

# MAZANÝ Lišák

NÁSLEDUJTE STOPY

## CÍL HRY

Návrh hry: Géralda Cattiaux  
Ilustrace: NILS

Mazaný lišák je plně kooperativní hra, ve které se budou hráči společnými silami snažit přijít na tajné klíčové slovo. Jejich úkolem bude zapsat jej na jednu ze tří karet trofejí – buďto se jim to podaří, anebo všichni společně prohrají!

Jednomu z hráčů připadne role „lišáka“, jenž jako jediný hledané klíčové slovo zná a snaží se zbylým hráčům, „stopařům“, co nejlépe pomoci s jeho hledáním. V jednotlivých kolech hry bude stopařům ukazovat, kolik jimi navržených stop se nachází na správné cestě.

Na stopařích pak je, aby pomocí vhodné zvolené stop a logické dedukce postupně zúžili okruh možných slov a tajné klíčové slovo rozkryli.



## OBSAH HRY

Budete potřebovat **90vteřinovou časomíru**. Můžete například použít aplikaci ve vašem mobilním telefonu.



150 karet  
klíčových slov



Stojánek  
na karty



## PŘÍPRAVA PARTIE

Určete hráče, jenž se ujme role lišáka.

- Tento hráč si vezme stojánek na karty a skryté se podívá na klíčové slovo na čelní kartě (klíčové slovo je vytištěno na červeném pozadí na spodní, skryté části karty). Pokud lišákovitá tato karta nevyhovuje, může přeskočit na následující kartu.



- Lišák nahlas přečte počáteční nápovědu a natočí stojánek s kartami tak, aby na ni všichni stopaři dobře viděli (klíčové slovo musí zůstat skryté!).
- Každý ze stopařů si vezme **6 karet stop** a **1 popisovač**.
- Trojici karet trofeji** umístěte v dosahu stopařů.

Na konci každé partie se **právě odehraná karta přesune za oddělovač** a hra pokračuje kartou s následujícím klíčovým slovem. Postupně tak odehrajete karty v pořadí od karty č. 1 po kartu č. 150.

Jakmile budete mít odehranou přední stranu všech karet v balíčku, otočte jej dopředu druhou stranou, na níž se nacházejí klíčová slova s čísly 151–300. Je dobré vědět, že obtížnost slov s narůstajícím pořadovým číslem stoupá. Jste-li přesvědčeni, že zvládnete těžší výzvu, můžete se vždy posunout ke kartám s vyššími čísly. První 3 karty v balíčku jsou jednodušší, abyste se měli možnost s hrou sžít a přijít na vhodné strategie.



## PRŮBĚH HRY

Partie hry Mazaný lišák probíhá v několika kolech (maximálně 7). Každé z kol má tyto 2 fáze:

### 1. Porada stopařů

Lišák **spustí časomíru**. Stopaři mají od tohoto okamžiku 90 vteřin na to, aby prodiskutovali (nahlas) společný postup a dohodli se na STOPÁCH, které napíší na své karty: každý stopař napíše na jednu ze svých karet stop svou vlastní stopu. Tyto karty se poté vyloží do řady vedle sebe. Lišák nic nepíše a diskuse se nesmí nikterak účastnit.

Každá stopa přisuzuje klíčovému slovu, které se hráči snaží odhalit, nějakou konkrétní vlastnost. Stopa nemusí být zapsána jedním slovem, ale musí vyjadřovat JEDNU MYŠLENKU. Například: „Váží více než 50 kg.“ Stopa se zároveň musí týkat pouze **významu** slova, ne toho, jak se píše, vyslovuje či podobně.

Stopaři mohou stopy dle libosti opakovat, dokonce i ve stejné řadě. Pokud některý ze stopařů po 90 vteřinách nenapíše žádnou stopu, musí vyložit prázdnou kartu. Nebudte však při uplatnění 90vteřinového limitu puntičkářští. Hráč by měl v případě potřeby po vypršení limitu dostat ještě několik vteřin na dopsání své stopy.

#### POZOR!

Pokud na kartu stopy napíšete hledané klíčové slovo, přeruší lišák hru a všichni danou partii prohrávají! Hru vyhraje pouze tak, že klíčové slovo napíšete na kartu trofeje (viz dále).

#### DOBRÁ STOPA...

využívá metodu zužování výběru. Dříve než se hráči pokusí hledané klíčové slovo uhodnout, zužují postupně okruh možných slov. Pokud tedy počáteční nápověda například zní „zvíře“, může být jako dobrý kandidát na první stopu třeba „savec“ nebo „kožešina“.



#### HRA TŘI HRÁČŮ

V partii, které se účastní 2 stopaři a 1 lišák, vykládá každý stopař v každém kole dvě karty (stopy nebo trofeje).

## 2. Lišákova nápověda

Pokud není na některé z karet stopy napsané hledané klíčové slovo, přečte si lišák každou z karet, a je-li to nutné, doptá se stopařů na případné nejasnosti. Například: „Co myslíš tím ‚starý‘?“ nebo „To ‚dvakrát‘ znamená, že se ta událost stala alespoň dvakrát, nebo přesně dvakrát?“

1. Lišák poté v duchu vyhodnotí, kolik stop je „na správné cestě“.
2. Lišák následně položí na konec řady karet tolik žetonů, kolik se v ní nachází stop, které považuje za „správné“. Nesmí však přitom naznačit, kterých stop se žetony týkají. Žetony umístí najednou, nikoli jeden po druhém.

## Nové kolo

Ohned započnete další kolo: spusťte znovu 90vteřinovou časomíru a pokračujte podle stejných pravidel jako v kole prvním. Nové karty stop vykládejte do nové řady, pod řadu karet z minulého kola. Stopaři již nyní vědí, kolik stop bylo v minulém kole správných, a mohou diskutovat o tom, jak tyto informace využít a jak zpřesnit své hledání. **Pamatujte:** Na nalezení správného klíčového slova máte pouze 7 kol.

## Zacilte na trofej a vyhrajte!

Od druhého kola dále může kdokoli ze stopařů místo uvedení stopy napsat na jednu ze 3 karet trofeje (červeně orámovaných) svůj tip na hledané klíčové slovo. Tuto kartu vyloží do řady spolu s ostatními kartami tohoto kola. V rámci partie můžete zacílit nejvýš na 3 trofeje. Proto hra obsahuje jen 3 karty trofejí. Využijte je moudře!

Jakmile některý ze stopařů vyloží kartu trofeje, na které je napsáno hledané klíčové slovo, lišák kartu s klíčovým slovem ihned odkryje. V takovém případě všichni hráči partii právě vyhráli!

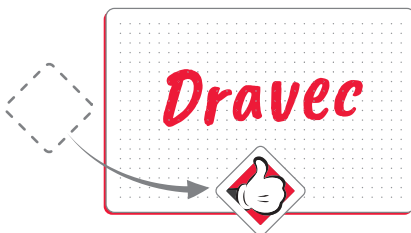
Pokud na kartě trofeje hledané klíčové slovo napsané není, hra pokračuje obvyklým způsobem dál. Lišák nakládá s kartou nesprávné trofeje jako s běžnou stopou.

**Nezapomeňte:** Pokud někdo napíše hledané klíčové slovo na kartu stopy, všichni prohrávají!

## Žolík

Lišák může vzít kdykoli během partie žeton ležící na konci libovolné řady (včetně řady právě probíhajícího kola) a položit jej přímo NA kartu, které se týká. Stopaři tak získají dodatečnou cennou informaci (jak ukazuje náš příklad s dravcem na následující straně). Toto však může lišák provést během jedné hry (partie) pouze jednou.

**Nezapomeňte:** S kartou trofeje obsahující cokoli jiného než hledané klíčové slovo se nakládá jako s běžnou kartou stopy.



# PŘÍKLAD

1 *Animal*



*savec*

*suchozemské*

*vodní*



DOBŘE, TAKŽE JDE BUĎTO O SUCHOZEMSKÉHO SAVCE, NEBO MOŘSKÉHO SAVCE, NEBO TVORA, KTERÝ ŽIJE JAK VE VODĚ, TAK NA SOUŠI.

*obojživelník*  
X

*plaz*  
X

*klade vejce*  
X

ŽÁDNÉ ŽETONY! TAKŽE NEJSPÍŠ NEJDE O OBOJŽIVELNÉ ZVÍŘE. POZNAČME SI KARTY KŘÍŽKEM X.

*žije ve vodě*  
X

*umí plavat*

*menší než pes*



POKUD ŽIJE VE VODĚ, MĚLO BY TO ZVÍŘE UMĚT PLAVAT! A PROTOŽE JSME DOSTALI JEN JEDEN ŽETON, VYPLÝVÁ Z TOHO, ŽE NEJDE O VODNÍHO SAVCE.

*lední medvěd*

*dravec*

*Evropa*  
X



Joker

TAKŽE MÁME DRAVCE, KTERÝ JE SUCHOZEMSKÝ SAVEC, NEMÁ NIC SPOLEČNÉHO S POLÁRNÍMI MEDVĚDY A NEŽIJE V EVROPĚ...! A BUĎ UMÍ PLAVAT, NEBO JE MENŠÍ NEŽ PES.

*kočkovitý*

*skvrny/ pruhy*

*prales*



JO! VŠECHNY TŘI!

*panter*

*tygr*



VYHRÁLI JSME!

Ke smazání karet stop po odehrání partie se nejlépe hodí kousek papírového ubrousku nebo kapesníku. Mazací houby mohou někdy na bílých kartách zanechávat stopy.



## KONEC HRY

### Vítězství!

Hráči vítězí, jakmile některý ze stopařů vyloží na stůl kartu trofeje, na níž je napsáno hledané klíčové slovo. Nehraje roli, zda ostatní stopaři dopsali své stopy. Čím rychleji správnou trofej ulovíte, tím vyšší hodnocení získáte:

**Sedmé kolo:** Bystří sokolové

**Páté a šesté kolo:** Ostřílení ohaři

**Čtvrté až druhé kolo:** Mazaní lišáci

### Porážka...

Partie skončí prohrou, nastane-li některá z následujících situací:

- Využili jste všechny karty trofeje, aniž byste hledané klíčové slovo odhalili.
- Napsali jste klíčové slovo na kartu stopy.
- Skončilo 7. kolo, aniž by bylo klíčové slovo odhaleno.



## UŽITEČNÉ RADY

### Internet

Lišák si může dohledávat a ověřovat informace na internetu. Stopaři však nikoli.

### Pro stopaře

Diskutujte. Pokuste se dát dohromady skupinky stop, které vás posunou dál. Pokud například hledáte místo, kde se má nalézat nějaký památník, a napíšete všech 5 kontinentů, nejspíše získáte od lišáka jen jeden žeton. Kromě informace o tom, že se nachází na Zemi, tak nezískáte žádnou stopu, jež by vás ve vašich dedukcích posunula dál.

### Pro lišáka

Mějte stále na paměti, že vaším cílem v roli lišáka je pomoci stopařům nalézt klíčové slovo. Při umísťování žetonů se nemusíte řídit faktickou či objektivní správností. Záleží pouze na tom, jak obratně se vám podaří stopaře vést směrem ke klíčovému slovu. Můžete se dostat do situace, kdy některé „fakticky správné“ stopy raději neoznačíte. Pokud se hráči například snaží odhalit slovo „papež“ s počáteční nápovědou „osobnost“, může být vhodnější ignorovat stopu „politika“, přestože mnoho papežů v historii hrálo důležitou politickou roli. Nezapomeňte si také v případě jakýchkoli nejasností upřesnit význam stop, které stopaři napsali, abyste si byli jisti, že všichni máte na mysli totéž!

**Výtvarný ředitel:** Manuel Sanchez  
**Grafika a ilustrace:** Sébastien Bizos  
**Koordinátor testerů:** Matthew Legault  
**Dodatečný vývoj:** Matthew Legault, Carl Brière, Hélène Vigneault  
**Korektury:** Tina Wayland  
**Producent:** Christian Lemay  
**CZ překlad:** Jan Dvořák  
**Produkce CZ verze:** David Rozsival  
**DTP CZ verze:** Michal Pechl



Za každý jeden strom  
pokácený k výrobě našich  
her jeden nový vysadíme.