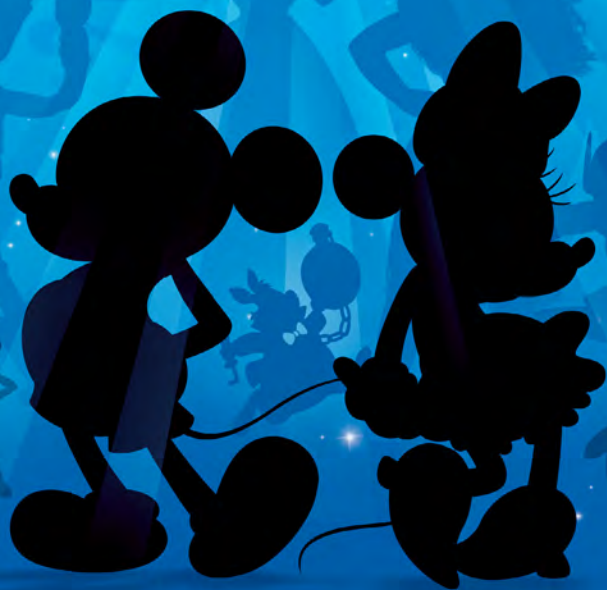


VLAADA CHVÁTIL

KRYCÍ JMÉNA



Disney
RODINNÁ HRA

PRAVIDLA

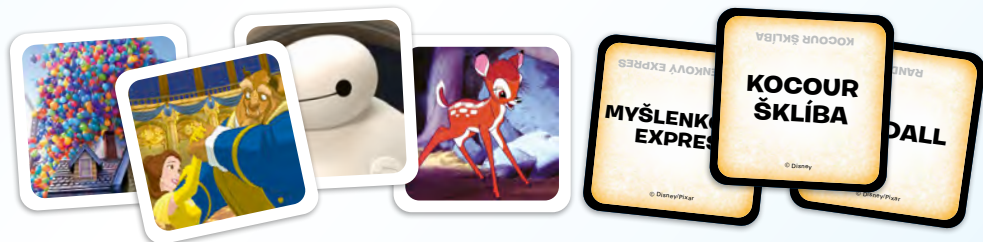
OBSAH

HERNÍ MATERIÁL.....	2
PŘEHLED HRY / PŘÍPRAVA HRY.....	3
KARTA KLÍČE / ZAČÍNÁJÍCÍ TÝM.....	4
ZAKRÝVACÍ DESTIČKY / PRŮBĚH HRY / VÝHRA.....	5
NAPOVÍDÁNÍ / KAMENNÁ TVÁŘ / HÁDÁNÍ.....	6
POČET TIPŮ / POVOLENÉ NÁPOVĚDY.....	7
PŘÍKLAD HRY.....	8
POKROČILÁ HRA / DALŠÍ VARIANTY.....	10
HRA PRO 2 HRÁČE / HRA PRO 3 HRÁČE.....	11
UŽ ZNÁTE KRYCÍ JMÉNA?.....	12

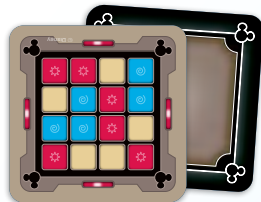
HERNÍ MATERIÁL

200 POHÁDKOVÝCH KARET

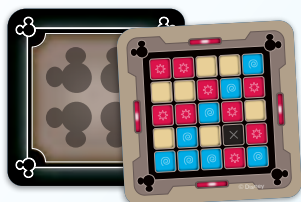
S OBRÁZKY NA JEDNÉ STRANĚ A SE SLOVY NA DRUHÉ



20 KARET SNADNÝCH KLÍČŮ S MŘÍŽKOU 4 × 4



40 KARET POKROČILÝCH KLÍČŮ S MŘÍŽKOU 5 × 5



STOJÁNEK NA KARTU KLÍČE



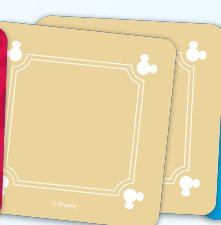
8 MODRÝCH DESTIČEK



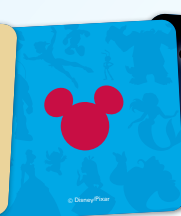
8 ČERVENÝCH DESTIČEK



7 NEUTRÁLNÍCH DESTIČEK



1 DVOJITÁ DESTIČKA



1 DESTIČKA „KONEC ZVONEC“



PŘEHLED HRV

Dva týmy soupeří o to, kterému z nich se dříve podaří objevit všechny své pohádkové karty mezi 16 kartami v mřížce 4 × 4. Každý tým tvoří napovídač a hadači. Napovídač zná pozici správných pohádkových karet a musí týmu dávat co nejlepší nápovědy, aby je všechny objevili dříve, než se to podaří druhému týmu.

PŘÍPRAVA HRV

Hráči se rozdělí do dvou týmů obdobné velikosti a schopností. Doporučujeme alespoň 4 hráče (tzn. dva týmy po dvou). Varianty pro 2 a 3 hráče jsou uvedeny na str. 11.

Jeden hráč z každého týmu bude napovídač. Oba napovídači si sednou na jednu stranu stolu a všichni zbylí hráči (hadači) se posadí naproti nim.

Náhodně vyberte 16 pohádkových karet a vyložte je doprostřed stolu do mřížky 4 × 4. Ta odpovídá kartě klíče pro snadnou hru. Na kartě klíče napovídači vidí, které z pohádkových karet patří jejich týmům (více na str. 4). Pro první hru doporučujeme použít buď jen obrázky, nebo jen slova.

Všechny obrázky i slova na pohádkových kartách by měly být natočeny směrem k hadačům.

POZNÁMKA: Pravidla pro pokročilou hru jsou popsána na str. 10.



Pokud jste už nějakou verzi Krycích jmen hráli, přeskočte na str. 12.

KARTA KLÍČE

V každé hře budete potřebovat jednu náhodně vybranou kartu klíče. Umístěte ji do stojánku libovolnou stranou vzhůru. Hadači nesmí mřížku na kartě vidět.

Mřížka na kartě klíče udává, které z pohádkových karet rozložených na stole patří kterému týmu. Červená pole představují karty, jež musí nalézt červený tým, modrá pole pak označují karty modrého týmu. Běžová pole jsou neutrální karty, které nepatří nikomu.



NAPOVÍDAČI NA ZAČÁTKU HRY VYLOSOVALI TUTO KARTU KLÍČE. VIDÍ TEDY, KTERÉ POHÁDKOVÉ KARTY PATŘÍ JEJICH TÝMŮM.

(OBRÁZKY JSOU ORIENTOVÁNY SMĚREM K HADAČŮM, PROTO JE NAPOVÍDAČI VIDÍ VZHŮRU NOHAMA.)



KARTA KLÍČE

ZAČÍNÁJÍCÍ TÝM

Barevné proužky po stranách karty klíče určují, který z týmů bude začínat (viz zakroužkovaný červený proužek výše). **Začínající tým musí odhalit 6 pohádkových karet, druhý tým jich bude mít 5.**

Napovídač začínajícího týmu bude dávat první nápovědu. (Napovídání bude podrobně vysvětleno dále.)

ZAKRÝVACÍ DESTIČKY

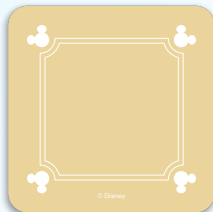
Každý napovídač si před sebe položí 5 zakrývacích destiček v barvě svého týmu. Napovídač začínajícího týmu si navíc vezme i **dvojitou zakrývací destičku** a otočí ji barvou svého týmu nahoru. (Nemá žádnou zvláštní funkci, jde prostě o šestou zakrývací destičku.)

Neutrální zakrývací destičky položí mezi sebe poblíž karty klíče.

POZNÁMKA: *Ve snadné hře budete potřebovat jen 5 modrých, 5 červených, 4 neutrální a 1 dvojitou zakrývací destičku. Zbytek nechte v krabici.*



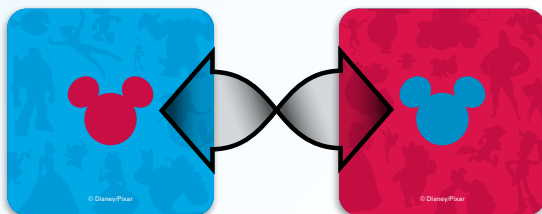
MODRÉ
ZAKRÝVACÍ DESTIČKY



NEUTRÁLNÍ
ZAKRÝVACÍ DESTIČKY



ČERVENÉ
ZAKRÝVACÍ DESTIČKY



DVOJITÁ ZAKRÝVACÍ DESTIČKA – MODRÁ NA JEDNÉ STRANĚ A ČERVENÁ NA DRUHÉ

PRŮBĚH HRV

Týmy se střídají na tahu. Když je váš tým na řadě, úkolem vašeho napovídače je dát **jednoslovnou nápovědu**, na základě které se pak hadači snaží **nalézt pohádkové karty** patřící vašemu týmu (podrobnosti na str. 6 a 7). Každá nápověda se vztahuje k jedné nebo více pohádkovým kartám.

Poté, co dostanou nápovědu, se hadači snaží přijít na to, které pohádkové karty měl napovídač na mysli. Svůj tip vyjádří tím, že se vybrané karty dotknou. Napovídač se podívá na kartu klíče a překryje vybranou pohádkovou kartu destičkou příslušné barvy. Tah týmu končí, když netrefí kartu své barvy,

když se rozhodnou skončit (musí hádat alespoň jednou) nebo když vyčerpali povolený počet nápověd (viz dále).

VÝHRA

Tým, kterému se jako prvnímu podaří zakrýt všechny pohádkové karty své barvy, vyhrává hru!

Je možné vyhrát i v tahu soupeře, pokud chybně označí vaši poslední chybějící kartu.

NAPOVÍDÁNÍ

Úkolem napovídače je vymyslet takovou nápovědu, která se bude vztahovat k jedné, nebo raději k více pohádkovým kartám jeho týmu, a naopak k žádné jiné kartě. Nápovědu tvoří **jedno slovo a jedno číslo**. Číslo udává, ke kolika kartám se nápověda vztahuje.

Příklad:

Dobá nápověda k těmto kartám by mohla být **sníh: 2**.



Ačkoliv musí být samotná nápověda jednoslovná, může se vztahovat k více kartám zároveň – číslo za nápovědou tedy může být vyšší než jedna. Čím více karet se vám povede spojit dohromady, tím lépe.

Dát nápovědu na tři nebo více karet najednou je velký úspěch!

KAMENNÁ TVÁŘ

Napovídači by své nápovědy měli omezit na přesně **jedno slovo a jedno číslo**. Není dovoleno nápovědy nijak komentovat! Neříkejte třeba „Tohle asi neuhodnete, pokud jste neviděli Dumba“ – tím prozrazujete až moc. Neměli byste se upřeně dívat na určitou část mřížky a nijak nevstupujete do diskuze hadačů, tvařte se neutrálně. Po zakrývacích destičkách sáhněte až v okamžiku, kdy se hadači **dotknou** vybrané karty, ne dříve!

Není důležité, zda hadači označí právě ty karty, na něž jste napovídali. Poté, co se dotknou vybrané karty, musí

napovídač zkontrolovat kartu klíče a podle ní vybrat zakrývací destičku. Může se tedy stát, že se hadači sice netrefí, ale „omylem“ označí kartu svého týmu. I to se počítá.

Hadači by se měli soustředit na karty na stole a nevyhledávat oční kontakt s napovídačem.

HÁDÁNÍ

Poté, co napovídač zadá nápovědu, se jeho spoluhráči snaží uhodnout, k jakým pohádkovým kartám se nápověda vztahuje. Pokud je hadačů v týmu více, mohou se mezi sebou bavit. Jakmile se dohodnou, dotkne se jeden z nich vybrané karty prstem. **Napovídač se podívá na kartu klíče a překryje pohádkovou kartou příslušnou zakrývací destičkou** podle toho, zda se jedná o kartu jejich týmu, o kartu soupeřů, nebo o neutrální kartu.

- Pokud hadači vybrali kartu **patřící jejich týmu, mohou pokračovat v hádání** (viz další kapitola) – napovídač ale nedává novou nápovědu!
- Pokud hadači vybrali kartu **patřící druhému týmu, jejich tah končí**. (A zároveň tím pomohli druhému týmu.)
- Pokud hadači vybrali **neutrální kartu, jejich tah končí**.

POČET TIPŮ

Každý tah týmu sestává z přesně jedné nápovědy a jednoho či více tipů. Součástí nápovědy je číslo, které udává, ke kolika pohádkovým kartám se nápověda vztahuje.

Hadači musí hádat alespoň jednou.

Pokud trefí kartu svého týmu, mohou v hádání pokračovat, nebo přestat.

Nejvýše mohou hádat tolikrát, kolik udává číslo v nápovědě plus jedna. Byla-li např. nápověda **střevíček: 3**, mohou hádat až čtyřikrát – samozřejmě pouze pokud budou jejich první tři tipy správné.

Dejme tomu, že jste správně uhodli všechny tři karty, které souvisejí se **střevíčkem**. Co ale s posledním tipem? Na začátku hry jej nejspíš nevyužijete. Ale později se může stát, že u některých nápověd neuhodnete všechny karty. V tom případě si nápovědu zapamatujte a v některém z příštích kol ji můžete zkusit dohádat – dodatečně k nově napovězeným kartám, nebo dokonce i místo nich. **Karty, které hadači tipují, nemusí souviset s aktuální nápovědou.**

POVOLENÉ NÁPOVĚDY

Nápovědou může být jakékoliv jedno slovo (které se používá v češtině). Pokud si nejste jisti, zda můžete některé slovo použít, zeptejte se stranou druhého napovídače.

Nápověda musí souviset s významem nebo podobou pohádkové karty, ne s jejím umístěním na stole. Nelze tedy napovědět **rohý: 2** na dvě karty nacházející se v rozích mřížky nebo **S: 3** na tři karty, na nichž se nacházejí slova začínající na S.

Je-li na obrázku Nemo, je povoleno dát přímo snadnou nápovědu **Nemo**. Je však zpravidla lepší nápad kreativně spojit více karet dohromady, např. nápovědou **ztracený, pruhy** nebo **klaun**.

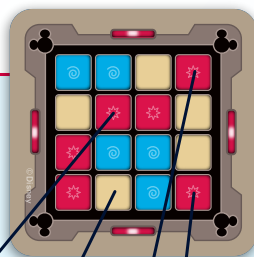
Vlastní jména a názvy filmů jsou povoleny, pokud jsou jednoslovné. Ale můžete se před začátkem hry domluvit, že povolíte i víceslovná jména, jako např. **MIKE WAZOWSKI**. Ale pozor, nápověda **ZLÁ KRÁLOVNA** je zakázaná i v takovém případě, protože se nejedná o vlastní jméno.

Pokud hrajete se slovní stranou karet, jsou zakázány takové nápovědy, které mají stejný kořen jako některé slovo, které je vidět na stole. Leží-li na stole např. nezakrytá karta **TANEC**, nesmíte jako nápovědu použít např. slova **tanec, tančit** ani **tanečník**.

Zpěv, cizí přízvuk, broukání melodie apod. nejsou povoleny, pokud se na tom nedomluvíte před hrou.

1. TAH

Podle karty klíče (vpravo) začíná červený tým. Je-
jich napovídáč si prohlédne kartu klíče, aby zjistil,
které z pohádkových karet patří jeho týmu.



Vidí, že tři z karet jeho týmu by se daly dobře spojit. Zkusí tedy říci nápo-
vědu **létající: 3**.

Hadači si prohlédnou pohádkové karty a myslí si, že správně by mohly být
některé z karet **DRAK, RUDOLF, DUMBO a PEGAS**.

Všechny možnosti jim přijdou rovnocenné, takže jako první se zkusí dotk-
nout karty **RUDOLFA**. To je správný tip, napovídáč kartu zakryje červenou
destičkou a hadači mohou hádat dál. Jako druhou kartu vyberou **DUMBA**.
To je bohužel neutrální karta, kterou napovídáč při zadávání nápovědy
přehlédl. Musí ji tedy zakrýt neutrální zakrývací destičkou a na řadě je
modrý tým.

2. TAH

Modrý napovídač zadá nápovědu **stroj: 2**. Jeho tým správně postupně uhodne obě karty (**BLESKA McQUEENA** a **VALL-IHO**) a ukončí tah.

Mřížka nyní vypadá jako na obrázku vpravo a na tahu je opět červený tým.

POZOR! Všimněte si, že ačkoliv modrý tým správně uhodl obě zadané karty, modrý napovídač nezadává další nápovědu!



3. TAH

Napovídač červeného týmu nyní zadá nápovědu **tři: 2**.

Jeho spoluhráči si pamatují nápovědu z minulého kola a jsou si teď už dost jisti správnými odpověďmi. Začnou tedy tím, že se jeden z nich dotkne karty s **PEGASEM**. Napovídač ji zakryje červenou zakrývací destičkou, takže mohou pokračovat. Správně uhodnou i **DRAKA**.

Protože číslo v nápovědě bylo 2, mají ještě jeden pokus. Ten využijí na hádání aktuální nápovědy. Tři kačeři a tříoký mimozemšťan jim přijdou jako jasná volba, a tak se dotknou karty **KULÍK, DULÍK a BUBÍK**. To je správná volba, napovídač kartu zakryje červenou destičkou. Ale **UFONKY** už jeho tým v tomto tahu hádat nemůže, protože využil maximální počet tipů.

Takto bude vypadat mřížka po třech odehraných tazích:



POKROČILÁ HRA

Poté, co zvládnete základní principy hry, můžete vyzkoušet i pokročilou variantu. Základní pravidla zůstávají stejná. Budete ale potřebovat kartu klíče pro pokročilou hru (mřížka 5 x 5, se symboly Mickeyho Mouse na rubu). Ta navíc obsahuje jedno černé políčko „**konec zvonec**“, díky němuž bude hra napínavější.

Hru připravte jako obvykle, s následujícími změnami:

- Náhodně vylosujte kartu klíče pro pokročilou hru.
- Pohádkové karty rozložte do mřížky 5 x 5.
- Budete potřebovat všechny zakrývací destičky. Týmy teď budou muset uhodnout (podle toho, kdo začíná) 8 nebo 9 karet.



Poté hra probíhá podle stejných pravidel jako snadná varianta. Při vymýšlení nápověd ale musíte dávat zvláštní pozor, abyste se vyhnuli kartě „**konec zvonec**“. **Pokud se některý tým této karty dotkne, napovídač ji zakryje černou destičkou a tento tým okamžitě prohrává hru!**

Více pohádkových karet k nalezení, větší výzva, více zábavy!

DALŠÍ VARIANTY

Zkušení hráči mohou vyzkoušet pokročilé nápovědy popsané níže.

ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NEKONEČNO

Tato nápověda je užitečná, když hadačům zbývá z minulých kol hodně neuhodnutých karet. Použije-li napovídač např. nápovědu **jablko: nekonečno**, znamená to, že jeho spoluhráči mají v tomto tahu neomezený počet tipů (samozřejmě za předpokladu, že hádají správně). Nevýhodou je, že nepoznají, na kolik karet odkazuje aktuální nápověda **jablko**.

ZVLÁŠTNÍ NÁPOVĚDA: NULA

Např. nápověda **jablko: 0** znamená, že se žádná z pohádkových karet týmu nevztahuje ke slovu **jablko**. K čemu je to dobré? Může se stát, že mezi obrázky vašeho týmu bude **SEDM TRPASILKŮ, SNĚHURKA** a **ZLÁ KRÁLOVNA**, které by se daly hezky spojit nápovědou **Sněhurka: 3**. Ale **OTRÁVENÉ JABLKO** je na na pozici „**konec zvonec**“, takže se mu musíte vyhnout!

Napovídač tedy může zkusit dát nápovědu **jablko: 0**. Tím zajistí, že spoluhráči určitě nebudou hádat **OTRÁVENÉ JABLKO**. A pokud budou chytrí, mohou si domyslet, že tato karta stojí v cestě jednoduché nápovědě **Sněhurka: 3** a zbylé obrázky z pohádky o Sněhurce uhodnou.

Při nápovědě **nula** mají hadači neomezený počet tipů (samozřejmě za předpokladu, že hádají správně). Musí ale hádat alespoň jednou.

HRA PRO 2 HRÁČE

Pokud jste jen dva, můžete si Krycí jména zahrát v jednom týmu proti hře. Tato varianta funguje i pro větší skupiny, které si chtějí raději zahrát hru kooperativně. Cílem je získat co nejvíce bodů proti simulovanému soupeři.

Hru připravte jako obvykle. Jeden z hráčů bude napovídač a druhý (nebo zbytek) bude hádat. Druhý tým nebude mít žádné hráče, ale jeho zakrývací destičky budete potřebovat stejně.

Váš tým bude začínat, takže vyberte kartu klíče se správně barevnými proužky po obvodu (viz str. 4).

Váš tah probíhá jako obvykle – snažíte se objevit všechny pohádkové karty svého týmu a přitom se vyhnout neutrálním kartám a kartě „konec zvonec“.

Když přijde na řadu druhý tým, váš napovídač vždy zakryje jednu jejich pohádkovou kartu. Sám vybírá, která z nich to bude, takže tu hraje určitou roli i strategie.

Jestliže se dotknete karty „konec zvonec“, nebo jsou všechny pohádkové karty soupeře zakryté, prohráli jste. Ale pokud stihnete najít všechny své karty dříve, než se to stane, vyhráváte hru!

Chcete-li si spočítat skóre, spočítejte, kolik zakrývacích destiček soupeře zbylo nepoužitých a vyhledejte si hodnocení v tabulce npravo.

HRA PRO 3 HRÁČE

Tři hráči mohou hrát kooperativní hru stejně, jako je popsáno v kapitole *Hra pro 2 hráče*. Nebo mohou být dva z hráčů napovídači a třetí hráč bude oběma hádat.

V takovém případě probíhá hra jako obvykle, s tím rozdílem, že hadač hraje za oba týmy zároveň. Měl by se tedy snažit nezávisle podat co nejlepší výkon pro oba napovídače. Vítězí ten napovídač, který jako první použije všechny své zakrývací destičky, jako obvykle.

SNADNÁ HRA	
5	SENZAČNÍ ÚSPĚCH
4	ÚŽASNÝ VÝSLEDEK
3	ÚCTYHODNÝ VÝKON
2	DOBRÁ PRÁCE
1	JEN TAK TAK

POKROČILÁ HRA	
8	NAPROSTO NEUVĚŘITELNÉ
7	VELMI VÝJIMEČNÉ
6	TOHLE SE VÁM OPRAVDU PAVEDLO
5	SKVĚLE ZAHRÁNO
4	CELKEM VÁM TO JDE
3	UJDE TO
2	S ODŘENÝMA UŠIMA
1	POŘÁD LEPŠÍ NEŽ PROHRA

UŽ ZNÁTE KRYCÍ JMÉNA?

Pokud už víte, jak se *Krycí jména* (nebo *Krycí jména: Obrázky*) hrají, můžete rovnou začít hrát – tato varianta nemá žádná zvláštní pravidla.

Na začátku hry si jen musíte vybrat, zda budete hrát snazší variantu s mřížkou 4 × 4, nebo pokročilou s mřížkou 5 × 5, a podle toho vybrat příslušnou kartu klíče.

Pokud si potřebujete připomenout pravidla ohledně napovídání a nádání, najdete je na str. 6 a 7.

MINDOK



TheOP.Games 

Hra Vlaadi Chvátíla

The Op a USAOPOLY jsou ochranné známky USAopoly, Inc. © 2017 USAopoly.

© Czech Games Edition

© Disney

© Disney/Pixar

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A. A. Milne and E. H. Shepard.

© Disney/Pixar, Plymouth Superbird™, Petty™

Vydavatel:

USAopoly, Inc.

5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010.

VYROBENO V ČR.

Distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.

Korunní 104, Praha 10

www.mindok.cz

usaopoly.com 