

VLAADA CHVÁTIL

# KRYCÍ JMÉNA

двомова  
версія



dvojazyčná  
verze

**Krycí jména** jsou asociační slovní hra pro 4 nebo více hráčů. V ruce držíte speciální **dvojazyčné vydání** na podporu Ukrajincům, kteří v Česku našli dočasný domov. Doufáme, že tato edice poslouží k několika účelům:

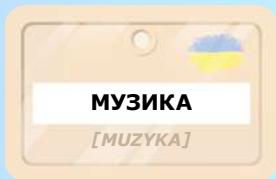
- Ukrajinci si ji mohou užít jako společenskou aktivitu ve svém rodném jazyce.
- Ukrajinci se díky ní mohou zábavnou formou seznámit s vybranými českými slovy.
- Lidé, kteří Ukrajincům pomáhají s integrací, se mohou díky tomuto vydání naučit něco z ukrajinštiny.
- V neposlední řadě lze hru hrát ve smíšené ukrajinsko-české skupině jako způsob, jak prohloubit porozumění mezi oběma národy.



**CGE**  
Czech Games Edition

# OBOUSTRANNÉ KARTY

Tato hra využívá oboustranné karty:



Ukrajinské slovo  
*[a jeho transkripce do latinky]*



Totéž slovo česky  
*[a jeho transkripce do cyrilice]*

Pokud jste tuto hru nikdy nehráli a chcete si ji nejprve česky vyzkoušet, doporučujeme začít hrát se slovy v češtině. Následně můžete zkusit otáčet některé (nebo všechny) kartičky ukrajinskou stranou nahoru – a kromě toho jste připraveni přivzvat ke hře i své ukrajinské přátele. Doporučujeme předvést jim hru nejprve v jejich vlastním jazyce.

Pokud už obě skupiny hru ovládají, můžete hrát jakkoli – například hrát každou hru v jiném jazyce, nebo otočit půlku karet českou a půlku ukrajinskou stranou nahoru.

**Poznámka:** Karty se dají použít i samostatně na učení nových slovíček.

# PŘÍPRAVA HRY

Hráči se rozdělí do dvou přibližně stejně početných 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 v dokumentu na konci této stránky. Pokud jste smíšená česko-ukrajinská skupina, můžete se rozdělit na český a ukrajinský tým, kdy každý bude dávat nápovědy ve svém jazyce.

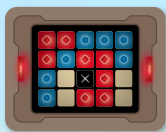
Týmy představují dva špiónážní útvary – červený a modrý. Každý tým si zvolí svého šéfa – hlavního špióna, který zná identity všech agentů.

Oba hlavní špióni se usadí na jedné straně stolu, jejich týmy se posadí naproti nim. Hrají za terénní pracovníky – operativu. Náhodně vyberte 20 krycích jmen a rozložte je na stole do mřížky o velikosti 5 x 4 karty. U každé karty si můžete společně zvolit, kterou stranou nahoru ji otočíte. Jen se ujistěte, že všichni hráči rozumějí všem slovům, která na stole jsou. Pokud vám nějaké slovo dělá potíže, otočte kartu před začátkem hry opačnou stranou nahoru, nebo ji vyřaďte a nahraďte jinou.



# KARTA KLÍČE

Každá herní partie má vlastní klíč k určení identity agentů. Hlavní špióni společně náhodně vylosují jednu kartu klíče a umístí ji mezi sebe do stojánku delší stranou nahoru. Existují dva způsoby, jak kartu natočit, zvolte náhodně jeden z nich. Oba hlavní špióni musí na kartu 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). Běžová pole představují náhodné kolemjdoucí a černé pole je nájemný vrah, kterého není radno kontaktovat za žádných okolností!

## ZAČÍNÁJÍCÍ TÝM



Čtyři modrá nebo červená světla po stranách karty klíče určují tým, který hru zahájí. Zahajující tým musí uhodnout 8 slov. Soupeři musí uhodnout 7 slov. Zahajující tým dostane od svého šéfa náповědu jako první.

# KARTY AGEENTŮ

7 červených agentů



7 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 8.

4 náhodní kolemjdoucí



1 nájemný vrah



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

# PŘEHLED HRY

Skrytou identitu všech 20 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 větší šanci na vítězství budete mít, pokud se vám podaří 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 obličejů. 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 hádáním další karty** (ale nikoli napovídáním).
  - Pokud se hráč dotkne **náhodného kolemjducího**, hlavní špion jej překryje kartou náhodného kolemjducího. **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 nejdříve jedno další slovo navíc:

**Příklad:** Červený tým dostal jako první nápovědu *nástroj*: 2. Červení usoudí, že jejich šéf měl na mysli slova KLADIVO a FLÉटना. Nejprve zkusili KLADIVO. Tým však bohužel kontaktovali jen náhodného kolemjducího, 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 20 nových karet krycích jmen, vylosujte novou kartu klíče a hra může začít.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

Pokud jste dokument dočetli až sem, máte základní přehled, jak hrát *Krycí jména*. Chcete-li znát všechna pravidla (například jak se dávají nápovědy na nula nebo na nekonečno, jak se dá hrát ve dvou nebo ve třech hráčích nebo jaká pravidla si můžete nastavit sami), stáhněte si pravidla k původní základní české verzi *Krycích jmen* zde: <https://czechgames.com/files/rules/codenames-rules-cz.pdf>

Chcete-li se o tomto speciálním česko-ukrajinském vydání *Krycích jmen* dozvědět víc, navštivte naši stránku zde: <https://codenamesgame.com/cz/>