

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

# KRYCÍ JMÉNA DUET

KOOPERATIVNÍ  
HRA SE SLOVY



videonávod  
(v angličtině):



**CGE**  
Czech Games Edition

**MINDOK**

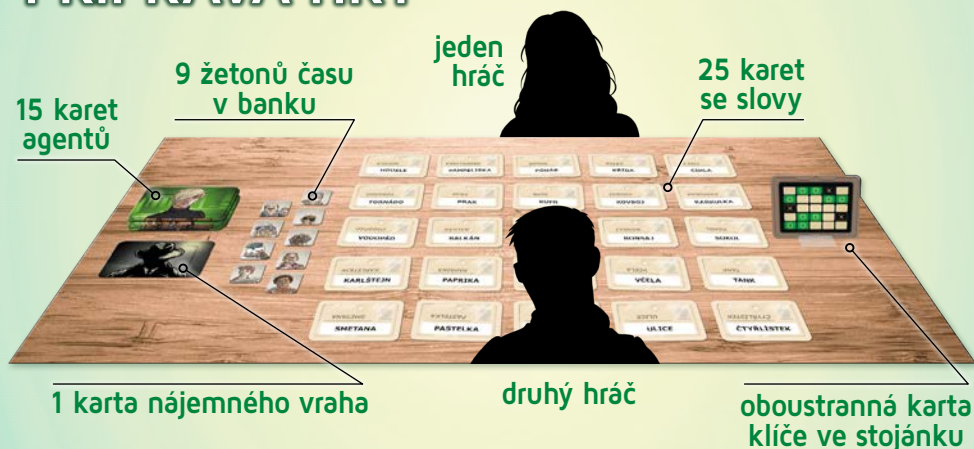
# PŘEHLED

Vžijte se do rolí dvou špiónů na tajné misi. Každý z vás zná 9 agentů, které ten druhý musí kontaktovat. Komunikovat smíte jen v zakódovaných zprávách, aby vás nevystopovali nájemní zabijáci. Podaří se vám splnit misi, než vyprší čas?

**Krycí jména: Duet** je kooperativní hra pro 2 či více hráčů. Karta klíče určuje, na kterých 9 slov musíš svému spoluhráči napovědět a kterým 3 slovům je třeba se vyhnout. Náповěda musí být jen jednoslovná, ale může navdět na více slov zároveň. Tvůj spoluhráč ti naopak bude dávat nápovědy na slova, která musíš uhodnout ty. Pokud se vám podaří kontaktovat všechny agenty, než vám dojdou tahy, oba vyhráváte.

Následující pravidla jsou určena pro hru ve 2 hráčích, ale může vás hrát i více. Podrobnosti najdete na straně 11.

## PŘÍPRAVA HRY



Oba hráči se posadí naproti sobě.

Zamíchejte karty se slovy a 25 z nich náhodně rozložte do mřížky 5 x 5 (viz obrázek).

Karty agentů a nájemného vraha umístěte někam, kde na ně oba hráči dosáhnou.

9 žetonů času položte vedle mřížky slov, stranou s náhodným kolemjdoucím nahoru (viz obrázek). Budou tvořit bank.



**2 žetony času s modrým pozadím nechte v krabici.** Ve standardní hře budete potřebovat jen 9 žetonů. Standardní hra je ale relativně náročná, takže pokud si ji budete chtít trochu zjednodušit, přidejte i 10., případně 11. žeton času.

Zamíchejte balíček karet klíče a jednu kartu náhodně vylosujte. Umístěte ji do plastového stojánku a postavte vedle mřížky slov tak, aby každý hráč viděl jen jednu stranu. Karta musí být orientována na šířku (viz obrázek), libovolnou delší stranou nahoru.

**Poznámka:** Dejte pozor, aby nikdo z vás neviděl druhou stranu karty ani při její přípravě.

## KARTY KLÍČE

Každá partie se řídí jednou kartou klíče. Na straně, kterou vidíš, je 9 polí označeno zeleně (agenti). Tato pole označují pozice těch slov, která musí uhodnout tvůj spoluhráč.

Zároveň jsou 3 další pole zbarvena černě (nájemní vrazi). Pokud tvůj spoluhráč tipne některé z těchto slov, oba okamžitě prohráváte.

Zbýlá slova jsou náhodní kolemjdoucí – lidé, co se prostě pletou do cesty. Pokud bude tvůj spoluhráč hádat některé z těchto slov, počítá se to jako chybný pokus.

I tvůj spoluhráč vidí na své straně 9 zelených a 3 černá pole, ale v jiném vzoru – většina označených slov se liší od těch tvých. Spoluhráč ti bude dávat nápovědy na ta slova, která sám vidí jako zelená.



Na těchto 9 zelených slov napovídáš.

Vyhni se nápovědám, které by mohly vést na 3 nájemné vrahy.

Zkus se vyhnout náhodným kolemjdoucím.



## CÍL HRY

Oba hráči vyhrávají, jestliže se jim povede odhalit všech 15 slov agentů za 9 nebo méně tahů.

**Poznámka:** Každý napovídá na 9 slov.  $9 + 9$  je víc než 15, ale některá slova se překrývají – jsou zelená z obou stran. Více na poslední stránce.

## KDYŽ UŽ ZNÁTE KRYCÍ JMÉNA...



I když už umíte hrát Krycí jména, **měli byste si přečíst celá pravidla**. Nebo alespoň zvýrazněné části. Základní myšlenka je sice stejná, ale některé herní principy se liší.

Karta klíče je oboustranná, se spoluhráčem se střídáte na tahu a navzájem si dáváte nápovědy. Žetony času slouží k počítání tahů. A slovo, které vypadá jako zelený agent, když napovídáš, může být někým úplně jiným, když je na tobě řada s hádáním.



# PRŮBĚH HRY

Hru začni tak, že se pokusíš najít nápovědu, která by spojovala alespoň dvě slova, která vidíš na své straně karty klíče jako zelená. Tvůj spoluhráč může mezitím hledat nápovědu na své zelená slova.

## NÁPOVĚDA

**Nápovědu tvoří vždy právě jedno slovo a jedno číslo.** Číslo udává, ke kolika slovům na stole se nápověda vztahuje.

Například *oboživelník: 2* může být dobrá nápověda na slova ŽABKA a SKOKAN.

Nápovědou nemůže být žádné z nezakrytých slov na stole ani slovo se stejným kořenem jako některé z nich. Pro slova výše tedy nelze použít nápovědu *skokan: 2* ani *skáče: 2*. Více k pravidlům nápověd na str. 10.

Samozřejmě je možné dát nápovědu jen na jedno slovo, ale pokud chcete hru vyhrát, budete muset vymyslet nějaké nápovědy na alespoň dvě slova. Vymyslet dobrou nápovědu na tři nebo více slov je velký úspěch.

## První nápověda

**První nápovědu může dát libovolný hráč.** Předpokládejme, že tys našel dobrou nápovědu, zatímco spoluhráč stále vymýšlí. Můžeš tedy začít.

**Řekneš jedno slovo a číslo...** a to je vše. Teď musí tvůj spoluhráč přijít na to, která slova jsi měl na mysli.

## HÁDÁNÍ

V kole, kdy dávaš nápovědu, **hádá tvůj spoluhráč.** Prohlédne si slova na stole, a jakmile se definitivně rozhodne, **dotkne se rukou jednoho vybraného slova.** Až poté můžeš na kartě klíče zkontrolovat, jestli hádal správně:



- **Pokud se spoluhráč dotkl slova, které je na tvé straně karty klíče zelené, hádal správně. Zakryj slovo zelenou kartou agenta.** Spoluhráči se povedlo navázat kontakt s jedním z agentů a oba jste o krok blíže k vítězství. (Pozn.: Může se stát, že spoluhráč náhodou trefí jiné zelené slovo, než na které jsi napovídal. I v tom případě se to počítá jako správný tah, zakryj slovo zeleným agentem a tvář se, jako by to bylo přesně to slovo, na které jsi napovídal.)
- **Pokud se spoluhráč dotkl slova, které je na tvé straně karty klíče černé, narazil na nájemného vraha. Hra končí, oba jste prohráli.** Tvůj spoluhráč nebyl při kontaktování agentů dost opatrný a dopadli ho zabijáci z nepřátelské organizace.
- **Pokud se spoluhráč dotkl slova, které je na tvé straně karty klíče běžové, označ dotyčné slovo žetonem času.** Vezmi žeton času z banku a polož jej na dotyčné slovo, stranou s náhodným kolemjdoucím nahoru. Šipka na žetonu by měla ukazovat směrem k tvému spoluhráči (symbolizuje směr vyřčené nápovědy). Žeton umístí tak, aby nezakrýval samotné slovo – z druhé strany karty klíče to totiž může být agent, takže ty můžeš dané slovo stále hádat.



**Setkání s náhodným kolemjdoucím znamená konec tahu,** setkání s nájemným vrahem konec celé hry. Pokud naopak spoluhráč uhádne zeleného agenta, může hádat dál.

## Jedna nápověda, více pokusů

**Pokud spoluhráč prvním pokusem našel agenta, může pokračovat v hádání. (Přitom nedostává další nápovědu!)** Pokud byl i druhý tip úspěšný, může hádat znovu. A znovu. **Počet pokusů není omezen, za podmínky, že všechny předchozí byly správné.**

V ideálním případě najde tvůj spoluhráč všechna slova, na která jsi v tomto kole napovídal. Samozřejmě to ne vždy dopadne takhle dobře:

## KONEC KOLA

**Každé kolo sestává z právě jedné nápovědy** a alespoň jednoho tipu. Kromě setkání s nájemným vrahem může kolo skončit dvěma způsoby:

- **Nesprávným tipem.** Pokud se tvůj spoluhráč dotkne karty náhodného kolemjdoucího, **označ ji žetonem času z banku a kolo končí.**
- Po alespoň jednom správném tipu **se může tvůj spoluhráč rozhodnout, že už nechce dál hádat. V tom případě si vezme žeton času z banku,** otočí jej stranou se složkou nahoru a položí jej na stůl před sebe.

**Každý tah tedy končí tím, že vezmete žeton času z banku.** Počet žetonů času, které v banku zůstávají, se rovná počtu kol, která ještě máte k dispozici.

Pokud půjde vše dobře, uhádne tvůj spoluhráč tolik slov, na kolik jsi napovídal, a poté skončí. Může se ale také rozhodnout přestat hádat dříve, protože si třeba není jistý. Také smí hádat naslepo, ale tím se samozřejmě vystavuje riziku, že narazí na vraha.

## DALŠÍ KOLO

**Ty a tvůj spoluhráč se musíte v napovídání střídat.** Takže pokud jsi ty dával první nápovědu, ve druhém kole bude napovídat spoluhráč tobě.

**Když hádáš, je důležité pouze to, co vidí tvůj spoluhráč na své straně karty klíče.** Slova, která on vidí jako zelená, mohou být z tvého pohledu zelená, béžová i černá. Je tedy lepší soustředit se jen na slova a kartu klíče ignorovat.

**Slovo zakryté zeleným agentem už není třeba hádat znovu.** Pokud tedy uhodneš slovo, které je zelené na obou stranách karty klíče, tvůj spoluhráč jej zakryje a ty už na něj nemusíš napovídat. (Svému spoluhráči ovšem nesmíš prozradit, že slovo bylo zelené i z tvého pohledu.)

**Slovo označené žetonem času může druhý hráč stále hádat.** Jestliže tvůj spoluhráč omylem tipnul náhodného kolemjdoucího, je daná karta označena žetonem času a šipka ukazuje směrem ke spoluhráči. Pokud budeš stejné slovo později hádat i ty, mohou nastat následující situace:

- Spoluhráč vidí slovo jako nájemného vraha. V tom případě prohráváte hru.
- Spoluhráč vidí slovo jako náhodného kolemjdoucího. V tom případě jej označí druhým žetonem času, se šipkou ukazující směrem k tobě. Oba žetony času položte přes slovo, které se odtěď považuje za zakryté.
- Spoluhráč vidí slovo jako agenta. V tom případě jej zakryje zelenou kartou agenta. Žeton času nechte položený na kartě agenta.

## Nápovědy z předchozích kol

Může se stát, že neuhodneš všechna slova, na která ti spoluhráč napovídal. Buď proto, že sis udělal chybu, nebo proto, že sis nebyl jistý a raději ses rozhodl dobrovolně skončit dříve.

Až budeš hádat příště, nezapomínej ani na tyto zbylé nápovědy z minulých kol. Nemusíš totiž hádat jen slova vztahující se k aktuální nápovědě. **Můžeš se kdykoliv vrátit i k tomu, co ti zbylo z minula.**

Toto je třeba mít na paměti, i když vymýšlíš nápovědy. Tvůj spoluhráč by si měl pamatovat nápovědy z předchozích kol, takže pokud mu zbyla nějaká neuhodnutá slova, může je dohánět později a třeba nebude nutné vymýšlet na ně druhou nápovědu.

## KONTAKTOVÁNÍ POSLEDNÍHO AGENTA

**Jakmile je všech 9 slov, která vidíš jako zelená, zakryto kartami agentů, oznam spoluhráči,** že už nemá co hádat. Obvykle se to stane v kole, kdy ty napovídáš, a spoluhráč tedy kolo ukončí tím, že si vezme žeton času z banku. Ve všech zbývajících kolech bude nápovědy vymýšlet on.



# PŘÍKLAD



Hra je připravená jako na obrázku výše. Protože tě napadla dobrá nápověda na 3 slova, nabídneš se, že začneš, a řekneš **červená: 3**.

Spoluhráč se správně dotkne karty KARKULKA, protože Červenou Karkulku zná snad každý. Zakryješ KARKULKU zelenou kartou agenta. Další typicky červená věc by mohla být CIHLA, takže spoluhráč zkusí toto slovo.

Bohužel je to nesprávný tip a tah končí. Označíš CIHLU žetonem času, stranou s náhodným kolemdoucím nahoru a šipkou směřující ke spoluhráči.

Teď je na řadě s napovídáním tvůj spoluhráč. Zamyslí se a řekne **sýr: 2**. HERMELÍN se zdá být jasná volba, dotkneš se ho a spoluhráč jej zakryje zelenou kartou agenta. Slovo HERMELÍN bylo zelené i z tvé strany karty klíče, ale to spoluhráči neříkej. Druhé slovo k **sýru** není jednoznačné. Neříká se náhodou nějakému tvrdému sýru cihla?

Dotkneš se CIHLY. Spoluhráč slovo zakryje zelenou kartou agenta. Žeton času, který na ní už ležel, položíš navrch na agenta. Není důvod, abys zkoušel nějaký náhodný tip, takže si vezmeš z banku žeton času a položíš jej před sebe stranou se složkou nahoru.

(Spoluhráč ve skutečnosti dával nápovědu na HERMELÍN a BALKÁN. Ale CIHLA byla na jeho straně karty klíče také zelená, takže se to počítá jako správný tip. Spoluhráč nesmí nijak dát najevo, že ses trefil jen náhodou, musí se chovat tak, jako by CIHLA bylo slovo, které měl na mysli.)

Vymýšlení nápovědy je znovu na tobě. Řekneš **zmrzlina: 2** a doufáš, že spoluhráč vybere POHÁR a SMETANU. Nejdříve se dotkne SMETANY. Zakryješ slovo zelenou kartou agenta. Spoluhráč si není jistý druhým slovem na **zmrzlinu**, ale napadlo ho, že další červenou věcí by mohla být PASTELKA. Dotkne se jí a ty ji zakryješ zelenou kartou agenta. Spoluhráč se už už chystá označit KRÍDU, protože pastelka jej dovedla na myšlenku barevných kříd. Zadržíš dech, protože KRÍDA je nájemný vrah, ale musíš se dál chovat úplně klidně. Naštěstí si spoluhráč všimne PAPRIKY a vybere ji. Zakryješ ji zelenou kartou agenta a při tom samozřejmě nesmíš dát najevo, jak se ti ulevilo, protože bys tím předával nepovolené informace. Nakonec spoluhráč objeví i POHÁR, dotkne se ho a ty jej zakryješ zelenou kartou agenta.

Spoluhráč končí tah, takže si vezme z banku žeton času. Zbývá vám 6 kol a stav hry je následující:



# KONEC HRY

## ČISTÉ VÍTĚZSTVÍ

Jakmile jsou všechna zelená slova z obou stran karty klíče zakryta, oba vyhrávají.

**Ve hře je 15 zelených karet agentů, takže je potřeba uhodnout 15 slov.** (Sice jich je na každé straně 9, ale 3 z nich se překrývají.) Jakmile je tedy umístěna poslední zelená karta, vyhráváte. Samozřejmě je možné, že hra skončí i jinak:

## NÁJEMNÝ VRAH

Pokud se některý z hráčů dotkne slova, které druhý hráč vidí na kartě klíče jako černé, dopadli vás nájemní vrazi a oba prohráváte.



## NÁHLÁ SMRT

**Jestliže jste vypotřebovali všechny žetony času,** a ještě stále zbývá uhodnout několik slov, přichází na řadu poslední kolo, tzv. náhlá smrt.

**Nikdo už nedává nápovědy,** čas vypršel. Během tohoto kola smíte jen využít informace, které jste dosud získali, a pokusit se tak ještě na poslední chvíli hry vyhrát.

Pokud neuhodnutá slova zbývají jen jednomu hráči, bude hádat jen tento hráč. Pokud neuhodnutá slova zbývají oběma, musíte hádat postupně oba, ale můžete se libovolně střídát. Nesmíte se ovšem domlouvat na strategii, kdo má hádat kdy.

**Slova se hádají a zakrývají obvyklým způsobem.** Tedy když se spoluhráč dotkne některého slova, tvá strana karty klíče určuje, zda to byl správný tip.

**Jakýkoliv špatný tip (včetně náhodného kolemdoucího) v tomto kole končí hru a oba prohráváte.**

Jestliže ale správně najdete všechna zbývající zelená slova, vyhráváte.

# OMEZENÍ KOMUNIKACE

Je velmi důležité, abys omylem neprozradil něco, co spoluhráč nemůže sám vydedukovat. Můžeš tedy komentovat například to, která slova zvažuješ hádat a proč, ale pokud třeba vydedukuješ z již zakrytých slov, že některé slovo určitě hádat nemůžeš, neprozrazuj to. Obecně neříkej nic o tom, jak vypadá tvoje strana karty klíče. Takže když uhodneš slovo a spoluhráč je zakryje zelenou kartou agenta, neříkej, jakou barvu má dané slovo z tvého pohledu. Taky nenapovídej spoluhráči, kdy má skončit s hádáním nebo kolik slov mu ještě zbývá uhodnout. Jedině až jsou všechna zelená slova ze tvé strany klíče zakryta, spoluhráči to řekni.

**TEĎ JSTE PŘIPRAVENI NA SVOU PRVNÍ MISI!  
Až dohrajete, otočte stránku a podívejte se, jak jste dopadli.**

# TAK JAK TO ŠLO?

## NARAZILI JSTE NA NÁJEMNÉHO VRAHA

Jo, to se stává. Prohráli jste. Za to jsou nájemní vrazi placeni. Můžete otočit karty slov (nebo připravit novou sadu), vylosovat novou kartu klíče a zkusit to znovu.

Než napovíte, přesvědčte se, že se vaše nápověda nijak nevztahuje k žádnému ze tří slov označených jako nájemní vrazi. Pozorní hráči se umějí vrahům vyhnout. Tedy většinou...

Hodně štěstí!

## DOŠEL VÁM ČAS

Náhlá smrt skončila nesprávným tipem, takže se vám nepodařilo kontaktovat všechny agenty. Ale nevzdávejte se. Otočte karty slov (nebo připravte novou sadu), vylosujte novou kartu klíče a zkuste to znovu. Abyste uspěli, musí se většina nápověd vztahovat alespoň ke dvěma slovům. Nebojte se dávat nápovědy, které nejsou úplně jednoznačné. Váš spoluhráč ví, že ne každá nápověda může být naprosto přesná. Jen dejte pozor na nájemné vrahy.

Pokud vám stále dochází čas, zkuste si připravit 10. či 11. žeton času (takže budete mít jedno, příp. dvě kola navíc). Možná pro vás bude snazší začít jednoduššími misemi, než se pustíte do těžších výzev.

## VYHRÁLI JSTE MISI S 10 NEBO 11 ŽETONY ČASU

Super! Sice jste hráli s nějakými žetony času navíc, ale povedlo se vám kontaktovat všechny agenty a vyhnout se nájemným vrahům. Mise splněna!

Doufáme, že se vám hra líbila. Buď si ji můžete takhle zahrát znovu, nebo zkuste misi s jen 9 žetony času. Bude to o něco těžší, ale po několika pokusech nebo s trochou štěstí se vám to určitě povede.

## VYHRÁLI JSTE STANDARDNÍ MISI S 9 ŽETONY ČASU

Úžasné! Vedli jste si skvěle, teď jste připraveni na vše!

Kapitola na další stránce vysvětluje, jak používat mapu misí, která nabízí další, těžší výzvy. Různé mise pak budou vyžadovat různou míru schopností a strategie.

Samozřejmě si také můžete zahrát znovu misi s 9 žetony času. Ve hře je tolik karet slov a klíčů, že každá partie bude úplně jiná.

## Bodování mise s 9 žetony času

V některých hrách stále jen narážíte na náhodné kolemjdoucí a musíte využívat kolo náhlé smrti, abyste se pracně dobrali vítězství. V jiných hrách vám k tomu naopak stačí jen 7 nebo 8 kol. Pokud si chcete porovnat, jak jste si vedli, můžete si spočítat skóre:

- Získáte 3 body za každý žeton času, který zůstal v banku. (Nezapomeňte, že si můžete vzít žeton času i za poslední, vítězné kolo.)
- Získáte 1 bod za každý žeton času, který leží před některým z hráčů.
- Ztratíte 1 bod, pokud jste k vítězství potřebovali náhlou smrt.

Pokud jste získali více než 5 bodů, vedli jste si dobře. 9 nebo 10 bodů je skvělý výsledek. A pokud dokážete uhrát více než 10 bodů, opravdu byste měli vyzkoušet mapu misí.

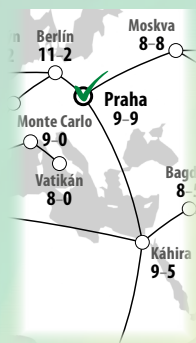




# MAPA MISÍ

Takže se vám povedlo vyhrát standardní misi s 9 žetony času? Gratulujeme!

(Pokud ne, zkoušejte to dál. Vraťte se sem, až se vám to podaří.)



Váš tým je nyní připraven na náročnější misi. Vezměte si z bločku jeden list s mapou. (Je jich tam více, abyste mohli hrát mise v různých týmech.) Napište svá jména do rámečku „Tým“ a na mapě si odškrtněte políčko Praha. Právě jste totiž úspěšně dokončili pražskou misi 9-9!

Dál můžete pokračovat libovolnou misí, která je napojená na Prahu. (Máte na výběr Berlín, Káhiru nebo Moskvu.) A co znamenají čísla u každé mise?

## PARAMETRY MISE

Každá mise má dva parametry. **První číslo znamená celkový počet kol.** Když misi připravujete, vyložíte do banku tolik žetonů času a zbytek nechte v krabici. Například v Moskvě jich potřebujete jen 8, zatímco v Berlíně všech 11. **Druhé číslo udává počet možných chyb.** Jen tolik žetonů otočíte stranou s náhodným kolemjdoucím nahoru. Zbytek bude mít na horní straně složku. Když například připravujete misi v Káhiře, vyložíte 9 žetonů času, ale jen 5 z nich otočíte stranou s náhodným kolemjdoucím nahoru:

**Káhira 9-5** celkem 9 žetonů času



5 možných chyb

Moskva 8-8, Jakarta 7-7 a Singapur 6-6 fungují obdobně jako standardní mise, jen s méně žetonů času. U ostatních misí máte navíc omezený počet možných chyb.

## POUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ ČASU

**Pokud se hádající hráč rozhodne skončit s hádáním,** vezme si z banku žeton času **se složkou na horní straně.** Pokud už zbývají jen žetony s náhodnými kolemjdoucími, vezme si jeden z nich a položí jej před sebe stranou se složkou nahoru. **Pokud kolo skončí, protože narazíte na náhodného kolemjdoucího,** napovídající hráč vezme z banku žeton času **s náhodným kolemjdoucím na horní straně** a označí jím hádané slovo jako obvykle. **Jestliže vám už ale tyto žetony došly,** budete penalizováni. **Vezměte z banku místo toho 2 žetony času se složkou na horní straně,** otočte je na stranu s náhodným kolemjdoucím a označte jimi hádané slovo (položte je na sebe). Chybný tip vás tentokrát stál dva tahy místo jednoho.



Samozřejmě pokud narazíte na nájemného vraha, jsou žetony času irelevantní – ihned prohráváte.

Když použijete svůj poslední žeton času (nebo dva poslední žetony najednou), začíná jako obvykle poslední kolo, náhlá smrt. **Ovšem pokud byste měli použít víc žetonů času, než vám zbývá, ihned prohráváte.** To se může stát jen tehdy, když vám zbývá poslední žeton času, se složkou na horní straně, a hádající hráč trefí náhodného kolemjdoucího.

## DALŠÍ MISE

Když úspěšně dokončíte misi v Berlíně, Káhiře nebo Moskvě, označte ji jako splněnou. Odemknou se vám další mise za nimi. Můžete pokračovat po libovolně odemčené cestě.

Různé mise vyžadují rozdílné strategie. V některých budete muset být opatrní a dávat velmi přesné nápovědy. V jiných se vyplatí nápovědy na co nejvíce slov a odvážné tipy. Mapu misí používejte tak, jak vám to bude nejlépe vyhovovat. Možná si najdete oblíbenou misi, kterou budete přehrávat stále znova. Nebo se budete snažit splnit všechny mise na mapě. Linky pod mapou slouží k zapisování zajímavých herních momentů.

**Pokud vám mapy dojdou, můžete si vytisknout nové. Stáhněte si tiskové PDF z [czechgames.com](http://czechgames.com).**

# PLATNÉ A ZAKÁZANÉ NÁPOVĚDY

Některé nápořvědy jsou zakázané, protože porušují myšlenku hry.

**Nápořvědy se musí vztahovat k významu slov.** Nemůžete tedy napovídat např. pomocí písmen ve slovech nebo pomocí pozice karet na stole. *Prostřední: 1* není platná nápořvěda na slovo uprostřed mřížky. *S: 3* není platná nápořvěda na tři slova, která začínají na S. *Tříslabičná: 2* není platná nápořvěda na dvě tříslabičná slova.

**Číslo, které následuje za nápořvědou, nesmí být součástí nápořvědy.** *Kyselý: 7* tedy není platná nápořvěda na CITRON a SNĚHURKU.

**Písmena a čísla mohou být platnou nápořvědou, pokud se vztahují k významu slov.** Můžete třeba dát nápořvědu *tří: 2* na MUŠKETÝRA a OŘÍŠEK. Taky můžete použít *C: 2* jako nápořvědu na UHLÍK a STRUNU.

**Jako nápořvědu nesmíte použít žádné slovo, které leží nezakřytě na stole nebo má stejný kořen** jako některé z nich. Za zakřyté se slovo považuje, pokud je překryto zelenou kartou agenta nebo dvěma žetony času. Pokud je tedy například nezakřytý HOROLEZEC, nesmíte napovídat *horolezec, horský, lézt* apod., ale *role* je v pořádku, protože nemá stejný kořen, jde jen o náhodnou shodu hlásek. Pro jiné části slov (předpony, koncovky) toto pravidlo neplatí. *Sportovec* je tedy platná nápořvěda na slovo HOROLEZEC.

Některé dvojice slov se v češtině stejně vyslovují, ale jinak píší (tzv. homofony). Pokud chcete zdůraznit, že dáváte nápořvědu *led*, a ne *let*, popř. *výř*, a ne *vír*, můžete ji **vyhláskovat**.

**Cizí přízvuky, imitace hlasů ani zpívání nejsou dovoleny.** Nesmíte tedy třeba říct *strouhanka: 2*

s francouzským přízvukem jako nápořvědu pro ROHLÍK a NAPOLEONA. A nesmíte ani používat překlady slov do jiných jazyků. **Jediná povolená cizí slova jsou ta, která byste běžně použili v české konverzaci.** (Takže *croissant: 2* by bylo v pořádku.)

**Vlastní jména jsou povolena, pokud jsou jednoslovná.** Takže *Michelangelo* je platná nápořvěda, ale *Leonardo da Vinci* už ne. Jediné, že byste povolili:

## VOLITELNÁ PRAVIDLA

*Leonardo da Vinci, NHL, Štědrý den, dvacáté století* nebo *Marečku, podejte mi pero!* by mohly být dobré nápořvědy, ale porušují pravidlo o jednom slově. Pokud chcete, můžete se domluvit, že povolíte i zkratky a víceslovné názvy či jména. Samozřejmě je ale zakázáno vymýšlet nová slova či složeniny.

## POSTIHY ZA ZAKÁZANÉ NÁPOVĚDY

Pokud někdo z vás omylem řekne zakázanou nápořvědu, jako postih odstraňte jeden žeton času z banku. Pak můžete hádat, jako by nápořvěda byla platná. (Takže na konci tahu pravděpodobně vezmete z banku další žeton času.) v některých případech může zakázaná nápořvěda prozradit tolik, že je lepší začít úplně novou hru, ale většinou stačí výše zmíněný postih.

## ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NULA

Je možné dát i nápořvědu na nula slov. Pokud například chceš, aby spoluhráč uhádl VEVERKU, KRÁLÍKA a PŠTROSA, ale zároveň se vyhnul MAMUTOVI (protože je to nájemný vrah), můžeš zkusit nápořvědu *vyhynulý: 0*. Podle toho by měl

spoluhráč pochopit, že nemá hádat MAMUTA, a dokonce by mohl vyvodit, že MAMUT překáží jednoduché nápořvědě *zvíře: 3*.

I když použiješ nápořvědu na nula slov, spoluhráč musí stále hádat alespoň jednou.

# VÍCE NEŽ 2 HRÁČI

Tato hra byla původně vytvořena pro 2 hráče, ale během testování jsme se dobře bavili i ve větších skupinkách. Pokud vás chce hrát více najednou, rozdělte se do dvou přibližně stejných skupin a posaďte se k opačným stranám stolu. Každý by měl vidět na právě jednu stranu karty klíče.

Průběh hry je stejný jako ve dvou hráčích. Kdokoliv z napovídajícího týmu může dát nápovědu a všichni ve druhém týmu hádají. Na nápovědě se můžete domlouvat, ale tak, aby vás neslyšel druhý tým. Můžete šeptat, psát si poznámky, odejít z místnosti nebo se nedomlouvat vůbec, jak chcete.

Hádající tým se může též domlouvat, ale tak, aby neprozradil nic o své straně karty klíče. Jako obvykle se tip počítá jako oficiální, až když se někdo z týmu vybrané karty dotkne.



# VOLNĚJŠÍ POŘADÍ

Někteří z testerů hráli raději variantu, kdy se hráči nemusí střídat v dávání nápověd. Můžete se domluvit, že jeden hráč může napovídat i více kol po sobě. Ale pak by měl na řadu přijít zase druhý hráč. A dát nejdříve všechny nápovědy na jednu stranu karty klíče a až pak začít napovídat na druhou stranu je zcela proti myšlence hry.

## Hra Vlaďi Chvátila & Scota Eatona

Ilustrace: Tomáš Kučerovský

Grafický design: František Horálek, Filip Murmak

Slova a překlad: Dita Lazárková, Ondřej Skoupý

**Testerů:** Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Lěňa, Katka, Vláša, Alne, Meysa, Matuš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva a další z Czechgamingu, Podmitrova, Malenovic a dalších českých herních klubů a akcí; Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson a spousta dalších hráčů z akcí Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek a dalších po celém světě.

**Speciální poděkování:** Petru Murmakovi, Jasonu Holtovi, Paulu Groganovi, Joshuovi Githensovi a Michalu Štachovi za nespočetné prezentace a testování hry na herních akcích. Naším rodinám Alence, Haničce, Pavlíkovi a Marcelu Chvátilovým, Kristině Eaton, Lence Murmakové, Sierre Stoneberg Holt a Vicky Strickland za to, že byly k dispozici kdykoliv, když bylo potřeba otestovat novou verzi. Celému týmu CGE (a zvláště Dítě Lazárkové a Vítovi Vodičkovi) za to, že na všechno dohlíželi, vyráběli skvělé prototypy a vždycky si našli chvíli na další partii Duetu :)



© Czech Games Edition  
www.CzechGames.com

srpen 2017

# NEZAPOMEŇTE

Každý tah se skládá z přesně jedné nápovědy a minimálně jednoho tipu. Dokud hádáte správně, je počet pokusů neomezený.

Když se hráč dotkne vybraného slova, **druhý hráč zjistí na své straně karty klíče, zda byl tip správný.**

Pokud se dotknete **běžového slova, končí tah.** Pokud se dotknete **černého slova, končí celá hra.**

**Slovo označené jedním žetonem času může druhý hráč stále ještě hádat.** Až když na něm leží dva žetony, považuje se za zakryté.

**Každé kolo vás stojí jeden žeton času z banku.** Buď jej použijete k označení nesprávně hádaného slova (stranou s náhodným kolemjdoucím nahoru), nebo si jej před sebe položí hádající hráč (stranou se složkou nahoru), aby dal najevo, že už dál nechce hádat.

**Pokud vám došly žetony času, a stále zbývá najít některá slova, nastává náhlá smrt.** Hádá jeden nebo oba hráči (podle toho, komu zbývají neuhodnutá slova), ale už se nedávají nápovědy. Jestliže někdo neuhodne, prohráváte.

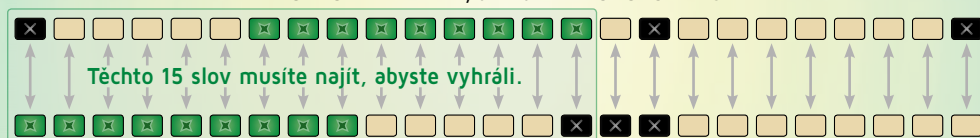
**Když hrajete s mapou misi, nesprávný tip vás může stát až 2 žetony času.** To se stane, pokud překročíte limit povolených chyb. Pokud vám zbývá poslední žeton času, ale musíte odevzdat dva, ihned prohráváte.

**Nikdy neříkejte nic o tom, jak vypadá vaše strana karty klíče.** Jedinou výjimkou je situace, kdy jsou podle vaší strany karty klíče všichni agenti zakrytí. V tom případě o tom spoluhráče informujte.

## TAJEMSTVÍ KARTY KLÍČE

Všechny karty klíče jsou navrženy podle diagramu níže. Tato znalost vám může pomoci ve hře.

ROZLOŽENÍ BAREV, JAK JE VIDÍ SPOLUHRÁČ



ROZLOŽENÍ BAREV, JAK JE VIDÍŠ TY

**Z 9 slov, která ty vidíš jako zelená,** jsou 3 **zelená** i na druhé straně karty klíče. To znamená, že celkem máte uhodnout jen 15 slov. **Poznámka:** Pokud chcete mít přehled o tom, kdo hádal které slovo, může každý z vás pokládat karty agentů tak, aby byly otočené směrem k hádajícímu, popř. používat stranu s odlišným pozadím.

**Ze 3 slov, která ty vidíš jako černá,** je na druhé straně karty klíče 1 **černé**, 1 **zelené** a 1 **běžové**. To znamená, že během hry ti bude spoluhráč napovídat na jedno slovo, které ty sám vidíš jako černé. Z toho vyplývá, že jakmile toto slovo najdeš, už nemá smysl hádat zbylá dvě slova, která vidíš jako černá – jedno z nich je nájemný vrah a druhé náhodný kolemjdoucí.

## DUET A DALŠÍ EDICE KRYCÍCH JMEN



Slova z *Duetu* můžete použít i v původní verzi *Krycích jmen*. Nebo můžete vzít slova z původní sady a hrát s nimi *Duet*. Nebo je můžete smíchat všechna dohromady, takže budete mít k dispozici **800 různých slov**.

*Duet* lze hrát i s kartami z edice *Krycí jména: Obrázky*, jen je třeba hrát s mřížkou 5 x 5 místo běžné 5 x 4.



**Poznámka:** Karty z *Duetu* odlišíte od karet z původní edice podle dvou teček v rohu fotografie.