



KRYCÍ JMÉNA

Ukázková verze. Můžete hrát hned!

Nedívejte se na druhou stranu listu,
nejste-li hlavní špión!

Potřebujete celkem 4 a více hráčů.

Vyberte 2 hráče, kteří se stanou hlavními špióny.
Pouze oni si smí přečíst pravidla na druhé straně.

MINDOK

www.mindok.cz





KRYCÍ JMÉNA

VLÁDA CHVÁTIL



Zde přeložte



Začíná červený hlavní špión

1. Napovězte svému týmu: 1 slovo, 1 číslo. Např. STROJ, 2 pro ROBOT a JEŘÁB.
2. Váš tým označí 1 slovo.
3. Pokud označí „červené“ slovo, může pokračovat. (Vraťte se ke kroku 2).
4. Pokud označí jiné slovo nebo již nechce dál hádat, je na tahu modrý hlavní špión.



Tajný klíč pouze pro hlavní špióny!



Teď je na tahu modrý

1. Napovězte.
2. Váš tým označí jedno slovo.
3. Pokud označí „modré“ slovo, může pokračovat. (Vraťte se ke kroku 2).
4. Pokud označí jiné slovo nebo již nechce dál hádat, je na tahu opět červený.

Váš tým zvítězí, pokud jako první označí všechna svá slova.

Zde přeložte

TATO STRANA POUZE PRO HLAVNÍ ŠPIÓNY!

(Tedy pokud ji čtete, měli byste ve hře hrát hlavního špióna)

PRAVIDLA HRY

Vytvoření týmů

KRYCÍ JMÉNA jsou týmovou hrou pro minimálně 4 hráče. Vyberte jednoho hráče, který bude hrát červeného hlavního špióna a jednoho, který bude hrát modrého hlavního špióna. Ostatní hráči se rozdělí nejlépe do stejně velkých týmů, červeného a modrého.

Příprava hry

Přeložte list s ukázkovou hrou tak, jak je naznačeno na obrázku vpravo. Všichni hráči by měli vidět na slova. Budete potřebovat nějaké žetony (např. mince), kterými budete zakrývat označená slova. Nejlépe ve třech barvách, ale případně můžete pouze slova označovat tužkou.

Čtení klíče

Klíč přiřazuje každému slovu tajně jednu z barev. Červený tým se bude snažit uhodnout červená slova, modrý tým modrá slova. Běžová slova představují náhodné kolemdoucí.

Nápověda - jedno slovo

Červený hlavní špión začíná hru tím, že dá svému týmu jednu nápovědu. Nápověda se musí skládat právě z jednoho slova a jednoho čísla. Slovo v nápovědě se musí vztahovat k jednomu nebo více červeným slovům. Číslo říká týmu to, ke kolika slovům se nápověda vztahuje. Hlavní špión může například napovědět STROJ, 2 pro slova ROBOT a JEŘÁB. Není samozřejmě možné napovídat slova, která jsou vidět na stole. To by bylo příliš snadné.

Alespoň jedno hádané slovo

Spoluhráči červeného hlavního špióna nyní musí společně přemýšlet o tom, která slova měl hlavní špión na mysli. Poté se musí dotknout jednoho slova a tým označit svůj tip. Hlavní špión v tu chvíli oznámí barvu daného slova a na stole ho překryje příslušným žetonem. (Může to být správné červené slovo.)

Možnost hádat další slova

Označil-li tým slovo své barvy, může se pokusit označit stejným způsobem další slovo. (Hlavní špión už v tomto kole nedává další nápovědy!). Tým musí své kolo ukončit, označil-li slovo jiné než svojí barvy. Může se také kdykoli rozhodnout již dále ve svém tahu nepokračovat.

Střídání na tahu

Ve chvíli, kdy červený tým označil všechna slova, která označit chtěl, nebo označil některé nesprávné slovo, je na tahu modrý tým. Pro jeho tah platí stejná pravidla. Týmy se střídají na tahu, dokud nejsou označena všechna slova jednoho týmu. Tento tým ve hře vítězí.

Takto přeložte list



Možnost nákupu: