VLAADA CHVÁTIL

KRYCÍ JMÉNA

videonávod

Czech Games Edition

MINDOK

PŘÍPRAVA HRY

Hráči se rozdělí do dvou přibližně stejně početných i zdatných týmů. Běžná varianta hry vyžaduje alespoň čtyři hráče (dva týmy po dvou hráčích), ale týmy mohou být i početnější. Varianty hry pro dva, resp. tři hráče naleznete na poslední straně pravidel.

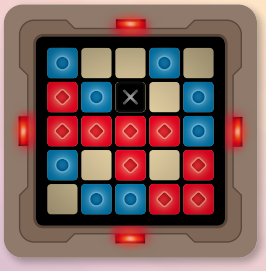
Týmy představují dva špionážní útvary – červený a modrý. Každý tým si zvolí svého šéfa – hlavního špióna, který zná identity všech agentů. Oba hlavní špióni se usadí na jedné straně stolu, jejich týmy se posadí naproti nim. Hrají za terénní pracovníky – operativu.

Náhodně vyberte 25 krycích jmen a rozložte je na stole do mřížky o velikosti 5 × 5 karet.

Poznámka: Karty slov jsou oboustranné, během míchání karet nezapomeňte část balíčku tu a tam obrátit – slova se tak promíchají důkladněji.

KARTA KLÍČE

Každá herní partie má vlastní klíč k určení identity agentů. Hlavní špióni společně náhodně vylosují jednu čtvercovou kartu klíče a umístí ji mezi sebe do stojánku, náhodnou stranou vzhůru. Oba na ni musí dobře vidět, ostatním hráčům však musí zůstat skryta.



Klíč odpovídá mřížce slov rozložené na stole. Modrá pole odpovídají slovům, jež musí uhodnout modrý tým (modří agenti), červená pole má za úkol odhalit červený tým (červení agenti). Béžová pole představují náhodné kolemjdoucí a černé pole je nájemný vrah, kterého není radno kontaktovat za žádných okolností!

ZAČÍNAJÍCÍ TÝM

Čtyři modrá nebo červená světla po stranách karty klíče určují tým, který hru zahájí. Zahajující tým musí uhodnout 9 slov. Soupeři musí uhodnout 8 slov. Zahajující tým dostane od svého šéfa nápovědu jako první.

KARTY AGENTŮ

8 červených agentů

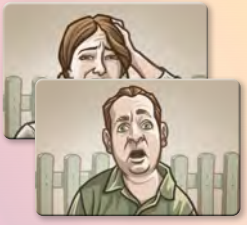
8 modrých agentů

Karty červených agentů umístěte na hromádku před červeným hlavním špiónem. Hromádku karet modrých agentů položte před šéfa modrého týmu. Týmy tak snadno vidí, která barva je jejich.

1 dvojitý agent

Dvojitý agent patří týmu, který hru zahajuje. Otočte jej tedy správnou stranou vzhůru. Rozšíří příslušnému týmu řady agentů na 9.

7 náhodných kolemjdoucích



1 nájemný vrah

Karty náhodných kolemjdoucích a nájemného vraha umístěte v dosahu obou hlavních špiónů.

PŘEHLED HRY

Skrytou identitu všech 25 osob znají jen hlavní špióni. Operativní tým je zná pouze pod krycími jmény.

Hlavní špióni se střídají v poskytování jednoslovných nápověd. Snaží se zvolit nápovědu tak, aby se vztahovala k jednomu či více slovům jejich barvy. Jejich tým se pokouší uhodnout slova, která měli na mysli, a kontaktovat příslušné osoby tím, že se dotknou příslušného slova prstem. Šéf týmu pak odhalí pravou identitu člověka s daným krycím jménem. Pokud jde o agenta barvy hádajícího týmu, operativa smí pokračovat v hádání. V opačném případě je řada na soupeři.

Tým, který jako první úspěšně kontaktuje všechny agenty své barvy, zaslouženě vítězí.

PRŮBĚH HRY

Týmy se střídají na tahu. Čtyři světla po stranách karty klíče indikují, který tým zahajuje hru.

PŘEDÁNÍ NÁPOVĚDY

Úkolem hlavního špióna je předat svému týmu nápovědy, pomocí kterých operativa identifikuje agenty své barvy. Ve špionážním světě však není nic jednoduché, proto musí nápověda dodržovat přísná pravidla utajení. Hlavní špión tedy hledá slovo, které se nějakým způsobem vztahuje k co nejvíce slovům jeho barvy. Jakmile je najde, nahlas jej vysloví. Přidá také jedno číslo. To říká, ke kolika slovům se daná nápověda vztahuje.

Příklad: Dvě ze slov, která mají barvu vašeho týmu, jsou KLAVÍR a FLÉTNA. Obě slova označují nějaký hudební nástroj, šéf týmu tedy napoví *nástroj: 2*.

Samozřejmě můžete napovídat jen na jedno slovo (např. *klávesy: 1*), ale víc zábavy si určitě užijete, pokud se pokusíte najít slovo společné pro dvě či více krycích jmen. Najít jednu společnou nápovědu pro 4 či více krycích jmen je pak skutečná výzva.

Jedno slovo

Nápověda poskytnutá hlavním špiónem musí být jednoslovná. Není dovoleno poskytovat jakoukoli dodatečnou nápovědu. Šéf by tedy neměl ani například naznačovat: „Doufám, že tohle znáte." nebo „Teď to bude tak trochu napínavé..." Hrajete Krycí jména. Celá hra je napínavá!

Nápovědou nesmí být žádné ze slov, která aktuálně leží na stole. V dalších kolech budou některá ze slov překryta agenty (vyřazena), takže slovo, které je zakázáno na počátku hry, budete možná moci později v průběhu hry použít.

KONTAKTOVÁNÍ

Tým se pokouší odhalit, která krycí jména se jeho šéf právě pokusil napovědět. Operativa se mezi sebou může domlouvat, ale hlavní špión nesmí jakkoli naznačovat svůj souhlas či nesouhlas, a to ani mimikou obličeje. Kdokoliv z operativního týmu pak potvrdí oficiální společnou volbu tak, že se dotkne karty příslušného krycího jména.

- Pokud se hráč dotkne **karty, která patří jeho týmu**, hlavní špion příslušné slovo překryje agentem v barvě týmu. **Tým smí pokračovat v hádání dalšího slova.**
- Pokud se hráč dotkne **náhodného kolemjdoucího**, hlavní špion jej přikryje kartou náhodného kolemjdoucího. **Tím tah tohoto týmu končí.**
- Pokud se hráč dotkne **karty, která patří soupeři**, slovo je překryto jedním z agentů protivníkovy barvy. **Tím tah tohoto týmu končí.** (A navíc zakrytím jednoho ze svých slov získali soupeři výhodu.)
- Pokud se hráč dotkne **nájemného vraha**, slovo je překryto kartou nájemného vraha a hra končí. **Tým, který kontaktoval nájemného vraha, okamžitě prohrává.**

Tip pro hlavního špióna: Než vyslovíte svou nápovědu nahlas, ujistěte se, že se nikterak nevztahuje k nájemnému vrahovi.

Počet pokusů

Operativa musí v každém kole hádat alespoň jednou. Nesprávný tip okamžitě ukončuje tah týmu. Pokud však operativa uhodne slovo svého týmu, smí v hádání pokračovat.

Tým smí hádání kdykoli dobrovolně přerušit, ale obvykle se snaží uhodnout tolik slov, kolik určil hlavní špión. Chcete-li, můžete případně hádat i nejvýše jedno další **slovo navíc**:

Příklad: Červený tým dostal jako první nápovědu *nástroj: 2*. Červení usoudí, že jejich šéf měl na mysli slova KLADIVO a FLÉTNA. Nejprve zkusili KLADIVO. Tím však bohužel kontaktovali jen náhodného kolemjdoucího, takže jejich kolo končí, než se dostali k označení FLÉTNY.

Na řadě je modrý tým. Správně uhodl obě svá slova. Řada je opět na červeném týmu.

Šéf červeného týmu řekne *vejce: 3*. Tým si je jistý PAPOUŠKEM, proto se nejprve dotknou karty PAPOUŠEK. Špión přikryje PAPOUŠKA kartou červeného agenta. Červení smějí hádat dále. MOTÝL klade vajíčka, operativa tedy jako druhého zkusí kontaktovat osobu s krycím jménem MOTÝL. Ufff, ukázalo se, že i MOTÝL byla správná volba. Červení pokračují. V týmu se vede sáhodlouhá diskuse o vejcorodosti ptakopysků. Nemohou se dohodnout, a proto raději sází na jistotu a volí FLÉTNU – rozhodli se hádat slovo na základě dřívější nápovědy.

FLÉTNA je také slovem červených. Operativa správně uhodla tři slova pro nápovědu *vejce: 3*. Smí hádat ještě jedno slovo navíc. Může se tedy pokusit nalézt třetí slovo související s vejcem nebo druhé slovo související s nástrojem. Může také přerušit hádání a opět předat slovo modrému týmu. Chybějící slova může zkusit dohádat v příštím kole.

V každém tahu je povoleno hádat pouze 1 slovo navíc. V našem příkladu mohli červení hádat až čtyři slova, protože jejich špión vyslovil číslo *3*. Jejich tah tedy může končit buď uhodnutím čtyř slov, nebo tím, že řeknou, že dál hádat nechtějí, nebo kontaktováním špatné osoby. V každém případě je pak na tahu druhý tým (pokud tou špatnou osobou nebyl nájemný vrah, samozřejmě).

DALŠÍ PRŮBĚH

Šéfové týmů se v zadávání nápověd střídají. V každém tahu je přikryto alespoň jedno slovo, což další hádání usnadňuje.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy jeden tým uhodl všechna svá slova. Tento tým vítězí.

(Je možné zvítězit i tak, že soupeři omylem označí vaše poslední chybějící slovo.)

Hra skončí předčasně, pokud operativa kontaktuje nájemného vraha. Tento tým prohrává.

Příprava další hry

Chtějí si i další hráči vyzkoušet roli hlavního špióna? Příprava další partie je jednoduchá. Posbírejte všechny kartičky agentů překrývající slova a vraťte je zpět na hromádky. Rozdejte 25 nových karet krycích jmen nebo jednoduše otočte karty na stole opačnou stranou vzhůru, vylosujte novou kartu klíče a hra může začít.

POSTIHY ZA NEPLATNÉ NÁPOVĚDY

Pokud hlavní špión dá neplatnou nápovědu (viz dále), tah týmu okamžitě končí. Jako dodatečný postih překryje šéf soupeřova týmu jedno ze svých slov agentem v barvě svého týmu. Pak pokračuje zadáním další nápovědy.

Pokud si však nikdo včas nevšimne, že nápověda je neplatná, je považována za platnou.

KAMENNÁ TVÁŘ

Role hlavního špióna není jednoduchá. Navíc se od něj očekává, že nikdy nedá najevo emoce, souhlas ani nesouhlas. Správný špión nehne ani brvou, byť by jeho tým plácal sebevětší hlouposti.

Také by neměl sahat pro žádnou kartičku, dokud se tým radí. Teprve až někdo z týmu označí dotykem některé slovo, hlavní špión je ověří na kartě klíče a přikryje toto slovo příslušnou kartou. I pokud operativa náhodou označí slovo správné barvy, které velitel neměl na mysli, měl by je bez mrknutí oka označit, jako by právě toto slovo napovídal.

Operativa by se měla při hádání soustředit na stůl. Nepokoušejte se navázat oční kontakt s hlavním špiónem – vyhnete se tak případným neverbálním nápovědám.

Celá nápověda se musí skládat výhradně z jednoho slova a číslovky. Představte si, že nápovědu předáváte napsanou na papíře. Cokoliv by nešlo tímto způsobem předat (např. neverbální nápověda, tón hlasu, cizí přízvuk, hlasitost, intonace), nesmí být součástí nápovědy.

A TY PŘESÝPAČKY?

Á, přesýpačky. Málem bychom zapomněli. My je totiž moc často nevyužíváme.

Pokud hráči přemýšlejí příliš dlouho, kterýkoli hráč může otočit přesýpací hodiny a vyžadovat, aby se pomalý hráč rozhodl v daném časovém limitu.

Klidně můžete nastavit přesýpací hodiny i sami sobě, když si nevíte rady. Pokud nevymyslíte nápovědu na více slov, než se hodiny přesypou, prostě dejte nápovědu k jednomu obtížnějšímu slovu a přemýšlet dál můžete během tahu protivníka.

Pokud byste dali přednost hře s pevně danými časovými limity, můžete si stáhnout naši aplikaci s časovačem na www.codenamesgame.com.

PLATNÉ NÁPOVĚDY

Testovali jsme různé varianty. Některým skupinám vyhovovala pravidla přísnější, některým volnější. Vyzkoušejte, která budou nejlépe vyhovovat právě vám.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Některá pravidla byste měnit neměli, aby byla zachována myšlenka hry.

Nápověda se musí týkat významu slov. Není povoleno odkazovat se například na pozici slova na stole. Také nelze nápovědou odkazovat na písmena a slabiky obsažené ve slově či na jejich počet. Například *šek* není povolená nápověda ke slovu PAPOUŠEK – nemá nic společného s významem slova, jen náhodou obsahuje stejnou slabiku. Stejně tak nemůžete spojit MYŠ, MÍČ a MEČ nápovědou *m: 3* ani nápovědou *tři: 3*.

Písmena a čísla mohou být platnými nápovědami v případě, kdy se vztahují k významu jednotlivých slov. Např. *sedm: 2* může být platná nápověda pro slova ŠTĚSTÍ a DRAK.

Číslo, které sdělíte po nápovědě, nemůžete použít jako součást nápovědy. *Stalagmit: 8* není platná nápověda pro KRÁPNÍK a CHOBOTNICI. Číslo má sloužit pouze k označení počtu slov, jichž se nápověda týká.

Hrajte v češtině. Cizojazyčné slovo se povoluje pouze v případě, kdy by je hráči v běžném mluveném projevu také použili. Není například povoleno použít *Schweinebraten: 2* jako nápovědu pro MASO a BERLÍN, protože pro to máme hezký český výraz „vepřová pečeně". Můžete ale zkusit *hamburger: 2*, protože *hamburger* je běžně používané slovo.

Také je možné použít cizí slovo, jde-li o vlastní jméno: Nápovědou *Cook* nelze spojit slova AMERIKA a OMÁČKA (ve smyslu „anglický výraz pro vařit"), ale můžete jej použít pro krycí jména MOŘE a CESTOVATEL (James Cook).

Vyhněte se slovům, jejichž přímý překlad leží na stole. *Apple* může být nápověda pro POČÍTAČ a TELEFON, ale ne, když na stole leží JABLKO.

Nápověda nesmí sdílet slovní kořen se slovy, která leží na stole. Dokud není PTAKOPYSK překryt kartou agenta, nesmíte ani pro ostatní slova použít nápovědu *pták*, *pysk*, *ptákovina*, *Solopysky* apod. Pro jiné části slov (předpony, koncovky) toto pravidlo neplatí. *Rybník* je platná nápověda pro VODNÍKA (jsou spojeni významem; že mají stejnou koncovku, nevadí). A *obloha: 2* je platná nápověda pro SLUNCE a HVĚZDU, přestože na stole leží OBCHOD.

HOMONYMA A HOMOFONY

V češtině existují **slova, která se stejně píší, ale mají různý význam** (tzv. homonyma). Homonyma lze (a je to dokonce fajn) ve hře používat jako nápovědu pro oba významy najednou. Nápověda *září: 2* tak může zároveň označovat slova PODZIM a HVĚZDA.

Naopak **slova, jež jen stejně znějí, ale jinak se píší** (tzv. homofony), se považují za různá. Neměli byste proto nápovědou *výr: 2* napovídat slova NOC (sova) a VODA (vodní vír). Podobně slova *plod* a *plot* znějí vyslovena stejně. Když používáte takové slovo jako nápovědu, měli byste vědět, jaký psaný tvar máte na mysli. Vaši spoluhráči vás totiž mohou požádat o upřesnění: „S měkkým, nebo tvrdým i/y?"

ALE NEPŘEHÁNĚJTE TO

Nechcete přece místo hry trávit čas hledáním etymologického původu slova Bratislava, abyste zjistili, zda nemá historicky společný slovní základ se slovem bratr. A pokud se vám někdo bude snažit namluvit, že *pata* není povolená nápověda ke slovu NOHA, leží-li zároveň na stole LOPATA, věřte, že se už jen snaží dělat problémy.

Pokud si nejste jistí, můžete se o platnosti nápovědy předem poradit s šéfem soupeřova týmu, samozřejmě tak, aby vás ostatní hráči neslyšeli. Pokud vám soupeř slovo schválí, je platné.

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Pravidla si můžete dle libosti upravit, měli byste však vždy předem dohodnout, co se může a co ne. Cílem je, aby pravidla všem hráčům vyhovovala a hra byla pro všechny zábavná a zajímavá. Několik možností uvádíme zde.

Vlastní jména

Křestní jména a příjmení považujeme vždy za platnou nápovědu, pokud jsou dodržena další pravidla. *Karel* je platná nápověda, ale možná budete mít nutkání upřesnit, zda míníte *Karla Plíhala* či *Karla IV.* Můžete se dohodnout, že je možné uvádět celé jméno známé osoby.

Podobně můžete povolit víceslovná místní jména *Červená Lhota* (*New York*, *Nová Paka*, *Skalisté hory* atd.).

V žádném případě byste si však jména neměli účelově vymýšlet, ani kdyby zněla věrohodně. *Severní Kozolesy* jako nápověda pro PÓL, KRÁVU, STROM a VESNICI vypadá sice jako skvělý nápad, těžko se pak ale stanovuje hranice. Nechcete, aby vznikala jména jako *Isaac Ivanovič Šašek* jako nápověda pro FYZIK, RUS a KLAUN, a to ani kdyby vám nakonec vyhledávač potvrdil, že někdo někde se tak shodou okolností skutečně jmenuje.

Třetí kategorií jsou pak víceslovné názvy známých děl – *Tři mušketýři*, *Adéla ještě nevečeřela*, *Dáma s kaméliemi* nebo *Óda na radost*. Pokud je povolíte, dbejte, aby šlo vždy o díla, která většina hráčů zná. Sousoší *Muž slinící si prst a jeho přátelé* už možná mnozí nepamatují. A *Maminka se zlobí na tatínka, že připálil čaj, a já si hraju s medvídkem* je určitě za hranou, i pokud jste za ten obrázek ve třetí třídě dostali jedničku.

Další víceslovné nápovědy

Věříte-li, že toho nikdo nebude zneužívat, můžete povolit i další ustálená slovní spojení. Spojení *kancelářská krysa*, *černá ovce*, *první pomoc* nebo *veselá kopa* mají ustálený význam, který přesahuje význam jednotlivých slov, která je tvoří. Spojení *zlobivé dítě* do této kategorie však už nepatří, přestože se často používá – nejde o nic jiného než o spojení dvou slov. V každém případě jsou samozřejmě povolena spojení, která tvoří jedno slovo, jako třeba *kolobežka* nebo *rovnodennost*.

Akronymy a zkratky

Po technické stránce sice *USA* není jedno slovo, ale mohla by z něj být dobrá nápověda. Pokud se tak domluvíte, můžete obecně známé zkratky považovat za platné nápovědy: *PhD.*, *LOL*, *FBI*, *ČVUT* apod. V každém případě lze uznávat slova jako *radar*, *laser* či *pexeso*, i když se původně jedná o akronymy.

Homofony

Pokud se vám nechce řešit, jak se co píše, můžete se domluvit, že jde jen o to, jak slovo zní. Můžete pak používat např. slovo *výr* i pro krycí jména související s *vírem*. Dotazy na to, jak se slovo píše, v tom případě nejsou povoleny. Ne že byste to využili často, čeština zase tolik homofonů nemá.

Rýmy

Podle základních pravidel by se nemělo využívat rýmů, protože u nich jde o podobu slova, ne o význam (kromě případů, kdy jde i o významovou souvislost – *vápník* je v pořádku jako nápověda pro KRÁPNÍK, ale *čočka* není povolená nápověda pro KOČKU… pokud ovšem všichni nevědí, že vaše kočka čočku miluje). Možná se ale rozhodnete, že rýmy přece jen budete uznávat. V tom případě byste ale měli dbát na to, aby nebylo poznat, kdy napovídáte pomocí rýmů a kdy pomocí významu. Váš tým na to musí přijít sám.

ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NULA

Je možné použít *0* jako počet hádaných slov. Například: *zobák: 0* znamená, že žádné z hledaných slov nikterak nesouvisí se zobákem.

Pokud jako šéf týmu použijete *0*, neplatí obvyklý limit pro počet hádaných slov. Váš tým smí hádat libovolný počet slov, vždy však nejméně jedno.

Jestliže netušíte, k čemu by vám nula mohla být užitečná, neházejte flintu do žita. Určitě na to po několika hrách přijdete.

ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NEKONEČNO

Někdy operačnímu týmu z předchozích kol zbývá mnoho neuhodnutých slov. Pokud chcete, aby jich v následujícím kole uhodli co nejvíce, můžete místo číslovky říct *nekonečno*. Např. *zobák: nekonečno*.

Nevýhodou je, že operativa nemá tušení, kolik slov se k nové nápovědě vztahuje. Výhodou je naopak to, že smí hádat libovolný počet slov (samozřejmě do doby, než udělají chybu).

HRA PRO DVA HRÁČE

Pokud se sejdete ke Krycím jménům pouze dva, hrajete oba v jednom týmu. Varianta pro dva hráče dobře funguje i pro větší skupinky hráčů, kteří neradi soupeří mezi sebou. V takovém případě budete bojovat s fiktivním soupeřem o co nejvyšší skóre.

Hru připravte obvyklým způsobem. Barvu vašeho týmu určují světla po stranách vybrané karty klíče. Jeden z hráčů bude šéf útvaru, druhý hraje za operativní tým. Druhá barva bude patřit fiktivnímu týmu, který nebude fyzicky mít žádné členy.

Váš tým zahajuje hru, proto nezapomeňte přidat ke svým agentům kartu dvojitého agenta.

V tazích se střídáte stejně jako při hře dvou plnohodnotných týmů. Snažte se nekontaktovat ani agenty nepřítele, ani nájemného vraha.

Šéf vašeho týmu simuluje tahy protivníka tak, že v každém kole překryje jedno ze slov protivníka agentem jeho barvy. Šéf si sám vybírá, které slovo protivníka v každém kole přikryje, což může využít ve váš prospěch.

Pokud by šéf týmu musel umístit všech osm kartiček soupeřovy barvy, nebo pokud váš tým kontaktuje nájemného vraha, hra končí, prohráli jste. Nezískáváte žádné body.

8	Hele, to se nám nechce věřit...
7	Mission: Impossible.
6	Faaakt dobrý!
5	Možná vás v dohledné době bude kontaktovat BIS.
4	Neuvažovali jste o kariéře tajných agentů?
3	Docela si rozumíte.
2	Jako jo..., ale máte na víc.
1	Koho zajímá skóre. Pořád je to výhra, ne?

Pokud váš tým zvítězí, spočítejte si skóre podle toho, kolik nevyužitých karet agentů zbylo soupeři.

Poznámka: Vaše skóre se bude odvíjet od toho, kolik kol jste potřebovali k uhodnutí všech slov, a také od toho, kolik soupeřových agentů jste omylem kontaktovali.

HRA PRO TŘI HRÁČE

Tři hráči mohou hrát ve společném týmu, podle výše zmíněných pravidel. Pokud ale chcete spíš soupeřit, můžou dva hráči hrát hlavní špióny a třetí bude hrát za operativu obou týmů.

Příprava hry probíhá opět stejným způsobem, pouze s tím rozdílem, že jediný člen operativy funguje pro obě strany. Vítězný hlavní špión je určen dle obvyklých pravidel. Operativa se snaží nezaujatě pracovat pro obě strany. (To špióni občas dělají, ne?)

Online herní aplikaci zdarma najdete na www.codenames.game.

Hra Vlaadi Chvátila
Ilustrace: Tomáš Kučerovský
Grafický design: Filip Murmak
Překlad: Lucka Endlová
Korektury: Dita Lazárková

Poděkování: Našim rodinám, brněnskému hernímu klubu, Paulovi a jeho přátelům, Jasonovi a jeho rodině, Ládínkovi a jeho hernímu klubu, Ditě a klubu STOH a všem skvělým lidem z akci Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo a dalších. Mnohé důvtipné nápovědy, které jste během testování vymysleli, byly opravdu inspirující.

MINDOK

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

říjen 2015
www.CzechGames.com