

VLAADA CHVÁTIL

KRYCÍ JMÉNA OBRÁZKY

PŘÍSNĚ
TAJNÁ

HRA S
OBRÁZKY



videonávod
(v angličtině)



CGE
Czech Games Edition

MINDOK

KRYCÍ JMÉNA: OBRÁZKY

Co znamenají ty divné symboly na mapě? Označují lokace, kde se špióni musejí setkat s tajnými agenty!

Jen hlavní špióni vědí, jaký agent se nachází ve které lokaci. Jejich operativní týmy se tajná místa setkání dozvědí pouze prostřednictvím zakódovaných zpráv. Operativci proto musejí být chytří – chyba v dekódování může vést k nepříjemnému setkání s nepřátelským agentem. Nebo dokonce s nájemným vrahem!

Oba týmy se snaží jako první kontaktovat všechny své agenty, ale zvítězit může pouze jeden!

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).

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

Náhodně vyberte 20 karet s obrázky a rozložte je na stole do mřížky o velikosti 5 x 4. Karty kódují lokace, ve kterých se má operativa setkat s agenty.

V levém horním rohu každé karty je malá značka, která slouží ke správné orientaci karet.

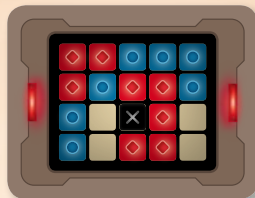


Už umíte hrát Krycí jména?
Pak můžete rovnou přeskočit na stranu 11.



KARTA KLÍČE

Každá herní partie má vlastní klíč, který znázorňuje, jaký agent se nachází ve které lokaci. Hlavní špióni společně náhodně vylosují jednu kartu klíče a umístí ji mezi sebe do stojánku, orientovanou stejně jako mřížka 5 × 4 z obrázků. Existují dvě možnosti, jak kartu natočit, proto orientaci vybírejte náhodně. Operativa nesmí na přední stranu karty klíče vidět!



Klíč odpovídá mřížce obrázků rozložené na stole. Modrá pole (lokace s modrými agenty) odpovídají obrázkům, které musí uhodnout modrý tým. Červená pole (lokace s červenými agenty) má za úkol odhalit červený tým. Běžová pole představují náhodně kolemjdoucí a černé pole ukrývá nájemného vraha!

ZAČÍNÁJÍCÍ TÝM



Modrá nebo červená světla na okrajích karty klíče určují tým, který hru zahájí. Začínající tým musí uhodnout 8 obrázků, soupeři 7. Začínající 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



Začínající tým musí uhodnout o jeden obrázek více, takže potřebuje jednu kartu navíc. Otočte kartu dvojitého agenta správnou barvou vzhůru a přidejte ji k agentům začínajícího týmu. Dvojitý agent nemá žádnou zvláštní funkci.



4 náhodní kolemjdoucí

1 nájemný vrah



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

PŘEHLED HRY

Hlavní špióni se střídají v poskytování jednoslovných nápověd. Nápověda se musí vztahovat k jednomu či více obrázkům na stole. Jejich týmy se pak pokoušejí uhodnout obrázky, které měli hlavní špióni na mysli. Jakmile se vybraného obrázku dotknou prstem, hlavní špión odhalí, kdo se v dané lokaci skrývá. Pokud jde o agenta barvy hádajícího týmu, operativa smí pokračovat v hádání lokací vztahujících se k řečené nápovědě. V opačném případě je řada na soupeři. Vyhrává tým, který jako první úspěšně kontaktuje všechny agenty své barvy.

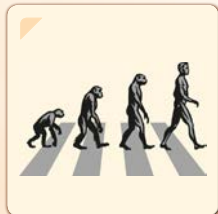
STŘÍDÁNÍ TAHŮ

Týmy se střídají na tahu. (Začínající tým je určen barevnými světly na okrajích karty klíče.) V každém tahu smí dát hlavní špión **pouze jednu nápovědu** a operativa **musí alespoň jednou hádat**.

PŘEDÁNÍ NÁPŮVĚDY

Úkolem hlavního špióna je vymyslet nápovědu, která se vztahuje k (co nejvíce) obrázkům jeho týmu (tedy těm, jež jsou na kartě klíče vyznačeny barvou jeho týmu). Nápověda musí sestávat z **právě jednoho slova**, které se vztahuje k vybraným obrázkům, **a jednoho čísla**, jež udává, ke kolika obrázkům se nápověda vztahuje.

Příklad: Dobrá nápověda na tyto dva obrázky by mohla být *evoluce: 2*.



Samozřejmě můžete napovídat jen na jeden obrázek (*klokan: 1*), ale víc zábavy si určitě užijete, pokud se pokusíte najít slovo společné pro dva či více obrázků. Najít společnou nápovědu pro 4 či více obrázků je pak skutečná výzva.

KONTAKTOVÁNÍ

Poté, co hlavní špión vymyslí nápovědu, se jeho tým pokusí odhalit, ke kterým obrázkům se nápověda vztahuje. Operativa se mezi sebou může domlouvat, ale hlavní špión nesmí jakkoliv 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 obrázku.

Hlavní špión překryje vybraný obrázek příslušnou kartou, čímž odhalí, kdo se v dané lokaci nachází:

- Pokud se hráč dotkne **obrázku, který patří jeho týmu**, hlavní špión příslušný obrázek překryje agentem v barvě týmu. **Tým smí pokračovat v hádání (ale nedostává novou nápovědu)**.
- Pokud se hráč dotkne lokace **náhodného kolemjdoucího**, hlavní špión jej přikryje kartou náhodného kolemjdoucího. **Tím tah tohoto týmu končí**.
- Pokud se hráč dotkne **obrázku, který patří soupeři**, je obrázek překryt jedním z agentů protivnickovy barvy. **Tím tah tohoto týmu končí**. (A navíc zakrytím jednoho ze svých slov získali soupeři výhodu.)
- Pokud se hráč dotkne lokace **nájemného vraha**, je obrázek překryt kartou **nájemného vraha** a hra končí. **Tým, který kontaktoval nájemného vraha, okamžitě prohrává**.



Konec tahu

V rámci tahu má tým k dispozici vždy **přesně jednu nápovědu** a **určitý počet pokusů k hádání**. Pokud se operativa prvním pokusem trefí do jednoho z vlastních obrázků, může hádat podruhé. Pokud je i druhý pokus úspěšný, může hádat potřetí atd.

Tah končí:

- když operativa vybere obrázek, který nepatří jejich týmu,
- když se operativa rozhodne, že už dál nechce hádat
- nebo když operativa úspěšně vyčerpala všechny pokusy. V každém tahu má operativa k dispozici počet pokusů určený číslem v nápovědě **plus jeden navíc**.

Pokud tedy hlavní špión řekne například *evoluce: 2*, může tým v daném tahu hádat nejvýše třikrát. V prvním kole pokus navíc nejspíš nevyužijete, ale později ve hře může být velmi užitečný. Může se totiž stát, že k některé nápovědě

neuhodnete všechny obrázky. K těmto zbylým obrázkům se můžete vrátit v pozdějších kolech – můžete je hádat navíc k těm, ke kterým se vztahuje aktuální nápověda (nebo dokonce místo nich). Příklad najdete na následující stránce.

KONEC HRY

Hra končí, když jsou všechny obrázky jednoho týmu zakryty. 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. Karty s obrázky otočte opačnou stranou vzhůru, vylosujte novou kartu klíče a hra může začít.

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. Hlavní špión by neměl nápadně zírat na určitou část mřížky z obrázků a poté, co si prohlédne kartu klíče, už se nesmí obrázků dotýkat (např. aby si je lépe prohlédl).

Také by neměl sahat pro žádnou kartičku, dokud se tým radí. Teprve až někdo z týmu označí dotykem některý obrázek, hlavní špión jej ověří na kartě klíče a přikryje tento obrázek 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.

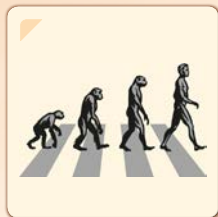
Operativa by se měla při hádání soustředit na stůl. Nepokoušejte se navázat oční kontakt s hlavním špiónem – vyhnete se tak případným neverbálním nápovědám.

Celá nápověda se musí skládat výhradně z jednoho slova a čísla. Není dovoleno přidávat k nápovědě dodatečné komentáře, jako např.: „Nevim, jestli to pochopíte,“ nebo „Jestli jste nečetli Hobita, asi to neuhodnete“. 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.

PŘÍKLAD

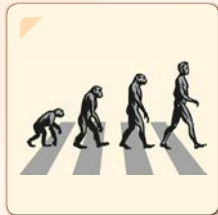
Červený tým začíná.

Hlavní špión červených chce dát nápovědu na tyto dva obrázky:



Řekne tedy *evoluce*: 2.

Jeho tým si myslí, že by se nápověda mohla vztahovat k těmto dvěma obrázkům:



Chtěli by hádat oba, ale nejdříve se dotknou obrázku nalevo. Tam se bohužel skrývá náhodný kolemdoucí, takže k druhému pokusu se nedostanou. Na řadě je modrý tým.

Šéf modrého týmu dá nápovědu *ovoce*: 3. Jeho tým úspěšně uhodne všechny tři obrázky.

Na řadě je opět červený tým.

Další nápověda pro červený tým je *hvězda*: 2. Operativa vidí několik možností:



Myslí si, že obrázek s raketou bude pravděpodobně správně, takže se nejdříve dotknou jeho. Hlavní špión obrázek zakryje kartou červeného agenta, takže operativa smí hádat dál. Nemožou se rozhodnout mezi zbylými dvěma obrázky. Ale jsou si jisti, že obrázek s přechodem odkazuje na evoluci, takže se ho dotknou. Hlavní špión jej překryje červeným agentem.

Červený tým správně uhodl dva obrázky, což je číslo určené nápovědou *hvězda*: 2. V tomto tahu tedy mohou hádat ještě jednou. Mohou zkusit najít druhý obrázek k nápovědě *hvězda* nebo druhý obrázek k nápovědě *evoluce*. Také se mohou rozhodnout skončit a předat slovo modrému týmu.



PLATNÉ NÁPOVĚDY

Nápořádou mŕže být **právě jedno slovo** (libovolného slovního druhu či tvaru). Víceslovná spojení nejsou povolena. V případě pochybností se před vyslovením nápořádvy zeptejte druhého hlavního špióna. **Pokud nápořádvy schváli, je platná.**

Je povolena veškerá hra se slovy. Mŕžete tedy klidně použít slovo *let* jako nápořádvy pro obrázek s letadlem i s kostkou ledu. Pak ale nezbyvá než doufat, že to váš tým pochopí.

Pokud naopak chcete zdŕraznit, že říkáte *let* a nikoliv *led*, **mŕžete nápořádvy vyhláskovat.**

Jestliže o to někdo požádá, **musíte nápořádvy vyhláskovat.** V tom případě si musíte vybrat *let*, nebo *led* a pŕitom nesmíte dát najevo, že jste vlastně chtěli použít obě slova najednou.

Nápořádva se musí vztahovat k obrázkŕm, ne k pozici karet v mŕžíce nebo k určitým písmenŕm ve slovech či ke způsobu zobrazení obrázkŕ. *Rohy: 4* není povolena nápořádva pro obrázky nacházející se v rozích mŕžíce. *S: 3* není platnou nápořádvy pro obrázky věcí, jejichž názvy začínají na S. Také není dovolena nápořádva *černé: 2* pro dva nejtmaší obrázky v mŕžíce. Samozŕejmě ji ale mŕžete použít jako nápořádvy pro obrázky věcí, které jsou černé i ve skutečnosti.

Zpěv, cizí přízvuky a cizí slova jsou obecně zakázány, pokud se vaše skupina nedohodne, že je chce používat. Jen mĕjte na paměti, že použít francouzský přízvuk jako nápořádvy na Eiffelovu věž je chytré a vtipné jen jednou.

Mŕžete se také dohodnout na uvolnění pravidel ohledně jednoslovné nápořádvy. Je možné povolit napŕ. víceslovná vlastní jména (*Vladimír Menšík, Jižní Amerika*) nebo zkratky (*SOS, NHL*), pŕípadně dokonce i víceslovná spojení (*sova pálená, mošíký koník*).

Pokud byste si chtěli hru o něco ztížit, mŕžete naopak některá další pravidla pŕidat. Napŕíklad se mŕžete domluvit, že v nápořádvě nebudete odkazovat na tvar věcí na obrázcích (*kulatý, hranatý apod.*)

Tip: Nápořádvet na jediný obrázek bývá velmi snadné, protože mŕžete říct jednoduše název zobrazené věci. Chcete-li udělat nápořádvy zajímavější, zkuste vymyslet něco kreativnějšího, co donutí vaše spoluhráče trochu pŕemýšlet. Ale nepřežeňte to! Cílem je pobavit spoluhráče, ne prohrát hru!



POKROČILÉ VARIANTY

Zkušeni hráči mohou kromě standardní nápovědy vyzkoušet i některou z pokročilých nápověd popsaných níže. A Černou nakonec si můžete zahrát, jakmile si během několika partií osvojíte základní pravidla.

ČERNÁ NAKONEC

Tato varianta je podobná kulečnickovému zakončení s černou koulí – abyste zvítězili, musíte kontaktovat všechny své agenty a úplně nakonec i nájemného vraha.

Pravidla

Hra nemůže skončit, dokud není nalezen nájemný vrah. Dokonce i když byli kontaktováni všichni agenti jedné barvy, hra pokračuje.

Pokud hráč operativy odhalí lokaci s nájemným vrahem, jeho tým vyhrává, jestliže všichni agenti jeho týmu již byli kontaktováni.

Pokud hráč operativy odhalí lokaci s nájemným vrahem a jeho týmu stále nějakí agenti zbývají, stává se z tohoto tahu tzv. „náhlá smrt“. Tým již nedostává žádné další nápovědy, ale má k dispozici neomezený počet pokusů k hádání (samozřejmě dokud hádá správně). Pokud se

operativě povede v rámci tohoto tahu kontaktovat všechny vlastní zbývající agenty, její tým vyhrává. Jakýmkoliv chybným pokusem (náhodný kolemjdoucí nebo nepřátelský agent) tah končí a hru okamžitě vyhrává soupeř.

Shrnutí

Hra vždy končí v tahu, kdy je kontaktován nájemný vrah. Kontaktování vraha ale neukončuje probíhající tah týmu. Místo toho získává operativa neomezený počet pokusů k hádání. Pokud budou na konci tohoto tahu zakryti všichni agenti aktuálního týmu, tento tým vyhrává hru. V opačném případě vyhrává druhý tým.



ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NEKONEČNO

Někdy operačnímu týmu z předchozích kol zbývá mnoho neuhodnutých obrázků. 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 obrázků se k nové nápovědě vztahuje. Výhodou je naopak to, že smí hádat libovolný počet obrázků (samozřejmě do doby, než udělají chybu).

ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NULA

Také lze jako počet hádaných obrázků použít číslo 0. Například *zobák: 0* znamená, že žádný z hledaných obrázků nijak nesouvisí se zobákem.

Pokud jako šéf týmu použijete 0, neplatí obvyklý limit pro počet hádaných obrázků. Váš tým smí hádat libovolný počet obrázků (dokud hádají správně), vždy však nejméně jeden.

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 mít fyzicky žádné členy.

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

Šéf vašeho týmu simuluje tahy protivníka tak, že v každém kole překryje jeden z obrázků protivníka agentem jeho barvy. Šéf si sám vybírá, který obrázek 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.

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

7 Doslova neuvěřitelné.

6 Neuvěřitelné!

5 Mohli byste pracovat pro Pentagon.

4 Mistři špionáže.

3 Dobrá práce!

2 Vypadá to, že jste v obraze.

1 Pořád lepší než prohra.

Poznámka: Vaše skóre se bude odvíjet od toho, kolik kol jste potřebovali k uhodnutí všech obrázků, 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 spíše 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?)



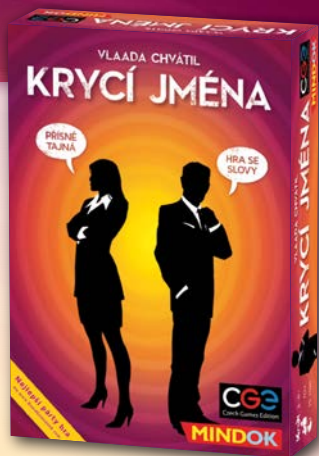
UŽ JSTE VYZKOUŠELI

Krycí jména: Obrázky vycházejí z původní hry Krycí jména. Ta namísto obrázků kódujících lokace využívá slova – krycí jména jednotlivých agentů.

Některé věci se zde trochu liší, ale pravidla jsou v zásadě stejná:

Dva hlavní špióni se střídají v poskytování nápověd. Ty se musejí skládat z jednoho slova a jednoho čísla. Týmy se pak snaží odhalit správné agenty.

Slova a obrázky využívají odlišné oblasti myšlení. Pokud byste si chtěli základní hru se slovy vyzkoušet, zkuste vymyslet nápovědy pro příklad níže. Můžete použít libovolnou kartu klíče z této hry.



?



UŽ ZNÁTE KRYCÍ JMÉNA?

Pokud už víte, jak hrát Krycí jména, **umíte už vlastně hrát i Krycí jména: Obrázky**. Potřebujete v podstatě vědět jen dvě věci:

1. Karty rozložte do mřížky 5 × 4 namísto 5 × 5.
 2. Ano, můžete říct *ptakopysk*, když chcete dát náповědu ke kartě s obrázkem ptakopyska.
- Přehled všech pravidel a platných náповěd najdete na straně 7, ale od základní hry se v zásadě nijak neliší.

Jakmile se seznámíte se hrou Krycí jména: Obrázky, vyzkoušejte také variantu Černá nakonec popsanou na straně 8. Funguje i pro základní Krycí jména!

MÁTE KRYCÍ JMÉNA DOMA?

Pak můžete **obě hry zkombinovat dohromady**. Pokud vám vyhovuje mřížka 5 × 4, klidně ji vyzkoušejte i se slovy.

Nebo naopak můžete použít původní mřížku 5 × 5 pro obrázky. (V tom případě použijte 25 menších kartiček agentů ze základní hry.)

Nebo si zahrajte se slovy i obrázky dohromady. Můžete použít libovolnou mřížku. Náповědy musí dodržovat pravidla pro obě verze hry.

(Obecně platí, že náповěda, která je platná pro slovní Krycí jména, je platná i pro Obrázky.)

A nezávisle na tom, jakou mřížku a karty použijete, můžete vždycky vyzkoušet variantu Černá nakonec popsanou na str. 8. Hodně zábavy!



Pro zařízení Android, Apple nebo Windows Phone si můžete stáhnout aplikaci Gadget pro Krycí jména, která nabízí náhodný generátor karet klíče a časovač.



Více informací o hře a jejích variantách najdete na www.codenamesgame.com.



Hra Vlaadi Chvátila

Hlavní ilustrátor: Tomáš Kučerovský

Další ilustrace: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Grafický design: František Horálek, Filip Murmak

Překlad: Dita Lazárková, Lucie Endlová

Poděkování: Všem úžasným hráčům z Czechgamingu, Gathering of Friends, brněnského herního klubu, Origins, UK Games Expa, MisConu, čajovny Mystica, Jarního Brnohraní, STOHu, Ládkova Herního víkendu a dalších herních akcí a klubů v České republice i v zahraničí.

Speciální poděkování: Všem ilustrátorům, Davidu Jablonovskému, Míše Zaoralové a ostatním lidem z CGE a CGE digital za spoustu kreativních nápadů na obrázky. Petru Murmakovi, Vítovi Vodičkovi, Paulu Groganovi, Joshuovi Githensovi, Jasonu Holtovi, Petru Čáslavovi, Fandovi Horálkovi a dalším za neúnavnou organizaci testování. Svým dětem Alence, Haničce a Pavlíkovi za pěkné nápady na obrázky a nadšené testování.

MINDOK

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
září 2016