

VLAADA CHVÁTIL

KRYCIE MENÁ

PRÍSNE
TAJNÁ

ŠLOVNÁ
HRA

video výkladu pravidiel
v anglickom jazyku



CGE
Czech Games Edition

MINDOK

PRÍPRAVA HRY

Hráči sa rozdelia na dve približne rovnako početné a jazykovo zdatné skupiny. Najbežnejší variant hry počíta s aspoň štyrmi hráčmi (dva tímy po dvoch hráčoch), ale hrať môže aj 8 a viac hráčov. Variant hry pre dvoch, respektíve troch hráčov nájdete na poslednej strane pravidiel.

Tímy predstavujú dve špiónazné jednotky – modrú a červenú. Každý tím si medzi sebou zvolí jedného hráča, ktorý hrá za administratívnu. Len administratívna pozná identity všetkých agentov na kartách. Administratívna oboch tímov zaujme miesta na jednej spoločnej strane stola. Ostatní hráči sa usadia na druhú stranu oproti nim. Hráči tvoria špiónov v teréne – operatívu.

Náhodne vyberte 25 kariet krycích mien a rozložte ich na stole do mriežky 5×5.

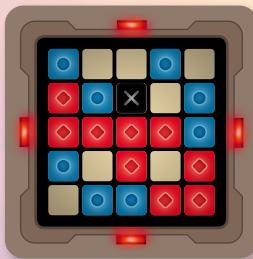
Poznámka: Karty krycích mien sú obojskenné, nezabudnite pri miešaní vždy nejakú ich časť obrátiť. Karty sa lepšie premiešajú.



Administratíva – superšpióni

KARTA KĽÚČA

Každá hra má vlastný kľúč určujúci identitu agentov. Superšpióni spoločne náhodne vylosujú jednu kartu kľúča a umiestnia si ju medzi seba do stojana. Karta nemá danú pravú, ľavú, vrchnú ani spodnú stranu, jej natočenie bude náhodné. Obaja superšpióni musia dobre na kartu vidieť a ostatní hráči naopak nesmú jej licovú stranu ani zahliadnúť.



Kľúč zodpovedá mriežke slov rozloženej na stole. Modré polička označujú krytie mená agentov, ktorých má kontaktovať modrý tím (modrá operatíva), červené zase červený tím (červená operatíva). Béžové poličko je nájomný vrah. Toho za žiadnych okolností nechcete kontaktovať!

ZAČÍNAJÚCI TÍM



Štyri modré, prípadne červené svetlá na stranach karty kľúča určujú tímu, ktorý hru začína. Tento tím musí kontaktovať 9 svojich agentov. Súperi majú kontaktovať iba 8 agentov. Začínajúci tímu dostane od svojej administratívky nápovedu ako prvý.

KARTY AGENTOV

8 červených agentov



8 modrých agentov



Karty červených agentov umiestnite pred červeného superšpióna, modré karty pred modrého. Tímy tak jasne vidia, ktorá je ich farba.

1 dvojitý agent



Dvojitý agent patrí tímu, ktorý hru začína. Otočte ho správnu farbou nahor. Tak získate kartu deviateho agenta.

7 náhodných okoloidúcich



1 nájomný vráh



Karty náhodných okoloidúcich a nájomného vrahá uložte na dosah administratívky.

PREHĽAD HRY

Iba administratíva pozná skrytú identitu všetkých 25 osôb. Operatíva vidí iba ich krytie mená. Superšpióni sa striedajú v dávaní jednoslovných nápovedí. Snažia sa zvoliť nápovedu tak, aby sa vzťahovala k jednému no prednostne viacerým krycím menám agentov ich farby. Operatíva sa snaží uhádnuť, čo mal ich superšpión na mysli, a kontaktovať príslušných ľudí tým, že sa ich krytieho meno dotknú prstom. Po každom kontakte odhalí superšpión pravú identitu kontaktovaného človeka. Ak je to agent farby hádajúceho tímu, operatíva môže pokračovať v hádani. V opačnom prípade je na ťahu súper.

Tím, ktorý ako prvý kontaktuje všetkých agentov svojej farby, zaslúžene zvíťazí.

PRIEBEH HRY

Začínajúci tím je určený štyrmi svetlami na stranách karty kľúča. Tímy sa striedajú na ťahu.

NÁPOVEĎ

Úlohou superšpióna je dať takú nápovedu, aby jeho operatíva identifikovala agentov svojej farby. Vo svete špiónov ale nič nie je jednoduché, preto musí nápovedu dodržať prísné pravidlá utajenia. Superšpión má najst slovo, ktoré sa nejakým spôsobom vzťahuje k čo najviac krycím menám agentov jeho farby. Až ho nájde, nahlas ho vysloví. Zároveň povie jedno číslo. Číslo udáva, koľko krycích mien vlastných agentov sa vzťahuje k nápovedi.

Príklad: Dve zo slov vo farbe vášho tímu sú KLAVÍR a FLAUTA. Obe označujú hudobný nástroj. Superšpión sa rozhodne vyslovíť: *nástroj, 2.*

Samořejme by mohol dať nápovedu iba k jednému agentovi (*napr. klávesy, 1*), ale viac zábavy si určite užijete, ak sa budete snažiť nájsť jediné slovo pre dve či viac krycích mien. Nájsť spoločnú nápovedu pre 4 a viac krycích mien je naozajstná výzva.

Jedno slovo

Nápoveda poskytnutá administratívou musí byť jednoslovná. Nie je dovolené poskytnúť akúkoľvek dodatočnú informáciu. Superšpión by teda nemal naznačovať: „Dúfam, že toto poznáte.“ Alebo „Teraz to bude napínavé...“ Hráte Krycie mená. Celá hra je napínavá!

Nápoveda nesmie byť žiadne zo slov viditeľne ležiacich na stole. Možno v ďalšom kole už niektoré zmiznú – prekryjú sa kartami agentov. Číze slovo zakázané na začiatku hry môže byť povolené neskôr.

KONTAKTOVANIE AGENTA

Tím sa pokúša zistiť, na ktoré krycie mená sa superšpión nápovedou práve teraz odvoláva. Operatíva sa dohovára, druhý tím im do toho môže dávať zavádzajúce zdôvodnenia prečo to áno a iné nie. Administratíva však musí zachovať kamennú tvár a ani brvou nenačasť súhlás či nesúhlás. Ktokoľvek z operatívy tímu môže potvrdiť spoločné rozhodnutie tým, že sa prstom dotkne zvolenej karty. (Akoby poklepe človeka s dohodnutým krycím menom po ramene.)

- Ak sa hráč dotkol **karty, ktorá patrí jeho tímu**, superšpión ju prekryje agentom vo farbe tímu. **Tím smie pokračovať v hádaní ďalšieho krycieho mena (ale superšpión nemôže dať ďalšiu nápovedu).**
- Ak hráč poklepal po pleci **náhodného okoloidúceho**, superšpión kartu prekryje kartou náhodného okoloidúceho. **Ťah tímu sa okamžite skončil.** (Navýše tím práve pomohol súperovi, ktorý takto získal jedného svojho agenta.)
- Ak sa hráč dotkol **karty, ktorá patrí súperom**, superšpión ju prekryje agentom vo farbe tímu súpera. **Ťah tímu sa okamžite skončil.** (Navýše tím práve pomohol súperovi, ktorý takto získal jedného svojho agenta.)
- Ak sa hráč dotkol **nájomného vraha**, kartu prekryte čierrou kartou s vrahom, hra končí. **Tím, ktorý kontaktoval nájomného vraha, okamžite prehral.**

Tip pre administratívnu: Než vyslovíte nápovedu nahľas, ešte raz sa uistite, že sa nedá nijak spojiť s krycím menom nájomného vraha.

Počet pokusov

Operatíva musí v každom kole aspoň jeden raz hádať. Nesprávne krytie meno okamžite ukončí ťah tímu. Ak však operatíva uhádla, môže v hádaní pokračovať.

Tím môže hádanie kedykoľvek dobrovoľne ukončiť, ale obyčajne sa snaží uhádnuť toľko krycích mien, koľko určil superšpión. Ak tím chce, môže hádať jedno krytie meno navýše.

Príklad: Červení dostali prvú nápovedu *nástroj, 2.* Predpokladajú, že to majú byť KLADIVO a FLAUTA. Najprv skúsilis KLADIVO. To sa ukázal byť náhodný okoloidúci. Ťah tímu skončil a oni nestihli skúsiť FLAUTU.

Na ľah sa dostał modrý tím. Ten uhádol svoje dve slová. Na ľahu sú opäť červení.

Superšpión napovie *vajíčko*, 3. Operatíva si je istá PAPAGÁJOM, ako prvého sa dotknú PAPAGÁJA. Superšpión zakryje PAPAGÁJA kartou červeného agenta. Červení môžu hádať ďalej. MOTÝLIK kladie vajíčka, operatíva skúsi označiť kartu s krycím menom MOTÝLIK. Ufff, ukázalo sa, že i MOTÝLIK bola správna volba. Červení pokračujú. V ich tíme nastala dlhá búrlivá debata o znášaní vajíčok vtákopskom. Nevedia sa dohodnúť, a preto sa radšej rozhodnú najskôr označiť istú FLAUTU – podľa predchádzajúcej nápovede.

FLAUTA je červený agent. Operatíva správne uhádla tri slová. Nápoveda bola *vajíčko*, 3. Takože môžu hádať ešte raz. Môžu skúsiť nájsť tretie krytie meno k *vajíčku*, alebo druhé krytie meno k *nástroju*. Alebo sa rozhodnú hádanie ukončiť a odovzdať ľah modrému tímu. Chýbajúce slová môžu skúsiť dohádať v nasledujúcom kole.

Dovolené je hádať vždy len jedno krytie meno navyše. V našom príklade mohli červení hádať 4 krytie mená, lebo superšpión povedal 3. Ich ľah môže končiť uhádnutím 4 krycích mien, alebo oznamením, že nechcú ďalej hádať, alebo kontaktovaním nesprávnej osoby. V každom prípade je na ľahu druhý tím.

ĎALŠÍ PRIEBEH

Superšpióni sa striedajú v zadávaní nápovedí. V každom ľahu dôjde k prekrytiu aspoň jedného krycieho mena, čo ulahčuje ďalšie hádanie.

KONIEC HRY

Hra končí v momente, keď jeden tím uhádol všetky svoje krytie mená. Tento tím sa stáva víťazom.

Je možné zvíťaziť v ľahu súpera, ak súper označí vše posledné krytie meno.

Hra končí predčasne, ak niektorý tím kontaktuje nájomného vraha. Tento tím prehráva.

Príprava ďalšej hry

Chcú si aj ďalší vyskúšať hrať za administratívnu? Príprava druhej partie je ešte jednoduchšia. Odstráňte z kariet krycích mien všetky karty agentov. Pripravte ich opäť na kópky. Karty krycích mien pretočte na druhú stranu, vylosujte novú kartu klúča a môžete hrať.

Ak superšpión vysloví nedovolenú nápovedu (bližšie uvedené neskôr), tím okamžite ukončí svoj ľah. Na dôvažok superšpión druhého tímu smie prekryť jednu kartu s krycím menom vlastného agenta kartou agenta. Potom pokračuje vyslovením ďalšej nápovede.

Ak si nikto včas nevšimne, že išlo o neplatnú nápovedu, berie sa ako platná.

KAMENNÁ TVÁR

Rola superšpióna vôbec nie je jednoduchá. Očakáva sa od neho, že nikdy nedá najavo emócie, súhlás či nesúhlás. Aj keby jeho tím trepal koniny, správny špión nehne ani brvou. Kým sa jeho tím radi, nemal by siaháť pre žiadnu karietku. Až po kontaktovaní nejakého človeka dotykom ho superšpión overí pomocou karty klúča a prekryje príslušnou farbou. Niektory operatíva označí krytie meno, ktoré superšpión svoju nápovedu nemyslel. Aj keby to bolo krytie meno agenta správnej farby, superšpión ho bez mihnutia oka prekryje, ako keby presne toto bolo napovedané.

Operatíva by sa pri hádani mala sústrediť na stôl. Nepokúšajte sa nadvázať očný kontakt so superšpiónom – vyhnite sa tak nechceným nonverbálnym nápovediam.

Celá nápoveda sa musí sklaňať výhradne z jedného slova a číslovky. Predstavte si, že ju posielate po poštovom holubovi. Čokoľvek, čo sa takto nedá poslať, nesmie byť súčasťou nápovede. (Napríklad grímasa, tón hlasu, cudzí prízvuk, hlasitosť, intonácia...)

A TIE PRESÝPAČKY?

Aha, presýpacie hodiny. Skoro sme zabudli. My ich totiž skoro vôbec nepoužívame.

Ak hráči rozmýšľajú príliš dlho, hociktorý hráč im môže otočiť presýpacie hodiny a vyžadovať, aby sa pomalý hráč rozhodol v danom časovom limite.

Pokojne si ich môžete nastaviť aj sami sebe. Ak nevymyslite nápovedu pre viacero krycích mien, kým sa presypú, dajte nápovedu na jedno zložité slovo a počas ľahu súpera rozmýšľajte o novej.

Ak chcete dať prednosť hre s pevne danými časovými limitmi, môžete si stiahnuť našu aplikáciu s časomierou na www.codenamesgame.com.

PLATNÉ NÁPOVEDE

Testovali sme rôzne varianty. Niektorým skupinám vyhovovali pravidlá prísnejšie, niektorým voľnejšie. Vyskúšajte, ktoré budú vyhovovať vám.

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

Niekteré pravidlá by ste mali nemali. Myšlienka hry má ostať zachovaná.

Nápoveď sa musí týkať významu krycích mien. Nesmiete v nápovedi určovať pozíciu vašich agentov na stole. Rovnako nesmiete odkazovať na písmená, slabiky či ich počet v slovách. Napríklad *rev* nie je povolená nápoveď k slovu DREVO – nemá nič spoločné s významom slova, len obsahuje rovnaké zoskupenie troch písmen. Slová KOCKA, KOMÍN, KRČMA nesmiete spojiť nápoveďou *k, 3* ani nápoveďou *päť, 3*.

Písmená a čísla môžu byť v prípade, že sa vzťahujú na význam slov, platnými nápovedami. Napríklad *se-dem, 2* môže byť platná nápoveď pre slová ZRKADLO a DRAK.

Číslo, ktoré poviete v nápovedi po slove, nesmie byť súčasťou nápovede. *Stalagmit, 8* nie je platná nápoveď pre slová KVAPEL a CHOBOTNICA. Číslo má slúžiť iba na označenie počtu slov, ktorých sa nápoveď týka.

Hrajte po slovensky. Cudzojazyčné slovo sa povolojuje jedine, ak by ho hráči používali aj v bežnom hovorovom jazyku. Napríklad nie je dovolené použiť nápoveď *Schweinebraten, 2* pre slová MÄSO a BERLÍN, lebo sa v hovorovej reči používa „bravčová pečienka“. Môžete ale skúsiť *hamburger, 2*, lebo hamburger sa v hovorovej reči bežne používa.

Cudzie slová vo forme vlastných mien používať môžete. Nápoveď *cook* (v zmysle varíť) nemôžete použiť na spojenie slov AMERIKA a OMÁČKA. Slovo *Cook* (ako James Cook) môže však byť použité pre spojenie slov CESTOVATEĽ, MORE.

Vyhýbajte sa slovám, ktorých priamy preklad leží na niektoj karte na stole. *Apple* môže byť nápoveď pre POČÍTAČ, TELEFÓN a HODINKY, ale nie, ak na stole leží karta so slovom JABLKO.

Nápoveď nesmie mať spoločný koreň slova so slovami na stole. Kým kartičku so slovom VTÁKOPYSK neprekryjete, nemôžete použiť žiadne zo slov *vták, pysk, vtáči* a pod. Pre iné časti slov (predpony, koncovky) toto neplatí. *Rybniček* je dobrá nápoveď pre slovo VODNÍK (sú spojené významom a rovnaká koncovka nevadí). *Obloha, 3* je korektná nápoveď pre SLNKO, HVIEZDU a ŠALÁT, aj keď na stole leží OBCHOD.

HOMONYMÁ A HOMOFÓNY

V slovenčine existujú slová, ktoré sa rovnako píšu, ale majú rôzne významy (tzv. homonymá). Homonymá môžete (a je to dokonca veľmi dobré) používať ako nápoveď v oboch významoch naraz. Nápoveď *čelo, 2* teda môže označovať zároveň slová HLAVA a HUDBA.

Naopak slová, ktoré sa rovnako vyslovujú, ale ináč sa píšu (tzv. homofóny), sa považujú za rôzne. Nemali by ste teda napovedať *výr, 2* na slová NOC (sova) a VODA (vodný vír). Aj slová *prah* a *prach*, či *rým* a *Rím* znejú rovnako. Keď používate takéto slová, mali by ste vedieť, ako sa píše tvár, ktorý máte na mysli. Vaši spoluhráči vás môžu požiať o objasnenie: „S mäkkým, či tvrdým i/y?“

ALE NEPREHÁŇAJTE TO

Nechcete predsa miesto hrania tráviť čas hľadaním etymologického pôvodu slova Bratislava, aby ste zistili, či nemá spoločný slovný základ so slovom *brat*. Ak sa vám niekto snaží nahovoriť, že *vír* nie je povolená nápoveď k slovu VODA, lebo na stole leží aj slovo KLAVÍR, vedzte, že sa iba snaží robiť problémy.

Ak si nie ste istý, môžete sa o platnosti nápovede dopredu potichu poradiť so superšpiónom súperiaceho tímu. Ak vám súper slovo schválí, je platné.

VOLITEĽNÉ PRAVIDLÁ

Pravidlá si môžete ľubovoľne upravovať, malí by ste sa však na nich dohodnúť vždy dopredu. Cieľom je, aby pravidlá vyhovovali všetkým hrácom a hra ich hlavne bavila a zaujala. Na tomto mieste uvádzame niekoľko možností.

Vlastné mená

Krstné mená a priezviská považujeme za dodržania ďalších pravidiel za platnú nápovedu. *Karol* je platná nápoveda, ale možno budete mať nutkanie dodať, že myslite *Karola IV.* alebo *Karola Kuzmányho*... Môžete sa dohodnúť, že je povolené uvádzať celé meno známej osobnosti.

Podobne môžete dovoliť viacslovné miestne mená *Banská Bystrica* (*New York*, *Rimavská Sobota*, *Vysoké Tatry* atď.). V žiadnom prípade by ste nemali názvy účelovo vymýšlať, ani keby zneli viero hodne. *Severské Kozolesy* ako nápoveda pre PÓL, OVCU, STROM a DEDINU sa zdá byť skvelý nápad, ľahko sa ale nastavuje hranica. Nechcete predsa, aby vznikli mená ako *Isaac Ivánovič Šašo* ako nápoveda pre FY-ZIK, RUS a KLAUN. Dokonca ani keby vám nako- niec vyhľadávač na internete potvrdil, že sa niekto niekde zhodou okolností presne takto volá.

Treťou kategóriou sú viacslovné názvy diel – *Traja mušketieri*, *Pásla kone na betóne*, *Dáma s kaméliami* alebo *Óda na radosť*. Ak ich povolite, malo by íť o diela, ktoré väčšina zúčastnených pozná. Súsošie *Muž sliniaci si prst a jeho priatelia* už si asi mnohí nepamäťajú. A *Mamička sa hnevá na ocka*, že *pripálil čaj*, kým ja sa *hrám s mackom* je určite za hranicou povoleného, i keď ste za ten obrázok v tretej triede dostali pochvalu.

Ďalšie viacslovné nápovede

Ak veríte, že to nikto nezneužije, môžete povoliť aj iné ustálené slovné spojenia. Spojenia *kancelárska*

krysa, *cierna ovča*, *prvá pomoc* či *krokodilie silzy* majú ustálený význam, ktorý presahuje význam slov, ktoré ich tvoria. Spojenie *hyperaktívne dieťa* do tejto kategórie už nepatrí. Síce sa často používa, no je to len spojenie dvoch slov bez preneseného významu. Slová ako *kolobežka* či *rovnodenosť*, ktoré vznikli spojením dvoch slov, sú samozrejme povolené.

Akronypy a skratky

Po technickej stránke súčasne *USA* nie je jedno slovo, ale mohla by to byť dobrá nápoveda. Ak sa dohodnete, môžete všeobecne známe skratky považovať za platné nápovede: *PhD*, *LOL*, *FBI*, *STU* a pod. V každom prípade uznávajte slová ako *radár*, *laser*, *pexeso*, aj keď sú to pôvodne akronymy.

Homofóny

Nechce sa vám riešiť, čo sa ako píše? Tak sa dohodnite, že ide iba o to, ako slovo znie. Môžete potom využiť *výr* aj pre krytie mená súvisiace s *vírom*. Dotazy na pravopis v takom prípade nie sú povolené. Nie, že by ste to často využili, slovenčina ich zase tieľo nemá.

Rýmy

Podľa základných pravidiel by ste rýmy využívali nemali. Ide o podobu slova, nie o význam (aj keď básnici sa snažia i o významové zhody – *uchoo* je v poriadku pre BRUCHO, ale *práčka* nie je povolená nápoveda pre MAČKU... teda ak spoluhráči nevedia, že vaša mačka ráda odpočíva v práčke). Ak sa i tak rozhodnete rýmy povoliť, nesmie byť pri napovedaní zrejmé, kedy ide o význam slova a kedy o rým. Vás tím na to musí prísť sám.

ZVLÁŠTNE ČÍSLO: NULA

Je možné použiť *0* ako počet hľadaných slov. Napríklad *zobák*, *0* znamená, že žiadne z hľadaných slov nijako nesúvisí so zobákom.

Ak ako superšpión použijete nápovedu s nulou, neplati obvyklý limit pre počet hľadaných slov. Vás tím smie hádať ľubovoľný počet krycích mien. Vždy však najmenej jedno. Ak teraz netušíte, načo by vám bola nula dobrá, nehádzať flintu do žita. Určite si na ňu po niekoľkých hráčach spomeniete.

ČÍSLO – NEČÍSLO: NEKONEČNO

Niekedy operatíva ostalo z predchádzajúcich kôl veľa nedohľadaných krycích mien. Ak chcete, aby ich v tomto kole čo najviac uhádli, môžete na- miesto čísla povedať *nekonečno*. Napríklad *zo- bák*, *nekonečno*.

Nevyhodou je, že operatíva nemá ani tušenia, koľko slov sa vzťahuje k novej nápovedi. Výhodou je, že môže hádať toľko slov, koľko chce. (Samozrejme aspoň jedno a len do momentu, kedy urobí chybu.)

HRA VO DVOJICI

Ak ste sa k hre zišli iba dvaja, hráte obaja za ten istý tím. Uvádzaný variant pre dvoch hráčov funguje dobre, aj keď chce hráč skupina, ktorá nerada súperí medzi sebou. Váš tím bude bojať proti fiktívnomu súperovi o čo najvyššie skóre.

Hru pripravte obvyklým spôsobom. Váš tím bude zahajovať hru, takže hráte za farbu vyznačenú na stranach karty kódu. Nezabudnite si pridať kartu dvojitého agenta. Druhá farba patrí fiktívnomu tímu. Ten nemá ani operatívu, ani administratívu.

S fiktívnym tímom sa striedate na ťahu ako obvykle. Snažíte sa nekontaktovať nesprávne osoby (agentov fiktívneho tímu, náhodných okoloidúcich ani nájomného vraha). Vaša administratíva simuluje ťahy fiktívneho tímu tak, že v každom kole prekryje jedného ich agenta kartou ich farby. Váš superšpión si tohto agenta vyberá s ohľadom na kartu klúča sám, takže sa snaží prekrývať slová, ktoré sa mu pletú do jeho nápovedí.

Ak by sa stalo, že je všetkých osem súperových agentov prekrytých, alebo ste kontaktovali nájomného vraha, prehrávate. Za prehru nezískate žiadne body.

Ak váš tím zvíťazil, spočítajte, koľko kariet agentov zostało fiktívному tímu neumiestnených. To je vaše skóre.

Poznámka: Vaše skóre závisí od toho, koľko ste potrebovali nápovedí a tiež od toho, koľko súperových agentov ste omylom kontaktovali.

- 8 Ale no tak! To sa nám ozaj nechce veriť...
- 7 Mission: Impossible.
- 6 Faaaakt husté!
- 5 Možno vás v dohľadnej dobe bude kontaktovať SIS.
- 4 Neuvažovali ste o kariére tajných agentov?
- 3 Celkom si rozumiete.
- 2 No hej... ale máte na viac.
- 1 Koho zaujíma skóre? Aj tak je to víťazstvo!

HRA PRE TROCH

Traja hráči môžu hrať ako jeden tím podľa vyššie uvedených pravidiel. Ak radšej súperíte, môžu dvaja hráči tvoriť ako obvykle administratívu a jediný hráč bude hrať za operatívu oboch farieb.

Hru pripravíte ako vždy. Výnimkou je, že operatíva hrať za obe strany. Víťazom sa stáva iba superšpión, ktorý sa ako prvý zbavil kariet agentov vlastnej farby. Operatíva sa snaží nezaujímať pracovať pre obe strany. (To špióni občas robia, či?)

Ďalšie podrobnosti o hre a varianty hry nájdete aj na www.codenamesgame.com.

Hra Vládu Chvátila

Ilustrácie: Tomáš Kučerovský

Grafický design: Filip Murmak

Preklad pravidel: Monika dilli Dillingerová

Karty krycích mien: Peter Černák

Korektúry: Dita Lázárková, Peter Černák

Podakovanie: Našim rodinám, brnenskému hernému klubu, Dite a klubu STOH, všetkým skvelým ľuďom z akcií Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herný víkend, Severské hranie, Heidelberger Burgevent, UK Games Expo a ďalších. Mnohé dôvtipné nápovede, ktoré ste v rámci testovania vymysleli, boli naozaj inšpirujúce.

MINDOK

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Február 2016
www.CzechGames.com