv nemá žádný vztah k hudebníkům. Proto jako činnost volí „**nesmí zaznít**“. Adam si uvědomí, že pro detektiva by mohlo být celkem jednoduché ukrást nějaký hudební nástroj a tím úkol splnit. Proto doplní střípek „**klavír**“, aby Cyrilovi úkol ještě více ztížil. Poslední v řadě je Božena. Té je celkem jedno co se bude dít, chce si hlavně užít veselou hru. Proto přidá na papírek střípek „**opilec**“.*

Dokud má informace podobu střípku, mohou se hráči pokusit ji interpretovat různým způsobem, tak jak se to nejlépe hodí jejich úmyslu. **Aby se tyto interpretace staly skutečností, musí hráč odvyprávět svou verzi událostí, jak si jí jeho postava pamatuje.** Jak si ukážeme později, ostatní hráči budou mít možnost do událostí zasahovat, protože si je “pamatují jinak”.

Příklad:

*Cyril si přečte celý papírek a ví, že musí vyprávět večerní události tak, že při představení **nezazněl klavír** kvůli **opilci**. Zatím si pro hru připraví verzi, ve které byla jeho postava svědkem toho, jak opilý ladič pian těsně před představením zastřelil klaviristu, který často si stěžoval na nekvalitně naladěný nástroj.*

FÁZE DNE

Během fáze dne hráči staví proti sobě v sérii **konfrontací** svá svědectví - verze událostí, ve kterých rozdělují stopy na ty, co odhalují Fantómovu hrozbu a ty, které vedou k odhalení Fantómovy skrýše. Fantómovu skrýš neodhalují hráči přímo - stopy, které na ni odkazují, budou ty, které na konci fáze dne zbydou a nestanou se součástí Fantómovy hrozby. **Každá ze stop se na konci Fáze dne stane buďto součástí Fantómovy hrozby nebo stopou k nalezení Fantómovy skrýše.** Protože stopy, ke kterým mají postavy vztah, dávají postavám při vzájemné konfrontaci výhodu, hráči se v průběhu fáze dne snaží zapracovat do podoby hrozby ty, které se jim nehodí a vyjmout z příběhu ty, které jim budou prospěšné v závěru při **Hledání skrýše**.

KONFRONTACE

V konfrontacích hráči předkládají svědectví, tak jak si je pamatují jejich postavy. Postavy se nemusí událostí přímo účastnit. Mnohem častěji budou ve vyprávění pozorovateli či svědky nějakého činu, který se v Opeře stal.

V první konfrontaci se začínající hráč určí losem, v dalších konfrontacích **vždy začíná hráč, který zvítězil v poslední konfrontaci.** Takovýto hráč má **iniciativu**.

PRŮBĚH KONFRONTACE:

- Hráč s iniciativou začne popisovat libovolnou událost kdesi v Opeře, která využívá jeden nebo více střípků (stop nebo částí úkolů). V časovém limitu 30 sekund musí popsat, jak se k události dostal on sám a nejméně jednoho dalšího svědka (libovolná jiná hráčská postava). Hráč s iniciativou položí před sebe kartu svědectví nahoru stranou *“již svědčil”*, všichni označení svědkové položí před sebe kartu svědectví nahoru stranou *“ještě nesvědčil”*.
- Do konfrontace se může kdykoliv v jejím průběhu jako náhodný svědek zapojit libovolný hráč, který se ještě žádné konfrontace neúčastnil. Svůj zájem o účast dá najevo položením karty svědectví před sebe, stranou *“ještě nesvědčil”* nahoru.
- **Ve chvíli, kdy hráč skončí, jeho verze událostí se stává poslední platnou a je zaznamenán čas, který jeho svědectví trvalo.**
- Ostatní hráči, kteří mají před sebou na stole kartu svědectví otočenou *“ještě nesvědčil”*, mohou platné verzi vždy oponovat. Postupně si předávají slovo. **Svého oponenta vždy volí hráč, jehož verze je poslední platná.**
- Pokud oponent nebyl označen za svědka hráčem s iniciativou, ale vstoupil do konfrontace sám, musí v úvodu svého prvního svědectví zdůvodnit, jak se k události nachomýtl.
- Oponent může změnit některou skutečnost, pokud ve svém svědectví dodrží následující podmínky:
 - **Jeho svědectví bude kratší, než svědectví, kterému oponuje.**
 - **Do příběhu smí přidat libovolné další střípky informací (stopy, části úkolů).** Může přidávat i nové informace, které vypadají jako části a ostatní hráči se k nim budou jako ke střípkům chovat. Často totiž nebudou vědět, zda se jedná o smyšlenou informaci nebo pouze o jim neznámou část úkolu.
 - Pokud chce význam některého předcházejícího střípku pozměnit, nebo dokonce úplně vyřadit, musí nejen vyslovit novou verzi událostí, ale zároveň **musí i zdůvodnit, proč je tomu jinak, než tvrdí jeho předchůdce.**
 - Pokud by někdo chtěl vyřazený střípek znovu zařadit, musí zpochybnit jeho vyřazení **zcela novým vysvětlením, odlišným od původního.**
 - Je nutné si uvědomit, že hráči neznají celý obsah úkolů svých soupeřů - nemusí tak vědět, která část svědectví oponenta je opravdu střípkem a kterou si přidal pouze jako zdůvodnění či doplňující informace. **Se všemi informacemi by tedy měli zacházet jako se střípky a manipulaci s nimi patřičně zdůvodňovat.**
 - Ty částí příběhu, které oponent nezpochybnil, **zůstávají v platnosti i pro další oponenty v téže konfrontaci, dokud je někdo také nezpochybní.**
 - **Pokud se někdo vzdá oponentury, jeho účast v konfrontaci končí a hráč odebere ze stolu svou kartu svědectví.** Hráč se však považuje za účastníka předcházející konfrontace, i kdyby se vzdal své první oponentury, a nemůže již o své vůli vstoupit do jiné konfrontace.
 - Pokud se naopak někdo pokusí oponovat a nestihne celou svou oponenturu v časovém limitu, tak:
 - Pokud oponent do svědectví zapojí **stopu**, ke které má jeho postava vztah, může si za **každý takovýto vztah prodloužit časový limit o 5s.** Musí ovšem takové zapojení zdůvodnit jako součást svého projevu. V každé konfrontaci navíc může jednu stopu takto využít nejvýše jedenkrát.
 - Časový limit si také může prodloužovat odevzdáváním žetonů Energie - **za každý odevzdaný žeton Energie se mu limit prodlouží o 5s.**
 - **Pokud některý z bonusů využije, tento se nezapočítává do času, který musí porazit jeho oponenti** (bonusový čas tedy pomůže hráči dokončit či prodloužit

svědectví, ale neprodlužuje ani nezkracuje limit případnému dalšímu oponentovi)

- **Pokud hráč nechce nebo nemůže prodloužit časový limit**, jeho verze událostí jakoby nezazněla, hráč odstraní ze stolu kartu svědectví a **má to pro něj stejný důsledek, jako kdyby se oponentury vzdal.**
- Po úspěšném zakončení oponentury otočí hráč svou kartu svědectví nahoru stranou “*již svědčil*”. Jeho verze se stává poslední platnou verzí a určí svého oponenta z těch hráčů, co mají kartu svědectví otočenou nahoru stranou “*ještě nesvědčil*”.
 - Jestliže všichni hráči v konfrontaci mají své karty svědectví otočeny nahoru stranou “*již svědčil*”, otočí si je všichni najednou nahoru stranou “*ještě nesvědčil*” a konfrontace pokračuje.
- Ve chvíli, kdy žádný z hráčů nechce nebo nezvládl oponovat, konfrontace je u konce. **Stopy, použité v poslední platné verzi této konfrontace jsou nadobro pevně spjaté s hrozbou Fantóma (nikoliv však nutně jejich výklad).**

Vítěz konfrontace (ten, jehož verze je poslední platná) získává **iniciativu** a musí vyzvat další svědky o potvrzení platné verze události. Postupuje se podle stejných pravidel, se dvěma odlišnostmi:

- V úvodním vyprávění nové konfrontace musí krom označení svědků **zrekapitulovat aktuálně platnou verzi příběhu**
- Alespoň jeden vyzvaný svědek musí být takový, který se ještě **neúčastnil žádné konfrontace.**
- Stopy, které jsou již svázané s hrozbou Fantóma, **není možné vyřadit.** Je však možné pozměnit jejich výklad či roli v příběhu

Takto se pokračuje, dokud se každý z hráčů nezapojí alespoň do jedné z konfrontací. **Ukončením konfrontace, ve které se zapojil poslední hráč, Fáze dne končí.**

Poslední platná verze se stává verzí skutečnou a její znění je závazné pro celý zbytek hry. Toto platí nejen pro stopy, ale i pro střípky v podobě částí úkolů, které se někomu podařilo ve Fázi dne nenápadně do příběhu prosadit. Hráči si proto již během dne mohou připravovat půdu pro Fázi představení. **Stopy, které se nestaly součástí Fantómovy hrozby, se stávají stopami, které vedou k Fantómově skrýši.**

Příklad:

*Cyril má ve fázi dne iniciativu. Svě střípky **prasknout a foyer** chce využít jako stopy pro hledání Fantómovy skrýše. Pokusí se tedy sestavit Fantómovu hrozbu ze čtyř indicií, které se mu nehodí. Začne vyprávět: “Dnes dopoledne jsem sledoval houslistu do Opery na jednu ze zkoušek. Během zkoušky jsem si odskočil na **toaletu**, kde jsem se setkal s topičem Adamem a **baronem von Klumpelem**, který na zkoušky také občas chodí. Baron si u umyvadel odložil špatně zavřený kufřík a koutkem oka jsem zahlédl, že je plný bankovek. Domnívám se, že baron chce tento obnos večer věnovat Opeře - a Fantom se jej pokusí **okrást**.” Cyril dokončil svůj úvod a pokládá na stůl kartu svědectví nahoru stranou “již svědčil”. Adam, který byl vyzván, pokládá na stůl svou kartu svědectví nahoru stranou “ještě nesvědčil”.*

Celý proslov Cyril zabral 18 vteřin. Hráči si také všimli, že Cyril zakomponoval do popisu mnoho nových prvků - umyvadlo, kufřík, bankovky a pod..., které nejsou stopou. Nemohou si ale být jistí, zda jde pouze o výplně, nebo se jedná o střípek v podobě části úkolu, o kterém neví. Proto s těmito informacemi dále zachází jako by to byly střípky.

Adam, který byl v popisu uveden jako svědek, nyní předloží vlastní verzi událostí. Adamovi se nelíbí využití ingredience **toalety** - chystal si ji pro něco jiného. Se zbytkem nemá problém. Proto vysloví jen krátkou větu: "Ano, dnes jsem se s Cyrilem a baronem opravdu setkal. Nebylo to ale na **toaletě**, nýbrž už ve **foyeru**. Jsem si tím jistý, protože na toaletách ten den netekla voda, ani v umyvadlech." Tato věta mu trvala pouhých 7 sekund. Adam pro jistotu odůvodnil i odstranění umyvadel z příběhu - ví sice, že umyvadlo není stopou, ale už si nemůže být jistý, proč Cyril umyvadlo do příběhu zatáhl - jestli se třeba nejedná o nějakou jemu neznámou část úkolu, který má plnit Božena.

Božena ani Daniela nebyly Cyrilem do konfrontace zataženy a samy se jako svědek zatím nepřihlásily. Oba účastníci konfrontace otočí tedy své karty svědectví nahoru stranou „ještě nesvědčil“ a Adam může vyzvat pouze Cyrila, zda chce něco doplnit.

Cyrilovo **povolání** detektiva má k **foyeru** vztah - Kdyby Cyril svůj vztah k foyeru ve svědectví zmínil, měl by na svou verzi celkem $7+5=12$ vteřin. Pokud by stihl svůj argument předložit rychleji než v 7 vteřinách - například za 4 vteřiny, reakce jeho oponenta by mohla trvat také pouze 4 vteřiny. Jestliže by argumentoval déle než 7 vteřin, například 10 vteřin, jeho oponent by stále musel předložit všechny své argumenty během 7 vteřin.

V našem příkladu se ovšem Cyril do vysvětlování zamotá a nezvládne popsat svou verzi ani ve 12 vteřinách, ale v 15 vteřinách. Může si nyní vybrat: buďto odevzdá 1 žeton Energie, tím prodlouží limit na 17 vteřin, ten se stane poslední platnou verzí vyprávění a může v konfrontaci pokračovat. Nebo si všechny své žetony Energie ponechá, jeho verze se do příběhu nedostane a konfrontace pro něj skončí.

Cyрил se rozhodne své žetony šetřit a prozatím vítězí Adamova verze. Božena s Danielou se stále ještě nezapojily a proto Adam jako vítěz musí pro další konfrontace zvolit za oponenta některou z nich nebo obě. Jako svědkyni označí Boženu a konfrontaci s ní zahájí tím, že ji zmínil a v méně než 30 vteřinách zrekapituluje plné znění výsledné verze, čímž nastaví časový limit nové konfrontace:

"Cyril, Adam a baron se setkali ve **foyeru** Opery, **baron** při tom s sebou nesl kufřík plný peněz, který se Fantóm pokusí večer **ukrást**, pokud nebude uspokojena jeho touha po senzacích. Toalety s tím zcela jistě nemají nic společného, protože toho dne nefungovaly. Danielu jsem viděl s baronem flirtovat, co nám k tomu řekne?" To se mu podaří ve 25 sekundách.

Božena už ovšem nechce hru dál jen sledovat a rozhodne se do této konfrontace zapojit. Položí proto na stůl svou kartu svědectví nahoru stranou "ještě nesvědčila" a oznámí, že k tomu má také co říci.

V této nové konfrontaci už všichni budou muset respektovat použití stop **foyer**, **baron** a **okrást**. Mohou přidat střípek další nebo význam některého z původních střípků pozměnit. Adam zvolí za svého oponenta Danielu, je zvědavý, jak si s tím uvaděčka poradí. Pokud to Daniela stihne odůvodnit, může se například pokusit prosadit vlastní verzi, ve které bude **baron** falešným mecenášem, který **okradl** ředitele Opery o všechny finanční rezervy, pod záminkou zálohy na renovaci **foyeru**. Ředitel tuto nepříjemnou pravdu zatím skrývá, ale fantom hrozí, že zařídí, aby to v průběhu představení **prasklo**, což bude pěkné **Faux pas**.

Nacpat takhle složitou informaci do 20 sekund tak, aby to bylo srozumitelné a ještě odůvodnit, jak k ní jako obyčejná uvaděčka přišla ovšem je pro hráčku Danielu pěkně náročný úkol. Zvládne to s odřenýma ušima a otočí svou kartu svědectví nahoru stranou "již svědčila". Božena ale měla se střípkem **Faux pas** vlastní plány. Daniela ji musí vyzvat k oponentuře (Božena je jediná, kdo má ještě kartu svědectví otočenou na "ještě nesvědčila") a Daniela v krátkosti popíše, jak se při flirtování s

baronem dozvěděla, že je veřejným tajemstvím, že Opera je stejně zadlužená až po uši. Fantómová hrozba tedy bude nepříjemná, ale nějaké velké **faux pas** to rozhodně nebude.

Vzhledem k rychlosti, jakou to ze sebe vychrlila, ostatní hráči nemají moc možnost ji oponovat a tak konfrontace končí.

Kdyby se Daniela nezapojila do konfrontace v průběhu, ale čekala, až ji někdo vyzve po jeho skončení, nedokázala by stopu **Faux pas** už nikdy z příběhu vyřadit.

Poslední platnou verzí Fáze dne se tedy stává příběh:

- Falešný **baron** - mecenáš **okradl** Operu pod záminkou renovace **foyeru**. Fantóm hrozí, že během představení tohle tajemství **praskne**. Pro další příběh navíc je možné odvodit, že protože foyer potřebuje renovaci, asi nebude v nejlepším stavu, a že finanční situace je Opery je kritická.
- Jako stopy po Fantómově skrýši zůstávají ve hře střípky **toalety, faux pas, lóže a socha**.

FÁZE PŘEDSTAVENÍ

Během této fáze se jednotliví hráči snaží plnit Fantómová přání před, v průběhu a těsně po představení v Opeře. Tím se snaží odvrátit hrozící nebezpečí a zaměstnat Fantómovu pozornost tak, aby mohli pátrat po jeho skrýši.

S tím jak se blíží termín dokončení Díla, uspokojit Fantómovu touhu po inspiraci je čím dál tím složitější. **Zatímco první kolo hry stačí, aby Fantómův úkol splnili dva hráči, v druhém kole jej musí splnit nejméně tři hráči a v posledním kole dokonce všichni hráči.** Jinak divadlo shoří v pekelné výhni.

To se opět děje pomocí konfrontací podle stejných pravidel jako ve Fázi dne. Je zde však několik odlišností:

- Hráč, který má iniciativu, začne vyprávět svou verzi událostí během představení.
 - Na rozdíl od fáze dne **neoznačuje žádného dalšího svědka**.
 - **Všichni hráči se mohou kdykoliv přihlásit ke svědectví, bez ohledu na to kolika konfrontací se již zúčastnili**
 - **Hráč nemusí při svém vyprávění prozradit, zda se snaží plnit fantómův úkol či pouze hledá stopy.** Ostatní hráči mohou odhadovat jeho úmysly na základě toho, co si pamatují z částí úkolů, které viděli ve Fázi noci, svůj názor si ale nechávají pro sebe.
- Hráči mohou a nemusí při svém svědectví používat stopy, které ve Fázi dne byly označeny jako informace o skrýši.
 - Pokud je však použijí, stává se jejich podoba postupně závaznou, jestliže není vyvrácena nebo upravena v některém následující konfrontaci, podle stejných pravidel jako ve **Fázi dne**. Toho může hráč využít, aby si připravil cestu k hledání skrýše. Zároveň jsou takto použité stopy na konci fáze představení ohodnoceny. Pro hráče tak může být výhodné nějakou stopu zařadit nebo vyřadit proto, aby zlepšil své ohodnocení nebo zhoršil ohodnocení jiných hráčů

- **Hráči nesmí používat stopy, které vedou k fantómově hrozbě.** Jiné (i domnělé) střípky, které jsou součástí hrozby, využívat mohou, ale nesmí změnit jejich zapojení do příběhu.
- Po skončení svého svědectví hráč s iniciativou pokládá na stůl kartou svědectví nahoru stranou *“již svědčil”*. Ti hráči, kteří se chtějí konfrontace zúčastnit, na stůl pokládají své karty svědectví stranou *“ještě nesvědčil”*.
 - **Pokud se žádný hráč nezapojí, hráč s iniciativou v konfrontaci vítězí a jeho verze událostí se stává součástí příběhu.**
 - Pokud se zapojí alespoň jeden další hráč, hráč s iniciativou položí svou kartu svědectví nahoru stranou *“již svědčil”* a vyzve některého z hráčů, co *“ještě nesvědčil”* k oponentuře.
 - Dále konfrontace probíhá úplně stejně jako ve Fázi dne, s tím rozdílem, že **hráči co na začátku odmítli se konfrontace účastnit, se již později zapojit nemohou.**
 - Stejně jako ve Fázi dne **konfrontace končí, když se všichni účastníci vzdají pokračování nebo nejsou schopni změnit poslední platnou verzi**
 - **Navíc konfrontace může také skončit, pokud se slovo dostane zpět k hráči s iniciativou a ten oznámí, že mu platná verze vyhovuje a konfrontaci sám ukončí.**
 - **Poté co konfrontace skončí, stává se poslední platná verze součástí příběhu** - hráč však stále **neodhaluje**, zdali se pokusil odhalit cestu k Fantómově skrýši nebo splnit Fantómův úkol a nechává tak ostatní hráče v nejistotě.
- Vítěz konfrontace následně zahájí novou konfrontaci tím, že vypráví, jak u něho proběhl večer a přitom se snaží plnit svůj úkol nebo dále pracovat se stopami.
 - Pokud je vítězem konfrontace někdo, kdo již svůj úkol konfrontoval s ostatními, předá iniciativu libovolnému hráči, který ještě svůj příběh nevyprávěl.
 - Podobně jako ve Fázi dne, i při představení mohou hráči střípky zařazené v předcházejících konfrontacích již pouze využívat nebo upravovat, nesmí je ale vyřadit.
- **Takto se postupně vystřídají všichni hráči a každý se pokusí buďto splnit fantómův úkol, nebo odhalit část cesty k fantómově skrýši.**

Příklad:

*Cyril se rozhodne hrát na jistotu a splnit Fantómův úkol - alespoň trochu se ale pokusí si nahrát i do budoucího hledání skrýše - ve hře jsou stále stopy **socha** a **toaleta**. Začne tedy popisovat: “Kvůli svému úkolu sledovat houslistu jsem si na večer zakoupil pro sebe loži s balkónem, ze které je dobře vidět do orchestřiště. Budu tak mít na očích mimo jiné i **klavír**. Chvilku před začátkem představení jsem si chtěl odskočit na **toaletu** - vodu totiž stihli opravit na poslední chvíli před příchodem diváků. Nicméně ta, co má dveře naproti lóži, byla stejně zamčená, musel jsem tedy najít jinou. Když jsem se vracel, z mé lóže se vypotácel **opilý člověk**, který chvatně skrýval do kapsy šipku a nějakou dlouhou trubičku. Poznal jsem v něm místního ladiče pian. Usadil jsem se do lóže a začalo představení. **Klavír** za celou dobu představení ani jednou **nezazněl, a když** jsem se podíval, pianistu jsem viděl zhrouceného bez hnutí. Ladič pian asi zabil klavíristu foukačkou.”*

Božena má v úmyslu později hledat stopy a tak jí vyhovuje, že Cyril zabaví Fantóma plněním úkolu. Proto se konfrontace vzdá a svou kartu svědectví na stůl neumístí.

Adam a Daniela Cyrila konfrontovat chtějí a své karty umístí na stůl stranou “ještě nesvědčili” nahoru.

Cyrl otočí svou kartu svědectví nahoru stranou “již svědčil” a vyzve Adama. Adam odhadne Boženiny úmysly a rozhodne se Cyrilovu verzi zpochybnit:

*“Před představením jsem si šel sednout na své oblíbené místo u hlavního průduchu do orchestřiště. Odtamtud je nejen perfektně slyšet, ale dokonce i vidět na nohy muzikantů. Souhlasím s Cyrilem, že klavírista před představením ochable upadl. Klavír tak opravdu po většinu Opery chyběl. Ve třetím dějství je ale velké sólo, ve kterém by i nezkušené ucho laika absenci klavíru poznalo. Zahlédl jsem, jak sám dirigent neváhá, vrhá se ke klavíru a toto sólo hraje. Jsem si tedy jist, že **klavír** v průběhu Opery **zazněl**.” Po úspěšném dokončení otáčí svou kartu svědectví nahoru stranou “již svědčil”.*

Jak vidíme, Adamova verze nyní neplní fantómův úkol a Adam navíc do příběhů zapojil mnoho nových prvků - dirigenta, průduch do orchestřiště, sólo ve třetím dějství. Ostatní hráči mohou na základě svých znalostí jen odhadovat, zda se jedná o snahu připravit si půdu pro nalezení Fantómovy stopy, vyřešení vlastního úkolu či jen o křoví, které má zdůvodnit platnost této verze.

*Božena se konfrontace neúčastní. Adam musí vyzvat Danii, která jediná má na kartě svědectví “ještě nesvědčila”. I Daniele tato verze příběhu vyhovuje a proto se oponentury vzdá. Oba zbývající hráči otočí své karty svědectví a Adam musí vyzvat Cyrila. Cyril se sice pokusí vyprávět další verzi příběhu, ve které je klavír umlčen, ale nedaří se mu dokončit jej včas a nechce se mu utrácet žetony Energie. Nakonec tedy akceptuje Adamovo znění, s vědomím, že pokud někdo jiný uspokojí fantóma, je šance, že alespoň bude ohodnocena jeho snaha zapojit střípek **toaleta**.*

*Adam, jako tvůrce poslední platné verze událostí nyní může sám předložit řešení svého úkolu. Ví, že Božena, na rozdíl od Daniely, toho o jeho úkolu zas tolik neví a tak se rozhodne ponechat ji ve velké nejistotě. Navleče své vyprávění tak, aby zapojil všechny tři zbývající stopy vedoucí k Fantómově skrýši, ale přitom přidá i dost jiných střípků, aby nebylo zcela zřejmé, jestli zároveň plní svůj úkol nebo ne. Popíše, jak mezi harampádím na podpal našel překrásnou **sochu** obnažené ženy a že se rozhodl ji odnést během přestávky panu řediteli. Na horním schodišti potkal diváky a tím způsobil velké **faux pas**. Jeden z pohoršených diváků strhne jeden závěs, sochu do něj zabalí a skryje ji do nejbližší **lóže**. Po uklidnění **faux pas** však socha v lóži chybí.*

*Tím odkryje karty Daniele, která jeho úkol zná. Navíc při tom musí respektovat použití stopy **toaleta**, kterou do příběhu zasadil Cyril. Protože jeho proslov bude dlouhý, rozhodne se raději vůbec tuto stopu neuvádět - nemůže ji však úplně ignorovat, nesmí ve svém příběhu být ve sporu s informací, že tato zamčená toaleta má něco společného s Fantómovou skrýší. Kdyby se přeci jenom rozhodl význam této stopy změnit, může, ale jen pokud to zároveň odůvodní. Nikdy už tuto stopu ale nemůže z událostí této fáze úplně vyřadit.*

Když se všichni hráči vystřídají, odkryjí všichni najednou své úkoly.

1. Stopy po Fantómově skrýši, které nejsou zařazeny v příběhu, se odkládají na použití při pozdějším **Hledání skrýše** bez jakýchkoliv změn.
2. **Hráči, jejichž svědectví popisuje úspěšné splnění Fantómův úkolu**, vždy získávají jeden žeton Energie, bez ohledu na to, zda Fantóm byl nebo nebyl uspokojen a bez ohledu na to, kolik stop do příběhu zařadili. Úkol se splní a jejich příběh se stává závazným.

3. **Pokud Fantóm nebyl uspokojen**, ostatní hráči nezískávají nic. Stopy po Fantómově skrýši, které libovolný hráč použil, se také odkládají na použití při pozdější **Hledání skrýše**, bez nějaké návaznosti na příběh, jako by nebyly vůbec použity.
4. **Pokud Fantóm byl uspokojen**, hráči, kteří nesplnili podmínky pro Fantómův úkol a místo toho hledali Fantómovu skrýš, získávají jeden žeton energie za každou stopu k Fantómově skrýši, kterou zapojili do poslední platné verze událostí. Stopy po Fantómově skrýši, které hráči použili, se také odkládají na použití při pozdějším **Hledání skrýše**. Jejich podoba je však již pevně daná a na papírek se zapíše, tak jak byly použity v poslední platné verzi, ve které se vyskytly. Naopak stopy vedoucí k Fantómově hrozbě a příběh, který vyplynul z Fáze dne, se neuskuteční a jsou vyřazeny.

Příklad:

Jak jsme si již ukázali, Cyril ve snaze uspokojit Fantóma neuspěl a Adam se rozhodl pouze hledat stopy a vůbec Fantómův zájem neřešil - svou snahu plnit úkol pouze předstíral. V prvním kole hry fantóm vyžaduje, aby byly splněny nejméně dva jeho požadavky a Daniela prohlédla Adamovu lest, hrála na jistotu a úkol splnila, aniž by vložila do hry novou stopu. Bude tedy záležet na Boženě, zda se jí podaří splnit zadaný úkol:

Pokud Božena uspěje ve snaze Fantóma uspokojit:

Božena a Daniela získají obě 1 žeton Energie za úspěšné uspokojení Fantóma.

Cyril získá 1 žeton Energie za využití stopy toaleta a Adam získá 3 žetony Energie za využití zbylých tří stop.

Později, až budou hráči hledat Fantómovo doupě, musí do tohoto hledání zapojit zamčené toalety proti lóži, ze které byl otrávenou šipkou zastřelen klavírista a další tři stopy, přesně v té podobě, v jaké je Adam vložil do příběhu.

Pokud Božena neuspěje ve snaze Fantóma uspokojit nebo se o to ani nepokusí, protože ji Adam zmátl:

Daniela získá 1 žeton Energie za úspěšnou snahu Fantóma uspokojit.

Ostatní hráči neobdrží žádné žetony Energie.

Později, až budou hráči hledat Fantómovo lóže, budou moci znovu použít všechny čtyři stopy použitelné jako střípky, bez pevně daného významu. V dalších dnech navíc hráči ve svých příbězích budou ovlivněni zápasem Opery s enormním dluhem a zvýšeným zájmem novinářů o to, jak to vlastně bylo s panem baronem.

Pro další pokračování předpokládáme, že Božena uspěla a stopy se v poslední platné verzi staly součástí příběhu.

POSLEDNÍ PŘEDSTAVENÍ

Poslední kolo hry probíhá podobně jako všechna předcházející kola - skládá se s **Fáze Noci, Fáze Dne** a **Fáze Posledního představení**. Na rozdíl od předcházejících kol však je dopředu známa hrozba, kterou Fantom Opeře hrozí - požár, který zachvátí celou operu a smrt v pekelné Výhni pro všechny účastníky.

Stopy, které hráči do hry vkládají, tedy neřeší, jaké nebezpečí Opeře hrozí, ale pouze způsob, jakým by mohlo dojít k požáru.

Během **Fáze dne** pak hráči tento způsob hledají. Dělají to ale s vědomím, že večer všichni budou muset splnit své úkoly, aby k požáru nedošlo - mezi sebou tak vlastně bojují jen o vyřazení střípků, které se jim nehodí do **Hledání skrýše**.

Ve **Fázi posledního představení** musí všichni hráči uspět v zadaných úkolech. Protože jim jde o život, věnují splnění úkolu maximum své Energie a pozornosti.

- Vzhledem k tomu, že hráči věnují maximum své pozornosti svému úkolu, **mohou svědčit nejvýše jednomu dalšímu hráči**. Který to bude, je zcela na jejich volbě.
- **Dokud nějaké žetony Energie mají, nemohou přijmout takové vyústění svého úkolu, ve kterém by fantóm nebyl uspokojen**. Vždy se musí pokusit svědectví upravit tak, aby úkol splnili - i za všech cen žetonů Energie, které spotřebují na prodloužení času potřebného k úspěšné oponentuře.
- **Jestliže hráči žetony Energie dojdou a on nedokáže prosadit svou verzi příběhu, odhalí svůj úkol a konfrontace končí**. Úkol se bude dále považovat za splněný, avšak hráč na jeho dokončení vynaložil veškerou energii, co mu ještě zbývala. Při **Hledání skrýše** tak bude muset být mnohem opatrnější a nesmí mu už nikdy vypršet čas potřebný k argumentaci. Vzájemným ztěžováním úkolů si tak hráči mohou komplikovat závěrečné **Hledání skrýše**.
- **Hráči ve Fázi posledního představení již nedostávají za zapojení stop žádné žetony Energie**.

Příklad:

*Cyril nebyl příliš úspěšný hráč a do Fáze posledního představení vstupuje s pouhými dvěma žetony Energie. Jeho úkol je složen ze slov **sál, nůž, vrhnout, terč a zloděj**. Popíše tedy kejklířské vystoupení, které mělo o přestávce ve velkém sále zabavit diváky. Šikovný umělec vrhl nožem na terč. Jeho zkušené oko detektiva při tom odhalilo zloděje, který využíval nepozornosti zaujatých diváků. Cyril se bohužel zakotvá a než ze sebe celý příběh dostane, uplyne 38 sekund. 5 sekund naštěstí získá za vztah svého povolání detektiva ke zloději, přesto musí jeden žeton Energie zaplatit za prodloužení časového limitu na 40 sekund.*

Božena a Adam se své účasti na této konfrontaci vzdají, chtějí později oponovat Daniele. Své karty svědectví vyloží pouze Daniela.

Daniela, která hraje uvaděčku, Cyrilovi oponuje: "Pan ředitel výslovně upozorňoval zaměstnance na to, že v kejklířově představení se budou angažovat ještě herci, kteří budou pro pobavení diváků předstírat úspěšný zásah četníka. Ten, koho detektiv viděl, nebyl žádný zloděj, ale najatý herec." Zvládne to za 9 sekund.

Cyril se nemůže své oponentury vzdát a tak začne znovu vyprávět svou verzi příběhu. Pokud mu to bude trvat déle než 9 sekund a nedokáže znovu zapojit své povolání detektiva, musí zaplatit i poslední žeton Energie a konfrontace bude dál pokračovat. Pokud by to nezvládl ani za 14 sekund, pak stejně musí odevzdat poslední žeton Energie a konfrontace končí. Cyril odhalí svůj úkol a popíše, jak to bylo doopravdy. Do Hledání skrýše však půjde zcela bez žetonů Energie.

HLEDÁNÍ SKRÝŠE

Hledání skrýše je poslední, zvláštní fází hry, ve které hráči postupně zapojují všechny stopy odložené na tuto fázi. Může se jednat o jednu velkou konfrontaci nebo sérii menších konfrontací.

Hráči ve svých svědectvích popisují cestu svých postav k Fantómově skrýši. Postupně zařazují dříve odložené **stopy** k Fantómově skrýši do příběhu, v jehož závěru popíší, jak nakonec Fantómovu skrýš a tajemné Dílo v ní ukryté našly.

- **Zapojování se hráčů do konfrontací se řídí stejnými pravidly jako u běžné Fáze představení.**
- **V každém tvrzení musí postava manipulovat s nejméně jednou stopou.**
 - Může zařadit libovolnou **ještě nezařazenou stopu**
 - Může zcela **změnit význam stopy, která byla zařazena, ale doposud není zapojena do příběhu**
 - Může **vyřadit stopu, která doposud není zapojena do příběhu**
 - **Stopy, které jsou zapojeny příběhu a již není možné vyřadit** a jejich význam je možné měnit pouze do té míry, aby zůstala zachováno jejich propojení s příběhem.
- Na rozdíl od všech předcházejících fází, kde se podoba stop zapojuje do příběhu až na konci celé fáze, **při Hledání skrýše se podoba stop zapojuje do příběhu na konci každé konfrontace.**
- Hráči musí v příběhu respektovat všechny další události, které se v průběhu hry staly pevnou součástí příběhu.
- **Hráč, který vkládá do příběhu poslední stopu** nebo mění význam některé ze stop v době, kdy už jsou všechny stopy v příběhu, **musí vždy zdůvodnit, jak tato stopa vedla k objevení Díla.**
 - Pokud naopak v době, kdy jsou všechny stopy v příběhu, některou ze stop vyřazuje či mění její význam, musí vždy zdůvodnit, jak vyřazení této stopy zabránilo objevení Díla.
 - Stejně jako ve všech předcházejících konfrontacích, i nyní platí, že pro opakované použití stopy nebo změnu jejího významu musí hráč vymyslet nové, dosud nepoužité zdůvodnění.
- Hráč, jehož svědectví se nevejde do časového limitu a nedokáže využít bonusu za vztah či žetony Energie ze hry vypadává.
- **Konec hry nastává na konci konfrontace, pokud jsou vloženy všechny stopy. Vítězem hry se stává ten hráč, jehož verze příběhu je poslední platná.**

Příklad:

*Z prvního kola zůstaly ve hře střípky **toaleta, lóže, faux pas a socha**. Všechny čtyři stopy mají pevně daný význam v příběhu:*

- **toaleta** naproti lóži, ze které je vidět do orchestřiště je zamčená

- v **lóži** u horního schodiště, u které se stalo **faux pas**, se ztratila **socha**, zabalená do závěsu, který nyní na chodbě chybí

Předpokládejme dále, že z druhého a posledního kola zůstaly ve hře další stopy - **šampaňské, zbrkle, louče, šatnářka, podávat, otisk, uhlí a zpívat**. Několik z nich bude mít pevně daný význam v příběhu

- **šatnářka** byla přistižena, jak krade lidem šály, ty mizí neznámo kam.
- ze zamčené toalety z prvního kola je občas slyšet někoho **zpívat**

Představme si, že poslední konfrontaci Posledního představení vyhrál Adam. Jako topič zatím nechce použít stopu uhlí, mohla by se mu hodit později. Místo toho popíše, jak si šel při představení oddáchnout a spatřil **šatnářku** s balíkem kradených šál, jak odemýká zamčenou **toaletu**.

Cyril se chce zapojit do konfrontace. Jako detektiv pátral po tajemství ztracených šál a šatnářku sledoval až na toaletu. Cyril musí zapojit nejméně jednu další stopu. Zatím má dost času, tak volí spíše takovou, aby znemožnil ostatním využít bonusový čas. Proto popíše, že šatnářka do šál zabalila lahev **šampaňského** a vše na špagátu spustila do světlíků, který na toaletu ústí.

To se nelíbí Daniele - také vstoupí do konfrontace a popíše, že jako uvaděčka má všechny plné láhve šampaňského spočítané a žádná nechybí. Cyril se musel splést a ta láhev byla prázdná. Tímto krokem Daniela stopu se šampaňským opět vyřadí.

V tomto duchu proběhla konfrontace, v jehož závěru nabral příběh následující podoby:

Božena přišla na to, že v **lóži** u které se odehrálo **faux pas**, je tajný průchod, který mimo jiné vede kolem světlíku ze zamčené **toalety**. Cyril objevil, že v něm fantóm zanechal několik **otisků** bod, když na tomto místě postával. Daniela se domnívá, že čekal na kradené šály, které mu **podávala šatnářka**. Božena dodá, že přitom si asi **zpíval** a to bylo slyšet nahoře. Adam s sebou vzal **louče** a na cestu je rozsvítil. Stopy zavedly hráče až na křižovatku, kde jim správnou cestu ukázala ztracená **socha**, objevená Boženou. Cyril dodal, že socha byla pohozená dosti **zbrkle**, skryš bude nedaleko.

Cestou hráči samozřejmě utratili i nějaké žetony Energie, jak se snažili prosadit svou verzi navzdory časovým limitům. Takto hráči našli Fantómovu skryš a na začátku dalšího konfrontace mají nepoužití stopy **šampaňské a uhlí**.

Cyril se snaží poslední konfrontaci co nejvíce zkrátit, aby dostal ostatní hráče do tlaku a nutil je použít jejich žetony Energie: "Skryš je za těmito dveřmi, koukněte kolik je u nich lahví od **šampaňského**." 5 sekund je tvrdý limit pro ostatní hráče.

Božena se pokusí uchvátit vítězství - "Vejdeme a hned vidím, že Dílo bude schované v támhleté hromadě **uhlí**." Bohužel to stihne až za 6 sekund a musí zaplatit poslední cenný žeton Energie.

Adam prohlásí "To je nesmysl - podívejte kolik tu má Fantóm šál, tím **uhlím** vůbec netopí, musíme spíš hledat kolem nepoužívaných kamen." Je to sice delší proslov trvající 9 sekund, ale topič Adam má k uhlí vztah a tak žetony Energie platit nemusí. Navíc vyřadil uhlí z příběhu a tím oddálil konec hry.

Daniela má z předchozí hry našetřeno hodně žetonů Energie a tak si může, navzdory časovému limitu, dovolit riskovat delší popis. "Adam má pravdu. Prohledala jsem ta studená kamna a úplně na dně jsem našla úplně zčernalý svazek papírů. Nejprve jsem si myslela, že je spálený, ale pak jsem zjistila, že je jen pokrytý sazemi a **uhlím** a proto je nečitelný. Uhlí z něj oklepu a hle - Dílo." Zapojila tak vyřazenou stopu zpět do hry.

Ostatní hráči již nemají žádné žetony Energie. Adam se pokusí zvrátit situaci neúspěšně a hra pro něj končí. Božena se naopak účasti na konfrontaci vzdá - doufá, že přijde ještě jedna další konfrontace, kde bude mít více času. Jediný, kdo uspěje, je Cyril, který vymyslí opravdu třísekundovou větu: "Jenže dohořely louče a tak si nemůžeš být jistá.", kterou louče vyřadí. Jak celá hra dopadne?

- *Jestliže Daniela dokáže v krátkém čase či s pomocí žetonů Energie či svého vztahu vrátit louče do hry a odůvodnit, jak jí pomohly, stane se vítězkou.*
- *Jestliže se Daniela pokusí louče zařadit a selže, hra pro ni končí. Hra bude pokračovat novou konfrontací, ve které bude začínat Cyril a bude mít 30 sekund do začátku. Jediným jeho oponentem zůstává Božena.*
- *Jestliže se Daniela vzdá své oponentury, hra bude také pokračovat novou konfrontací, ve které má iniciativu Cyril. Bude mít však dva oponenty, Danielu i Boženu.*

HERNÍ TERMÍNY – SLOVNÍČEK

- **Bonus** – 5 sekund času, které může hráč získat za využití vztahu nebo 1 žeton Energie během konfrontace
- **Dílo** – cíl hry, který se snaží postavy nalézt v závěrečné části hry (**Hledání skrýše**)
- **Energie (žeton)** – jeden ze způsobů, jakým může hráč získat časový bonus. Získává se jako odměna za zapojování **stop** vedoucích k Fantómově skrýši do příběhu.
- **Fantóm** – tajemná postava, která ovládá Operu, zadává úkoly a tvoří Dílo
- **Fáze** – část jednoho kola hry
 - **dne** – fáze, ve které hráči určují, která stopa je hrozba a která vede ke skrýši
 - **noci** – fáze, ve které hráči vkládají do hry střípky informací – stopy a úkoly
 - **představení** – fáze, ve které hráči plní fantómovy úkoly nebo hledají skrýš
 - **posledního představení** – fáze, ve které musí všichni hráči splnit úkol, jinak zahynou
- **Hledání skrýše** – finále hry, ve kterém hráči soupeří o to, kdo nalezne skrýš a Dílo
- **Karta svědectví** – papírová karta se dvěma odlišnými stranami („*již svědčil*“/“*ještě nesvědčil*“), která pomáhá hráčům sledovat průběh konfrontací
- **Konfrontace** – konflikt, ve kterém se postavy v časovém limitu snaží určit, která verze příběhu je pravdivá
- **Opera** – budova, ve které se hra odehrává
- **Povolání** – stručné pojmenování důvodu, proč se postava nachází v Opeře, je možné z něj odvodit vztah
- **Poslední platná verze příběhu** – popis událostí, zakládající se na jednotlivých svědectvích, tak je možné jej odvodit z posledního úspěšného svědectví
- **Skrýš (Fantómová)** – úkryt, který hráči naleznou s pomocí **stop** a ve kterém je skryto Dílo
- **Stopa** – jeden ze střípků informací, které hráči vkládají do hry
 - **po Fantómově hrozbě** – stopa, kterou hráči ve **Fázi dne** využijí k určení Fantómovy hrozby
 - **po Fantómově skrýši** – stopa, kterou hráči ve **Fázi představení**, **Fázi posledního představení** a **Hledání skrýše** využijí k nalezení skrýše
 - **zapojená do příběhu** – podoba stopy již byla určena nějakým svědectvím. Po skončení **Fáze představení** je toto zapojení popsáno na papírku se stopu.
 - **nezapojená do příběhu** – podoba stopy ještě nebyla určena svědectvím nebo nějaké pozdější svědectví stopu vyřadilo. Po skončení **Fáze představení** zůstává papírek této stopy bez doplňujících informací
- **Střípek** – souhrnný název pro jakoukoliv informaci, kterou hráči vloží do hry (stopu, část úkolu nebo jiné informace v průběhu vyprávění). Může nabývat podobu místa, předmětu, osoby, způsobu, činnosti nebo abstraktního pojmu.
- **Svěddek** – jeden z účastníků konfrontace
- **Svědectví** – časově omezené tvrzení jednoho z účastníků konfrontace
- **Úkol** – souhrn několika střípků, vytvořený hrou „Kdo, kde, co, jak...“ ve **Fázi noci**, který hráči mohou plnit ve **Fázi představení**, resp. musí plnit ve **Fázi posledního představení**
- **Vztah** – jeden ze způsobů, jak hráč může získat časový bonus, pokud odůvodní ve svém vyprávění, co má společného jeho postava s některým z uvedených střípků.

PŘEHLED PRAVIDEL

Tato dvojstránka slouží jako rychlý přehled pravidel – obsahuje shrnutí nejdůležitějších pravidel a může hráčům pomoci rychle se zorientovat při hře.

- **Před hrou:**
 - Hráči se domluví na podobě Opery a rolích, které hrají, každý obdrží 1 žeton Energie
- **Průběh hry:**
 - 3 kola po 3 fázích + závěr (**Hledání skrýše**)
 - Každé kolo se skládá ze tří fází (**Fáze noci, Fáze dne, Fáze představení**)
 - Třetí (poslední) kolo má odlišný průběh (**Fáze posledního představení**)
- **Průběh Fáze noci:**
 - Hráči skrytě napíší na samostatné papírky **stopy**, odkryjí je až na konci fáze
 - Hráči skrytě vytvoří ostatním **úkoly** obdobou hry „Kdo, kde, co, jak ...“
 - Úkoly musí být splnitelné a nesmí vyřadit hráčskou postavu
- **Průběh Fáze dne:**
 - Hráči v konfrontacích třídí **stopy** na stopy o hrozbě a stopy vedoucí ke skrýši
 - Stopy o hrozbě jsou zapojovány do příběhu, stopy vedoucí ke skrýši zůstanou
 - Hráč s iniciativou volí nejméně jedno svědka, který se ještě neúčastnil konfrontace
 - Sám se do konfrontace se může zapojit jen ten, kdo v této Fázi ještě nehrál
 - Takto se pokračuje, dokud se všichni hráči nezapojí do konfrontace
- **Průběh Fáze představení (1. a 2. kolo):**
 - Hráči se v konfrontacích snaží plnit úkoly a uspokojit Fantóma nebo získávat žetony Energie za zapojování či změny významu **stop** vedoucích ke skrýši.
 - Hráči nesmí zapojovat **stopy** po Fantómově hrozbě.
 - Hráč s iniciativou nevolí žádného svědka
 - Ostatní hráči se mohou sami zapojit kdykoliv, pokud se nevzdali oponentury
 - Pokud je hráč s iniciativou na řadě a příběh mu vyhovuje, může konfrontaci ukončit.
 - Pokud iniciativu získá hráč, který již úkol plnil, předá ji jinému hráči.
 - Takto se pokračuje, dokud se všichni hráči nepokusí splnit svůj úkol.
 - Na konci fáze hráči odkryjí své **úkoly** a zjistí se, který hráč úkol splnil.
 - Počet splněných **úkolů**, který uspokojí Fantóma:
 - 1. kolo – 2 úkoly
 - 2. kolo – 3 úkoly
 - Hodnocení:
 - Hráči, kteří splnili, obdrží 1 žeton Energie, bez ohledu na to, kolik **stop** zapojili do příběhu.
 - Fantóm uspokojen: hráči, kteří nesplnili úkol, získávají tolik žetonů Energie, kolik jimi zapojených **stop** zůstalo součástí příběhu. Fantóмова hrozba se nesplní.
 - Pokud je fantom nespokojen, hráči, kteří nesplnili úkol, nezískávají nic a **stopy** se nezapojí do příběhu. Fantóмова hrozba se splní a stane součástí příběhu.
 - Nezapojené **stopy** se přesouvají do **Hledání skrýše** neoznačené
 - Na zapojené **stopy** se před přesunem do **Hledání skrýše** napíše, jakým způsobem jsou zapojeny.

- **Průběh Fáze posledního představení (3. Kolo):**
 - Všichni hráči se musí snažit splnit úkol i za cenu žetonů Energie
 - Hráč, který utratí všechny žetony Energie, uspěje automaticky, ale jde dál bez žetonů.
 - Za zapojování stop neobdrží hráči žádné žetony Energie
 - Hráč s iniciativou nevolí žádného svědka
 - Ostatní hráči se mohou zapojit ze své vůle pouze jednou za celou fázi
- **Průběh Hledání skryše (závěr):**
 - Hráči zapojují všechny **stopy** vedoucí k nalezení Díla, v každém svědectví musí pracovat nejméně s jednou stopou
 - Hráč s iniciativou nevolí žádného svědka.
 - Ostatní hráči se mohou kdykoliv zapojit, pokud se nevzdali oponentury.
 - Hráč, který se vzdá oponentury, musí čekat na další konflikt.
 - Hráč, který neuspěje, je vyřazen a hra pro něj končí.
 - **Stopy** zapojené do příběhu se stávají součástí příběhu ihned po jejich zařazení
 - Při jejich zařazování je nutné respektovat jejich existující vazbu na příběh
 - Nezapojené **stopy** se stávají součástí příběhu ihned po skončení konfliktu, ne až na konci fáze.
 - Hra končí, pokud jsou na konci konfliktu zapojeny všechny **stopy**
 - Vítězí ten, kdo umístil nebo pozměnil význam některé **stopy** jako poslední.
- **Konfrontace:**
 - Oponentovo svědectví je platné, pokud je kratší než svědectví, kterému oponuje
 - Časový limit je možné prodloužit o bonus 5 vteřin zapojením vztahu k jedné ze **stop** nebo za 1 žeton Energie
 - V jedné konfrontaci je bonus za jednu stopu možné použít pouze jedenkrát
 - Předcházející tvrzení, která nebyla svědectvími napadena, zůstávají v platnosti
 - Svědek nemůže konfrontaci ukončit prostým „ano“ nebo „souhlasím“, pokud nechce nic měnit, musí se další konfrontace vzdát.
 - Výjimku z tohoto pravidla má hráč s iniciativou ve **Fázi představení** a **Fázi posledního představení**, kdy může ukončit konflikt souhlasem s verzí, která mu vyhovuje, pokud dostane slovo.
 - Práce se střípky:
 - Střípky zařazené ve stejné konfrontaci je možné oponenturou vyřadit z příběhu
 - U střípků zařazených ve stejné fázi hry, ale v jiné konfrontaci, je možné oponenturou zcela změnit význam v příběhu, není možné je vyřadit.
 - Střípky zařazené v předcházejících fázích je možné využít, avšak není možné měnit jejich význam ani je vyřadit.
 - Výjimky z těchto pravidel platí pouze při **Hledání skryše**, kde jsou popsány.
 - Při svědectví je nutné vždy zdůvodnit tyto změny:
 - Zapojení nového svědka do konfrontace.
 - Vyřazení stopy
 - Opětovné zařazení stopy (je nutné vymyslet nové zdůvodnění)
 - Změna významu zařazeného stopy

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- **Proč musím všechno zdůvodňovat? Nestačilo by, aby si u zjevných skutečností ostatní hráči vše jen domysleli?**
 - Vyhodnocování konfrontací je založené na měření času. Zdůvodňování tedy slouží jako jakási zátěž, která hráči ubírá čas. Čím nepravděpodobnější událost si vymyslíte, tím složitější bude její zdůvodnění a tím více času vás bude zařazení takové události stát. Toto je obzvláště důležité, pokud se hráči snaží některý ze střípků zařadit do příběhu opakovaně, po jeho vyřazení.
- **Vztah dává mému povolání bonus 5 sekund. Proč jej musím obhajovat až během svědectví? Jaký to má smysl, když většinu bonusového času stejně strávím odůvodňováním vztahu?**
 - Vztahy mají pomoci tam, kde je vztah mezi povoláním a stopou opravdu zřejmý a dá se shrnout několika slovy. Nutnost obhájit vztah během svědectví čerpá hráči drahocenný čas a brání mu tak pomocí krkolomných zdůvodnění využívat vztah vždy a všude.
- **Co vlastně přesně znamená „Změnit význam stopy v příběhu?“ nebo „Zařadit stopu do vyprávění s jiným odůvodněním?“**
 - Změnit význam stopy v příběhu může znamenat buďto použití téhož významu slova v jiném kontextu (např. slovo zámek může znamenat zámek na vstupních dveřích opery, zámek od sejfy v pracovně ředitele nebo zámek na bedně s kulisami) nebo použití jiného významu téhož slova (např. zámek může také znamenat součást představení – kulisu budovy – zámku).
 - Zařadit stopu do vyprávění s jiným odůvodněním znamená, že stejnou stopu vracíte do příběhu se stejným významem, ale vymyslíte nové odůvodnění (např. pokud by jeden hráč A zapojil do hry zamčený zámek na dveřích a hráč B by tento zámek vyřadil s odůvodněním, že jako správce budovy má od tohoto zámku klíč a zámek není ničím neobvyklý, hráč A může zámek znovu do hry zapojit například tvrzením, že zámek je neobvyklý, protože je zarezlý a evidentně dlouho nepoužívaný).
- **Mohu jako střípek použít povolání hráčské postavy?**
 - Ano, ale ve Fázi noci se musí jednat o obecné pojmenování povolání, nesmí se jednat o označení konkrétní hráčské postavy. Teprve v dalších Fázích se můžete pokusit význam upravit přímo na konkrétní postavu, ale nezapomínejte při tom na podmínku, že událost nebo úkol nesmí vyřadit ze hry hráčskou postavu.
- **Jak moc konkrétní má být podoba střípků?**
 - Čím obecnější, tím lépe. Sami brzy zjistíte, že příliš konkrétní stopy, šité na míru povolání jen vaší postavy, se rychle stanou cílem ostatních hráčů, zatímco stopy obecnější, které využije více lidí, mají větší šanci dostat se do finále hry. A navíc je to větší zábava.
- **Chápu to správně, že se většinu hry snažím vlastně vyřadit stopy, které se mi nehodí?**
 - Ano. Je výhodnější zpočátku vyřazovat stopy spoluhráčů nebo jim alespoň dávat pevnou podobu a tak jim zkomplikovat situaci v závěru hry. Na druhou stranu pokud vám stopa, ke které máte vztah, umožní získat jeden nebo dva žetony Energie ve Fázi představení, nebojte se ji obětovat.