



**MŮJ  
SOUSED  
ŠPION  
PRAVIDLA HRY**

# VÍTEJTE V DUBŇANECH,

kde je Agentská třída víc než jen poklidná ulice – je to tajné bojiště šponů. Dva špioni, kteří žijí v sousedství a vzájemně neznají svou skutečnou totožnost, si začínají všimnout známek toho, že jejich sousedé možná nejsou jen tak obyčejní lidé. Začnou tyto stopy sledovat a využívat svůj špiónský výcvik, aby se dopátrali pravdy o svém sousedovi.

Ve snaze rozluštit tuto záhadu do svých služeb jako agenti verbují místní – od milé paní od vedle až po drsné chlápky z nároží – a každé přátelské setkání se mění v příležitost, jak shromáždit nové stopy. Agentská třída se tak stává šachovnicí v souboji myslí, kde každá grilovačka i náhodný rozhovor může odhalit skrytá tajemství.

Každodenní činnosti se v tomto poklidném sousedství prolínají s napínavými špiónskými misemi a z Dubňan se stává centrum tajných operací. Každý soused totiž může posunout dopředu nebo naopak zmařit misi, která má za cíl odhalit či skrýt tajnou totožnost.

# Herní materiál

1 oboustranná deska sousedství

základní  
režim

pokročilý  
režim



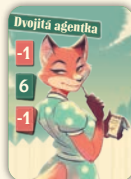
15 karet černého trhu  
(pouze pro pokročilý režim)



rub

38 karet agentů

6× Dvojitá  
agentka



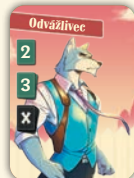
6× Bojovnice 6× Kryptografka



6× Sabotér



6× Odvážlivec



6× Pozorovatel



1× Parták



1× Krtek



rub



2 figurky



2 přehledové  
karty



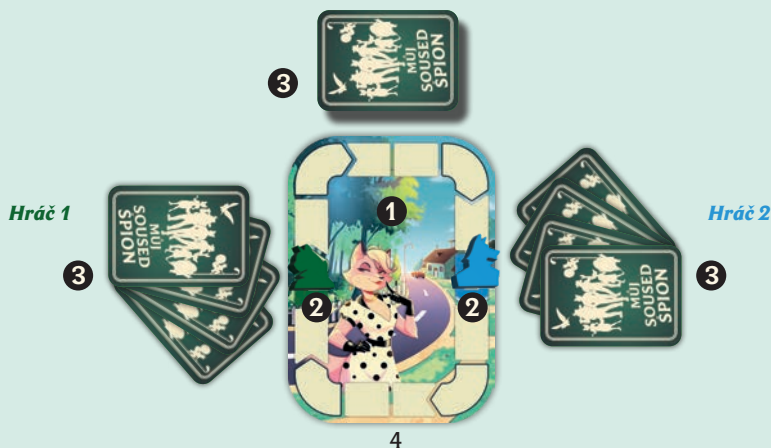
Hrajete-li poprvé, doporučujeme řídit se pouze pravidly základního režimu. Jakmile se s hrou blíže seznámíte, můžete si přečíst pravidla pokročilého režimu a týmové varianty.

## Základní režim

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte desku sousedství doprostřed stolu stranou pro základní režim vzhůru.
- 2 Každý hráč si vybere barvu, vezme si figurku této barvy a položí ji na odpovídající *pole domova* na desce sousedství.
- 3 Zamíchejte karty agentů a rozdejte každému hráči 4 karty do ruky. Ze zbývajících karet utvořte balíček a položte jej na stůl lícem dolů. Tento dobírací balíček se nazývá *balíček agentů*.
- 4 Hráč, který se jako poslední díval na špionážní film, bude začínajícím hráčem.

Karty černého trhu nechte v krabici. Nebudete je potřebovat. Používají se pouze v pokročilém režimu.



## JAK VYHRÁT

Snažíte se odhalit tajnou totožnost soupeře tím, že chytíte jeho figurku na desce sousedství dříve, než soupeř chytí vaši figurku. Abyste toho dosáhli, budete v sousedství verbovat agenty. Váš postup ve hře představuje pozice vaší figurky na desce sousedství vzhledem k pozici figurky soupeře. Pokud se vám podaří chytit figurku soupeře dříve, než soupeř chytí vaši figurku, odhalíte soupeřovu tajnou totožnost a vyhráváte!

## KARTY V RUCE

Kdykoli máte v ruce méně než 4 karty agentů, doberte si karty z balíčku agentů tak, abyste v ruce měli opět 4 karty agentů.

## PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu provedete následující kroky v uvedeném pořadí:

- 1 Vyložení
- 2 Verbování
- 3 Konec tahu

### KROK 1: VYLOŽENÍ

Vyložte dvě karty z ruky doprostřed stolu, jednu lícem vzhůru a jednu lícem dolů. Tyto dvě karty musí mít různé názvy.



Lícem vzhůru



Lícem dolů

Nezapomeňte si opět dobrat karty z balíčku agentů do 4 karet v ruce. Karty si doberte až poté, co vyložíte obě karty.

**Volitelné:** Než vyložíte karty, můžete si vybrat jednu kartu z ruky, odložit ji před sebe lícem dolů a poté si dobrat novou kartu. V jednom tahu to můžete provést vícekrát, avšak pouze **čtyřikrát** za celou hru.



## KROK 2: VERBOVÁNÍ

Soupeř musí *naverbovat* jednu ze dvou karet agentů vyložených uprostřed stolu. Vybere si jednu z těchto karet a umístí ji před sebe lícem vzhůru. Poté **musíte** *naverbovat* druhou kartu agenta a umístit ji před sebe lícem vzhůru.



Jak uspořádat karty agentů, které máte ve hře:





Poté **oba hráči** posunou své figurky na desce sousedství. Než posunete svoji figurku, podívejte se na právě naverbovaného agenta. Zkontrolujte, kolik karet agentů se stejným názvem máte ve hře, včetně právě naverbované karty.

- Pokud máte pouze **jednu**, podívejte se na 1. symbol nahoře.
- Pokud máte **dvě**, podívejte se místo toho na 2. symbol uprostřed.
- Pokud máte **tři nebo více**, podívejte se na 3. symbol dole.

Posuňte svoji figurku na desce sousedství dopředu (po směru hodinových ručiček) o počet polí dle čísla v symbolu na kartě. Pokud je číslo v symbolu záporné, svoji figurku posuňte dozadu (proti směru hodinových ručiček). Pokud je číslo v symbolu nula nebo symbol žádné číslo neobsahuje, figurka se vůbec neposune. Soupeř udělá totéž se svojí figurkou.

*posun o 1 pole dozadu*



*posun o 6 polí dopředu*



*posun o 1 pole dozadu*



### KROK ③: KONEC TAHU

Po posunutí obou figurek **zkontrolujte**, zda některý hráč nesplnil podmínku **výhry nebo prohry**. Pokud žádná podmínka splněna není, hra pokračuje, váš tah je u konce a **začíná tah soupeře**.

Vždy kontrolujte všechny podmínky:

**A** Pokud hráč chytí soupeřovu figurku, vyhrává. Pozice figurky hráče musí **dosáhnout nebo přesáhnout** pozici figurky soupeře směrem **dopředu**.



**B** Pokud má hráč ve hře tři *Kryptograřky*, vyhrává.



**C** Pokud má hráč ve hře tři *Odvážlivce*, prohrává.



**Prázdný balíček:** Pokud ani jeden hráč nevyhraje ani neprohraje a zároveň je balíček agentů prázdný a zároveň má váš soupeř méně než 2 karty v ruce, hra končí (protože soupeř již nemůže odehrát svůj tah). V takovém případě vyhrává hráč, který je blíže k chycení soupeřovy figurky.

V případě shody vyhrává hráč, který je právě na tahu. Může se to stát v těchto případech:

- Oba hráči splnili podmínku výhry.
- Oba hráči splnili podmínku prohry.
- Hráč splní jak podmínku výhry, tak podmínku prohry.
- Balíček je prázdný (viz výše) a obě figurky jsou od sebe ve stejné vzdálenosti.





## PŘIPOMÍNKY A OBJASNĚNÍ

- Během kroku vyložení musí karty, které vyložíte z ruky (jednu lícem vzhůru a jednu lícem dolů), mít různé názvy. Ve vzácném případě, že mají všechny karty v ruce stejný název, můžete vyložit dvě totožné karty.
- Pokud je balíček agentů prázdný, nemůžete odložit kartu agenta z ruky a dobrat si novou.
- Pokud je balíček agentů prázdný, nedobíráte si žádné další karty agentů a pokračujete ve hře.
- Ve hře není žádný horní limit počtu karet agentů, které můžete mít ve hře nebo v ruce.
- Pokud v kroku verbování naverbujete čtvrtou, pátou nebo šestou kartu agenta se stejným názvem, vyhodnoťte ji stejně, jako by byla třetí.
- Vyhrát můžete pouze v kroku konec tahu, nikoli během kroku verbování. I pokud soupeř naverbuje třetí *Kryptografku*, pokračujte ve hře až do kroku konec tahu. Pokud během stejného tahu chytíte soupeřovu figurku, vyhraje hráč, který je právě na tahu.
- Pokud chytíte soupeřovu figurku, která ale ve stejném tahu „uteče“ dopředu, nepočítá se to jako chycení.
- Abyste chytili soupeřovu figurku, nemusíte dosáhnout přesně její pozice. Pokud pozice vaší figurky přesáhne pozici soupeřovy figurky, počítá se to jako chycení.
- Pokud se soupeřova figurka posune dozadu a nachází se na stejné pozici jako vaše figurka nebo za ní, počítá se to jako chycení.

# Pokročilý režim

Pokročilý režim představuje variabilnější a náročnější hru. Hráči získají přístup k novým prostředkům a událostem, které poskytují jedinečné výhody a taktické možnosti.

Pokročilý režim do hry přidává balíček *karet černého trhu*. Jejich jedinečné schopnosti vám pomohou vyhrát. Tyto speciální karty získáte, když posunete svoji figurku na konkrétní pole desky sousedství.

K předchozím pravidlům přidejte následující dodatky a úpravy.

## PŘÍPRAVA HRY

Použijte stranu desky sousedství s *poli černého trhu* v rozích.

Zamíchejte 15 karet černého trhu. Vložte vrchní 3 karty lícem vzhůru vedle desky sousedství. Toto je *nabídka černého trhu*.



Symbol černého trhu

Ze zbývajících karet utvořte balíček a položte jej na stůl lícem dolů. Tento dobírací balíček se nazývá *balíček černého trhu*. Nechte vedle něj trochu místa pro odkládací hromádku.





## PRŮBĚH TAHU

### KROK ②: VERBOVÁNÍ

Pokud poté, co svoji figurku posunete dopředu nebo dozadu, vaše figurka skončí **přesně** na poli černého trhu, musíte si vybrat jednu kartu z nabídky černého trhu. Vybranou kartu si vezmete a ihned do nabídky doplňte vrchní kartu z balíčku černého trhu.

Karty černého trhu mají dva druhy schopností: *okamžité* a *trvalé*, označené symbolem vedle názvu karty.

 **Okamžité schopnosti:** Poté, co si kartu vezmete, se okamžitě vyhodnotí její schopnost. Poté kartu odložíte na odkládací hromádku, již nemá žádný další efekt.

 **Trvalé schopnosti:** Poté, co si kartu vezmete, ji umístíte před sebe lícem vzhůru. Schopnost karty je aktivní, dokud kartu máte ve hře.

Karty černého trhu umísťujete před své karty agentů.



## OBJASNĚNÍ PRAVIDEL KART ČERNÉHO TRHU

- Pokud vaše figurka skončí přesně na poli černého trhu, když ji posunete dozadu, také si vezmete kartu černého trhu.
- Pokud vaše figurka pole černého trhu přeskočí, místo aby na něm přesně skončila, kartu černého trhu si nevezmete.

- Pokud již vaše figurka stála na poli černého trhu při vyhodnocení symbolu na kartě agenta, po kterém se vaše figurka neposunula, novou kartu černého trhu si nevezmete. To se může stát, pokud je v symbolu nula nebo neobsahuje žádné číslo.
- Když si vezmete kartu z nabídky černého trhu, ihned ji nahradíte vrchní kartou z balíčku černého trhu. Udělejte to ještě před vyhodnocením schopnosti karty.
- Pokud schopnost nelze vyhodnotit, ignorujte ji – nemá žádný efekt.
- Když si vezmete kartu s trvalou schopností, nemá žádný efekt na právě naverbovanou kartu agenta. Místo toho je aktivní po zbytek hry (dokud tuto kartu máte ve hře).
- Některé trvalé schopnosti mají efekt, který se spustí, když *naverbujete* konkrétní kartu agenta. Spustí se bez ohledu na to, jak kartu agenta *naverbujete*, například i pokud ji *naverbujete* díky schopnosti jiné karty.
- Vaše *pole domova* je startovní pole na desce sousedství, které má stejnou barvu jako vaše figurka.
- Některé trvalé schopnosti umožňují vyhrát v kroku konec tahu, pokud splníte konkrétní podmínku, která platí navíc k obvyklým třem podmínkám vítězství/prohry v základním režimu. V případě shody vyhrává hráč, který je právě na tahu.
- Pokud okamžitá schopnost dává pokyn *naverbovat* kartu agenta, umístěte ji lícem vzhůru před sebe k ostatním kartám agentů jako obvykle a poté podle ní posuňte svoji figurku. Pokud díky tomu vaše figurka skončí na jiném poli černého trhu, opět si vezmete kartu černého trhu. Vždy zcela vyhodnoťte schopnost, než uděláte cokoli jiného.
- Pokud během jednoho tahu obě figurky skončí přesně na poli či polích černého trhu, kartu černého trhu si jako první vezme hráč, který je právě na tahu. Teprve poté, co ji hráč zcela vyhodnotí (což může zahrnovat posunutí na jiné pole černého trhu a zisk další karty černého trhu), si druhý hráč vybere a vezme kartu černého trhu.

- Pokud díky schopnosti, jako je například *Pozorovatelna*, máte v ruce méně než 4 karty, nezapomeňte si z balíčku agentů dobrat do 4 karet agentů v ruce.
- Pokud díky schopnosti, jako je například *Ovládání mysli*, máte v ruce více než 4 karty, řiďte se běžnými pravidly. Karty si dobíráte, pouze pokud máte v ruce méně než 4 karty agentů.
- Odebrání karty agenta ze hry, například schopností karty *Ovládání mysli* nebo *Špionské prázdniny*, nezpůsobí posunutí figurky.
- Můžete použít *Ovládání mysli* k odebrání soupeřovy třetí *Kryptografky*, kterou naverboval v aktuálním tahu, a zabránit mu tak ve výhře.

## Týmová varianta

V týmové variantě můžete hrát ve 3 nebo 4 hráčích.

Se svým spoluhráčem musíte chytře spolupracovat, přitom však budete mít omezenou komunikaci. Dokážete se společně správně rozhodovat a porazit soupeřící tým?

Spoluhráči sdílejí jednu figurku a také karty agentů a černého trhu, které mají ve hře. Každý člen týmu však má vlastní karty v ruce. Spoluhráči vždy odehrají svůj tah společně. Každý zahraje po jedné kartě a soupeřící tým se společně rozhodne, kterou z nich naverbuje. Spoluhráči vyhrají nebo prohrají společně jako tým.

**K předchozím pravidlům přidejte následující dodatky a úpravy.** Týmovou variantu můžete kombinovat s běžným nebo pokročilým režimem.

## PŘÍPRAVA HRY

Rozdělte hráče do dvou týmů. Spoluhráči sedí vedle sebe naproti soupeřícímu týmu.

- Ve 4 hráčích budou v obou týmech dva hráči.
- Ve 3 hráčích budou v jednom týmu dva hráči a v druhém týmu jeden hráč.

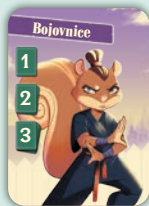
Rozdejte každému hráči 4 karty agentů do ruky. Nesmíte se dívat na karty v ruce svého spoluhráče. Nesmíte odhalovat ani popisovat své karty svému spoluhráči.



## PRŮBĚH TAHU KROK ①: VYLOŽENÍ

Domluvte se se svým spoluhráčem, kdo chce v tahu vyložit kartu jako první. Tento hráč vyloží 1 kartu agenta z ruky lícem vzhůru. Druhý spoluhráč poté vyloží 1 kartu agenta z ruky lícem dolů. Tyto dvě karty musí mít různé názvy.

**Hráč 1** vyloží kartu agenta lícem vzhůru

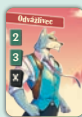


**Hráč 2** vyloží kartu agenta lícem dolů



Nezapomeňte si dobrat karty z balíčku agentů do 4 karet v ruce.

**Volitelné:** Než vyložíte kartu (bez ohledu na to, zda kartu již vyložil váš spoluhráč), můžete si vybrat jednu kartu z ruky, odložit ji před sebe lícem dolů a poté si dobrat novou kartu. V jednom tahu to můžete provést vícekrát, avšak pouze **dvakrát** za celou hru (váš spoluhráč může také odložit kartu dvakrát za hru).



Odložené karty  
**hráče 1**



Odložené karty  
**hráče 2**



## KROK ②: VERBOVÁNÍ

Hráči soupeřícího týmu se dohodnou, kterou ze dvou vyložených karet *naverbují*.

## KROK ③: KONEC TAHU

**Prázdny balíček:** Pokud ani jeden tým nevyhraje ani neprohraje a zároveň je balíček agentů prázdný a zároveň nemá alespoň jeden ze soupeřů žádné karty v ruce, hra skončí. V takovém případě vyhrává tým, který je blíže k chycení figurky soupeřů.



## OBJASNĚNÍ PRAVIDEL TÝMOVÉ VARIANTY

- Pokud na začátku kroku vyložení zbývá v balíčku agentů pouze jedna karta, tuto poslední kartu si dobere ten ze spoluhráčů, který vyložil kartu lícem vzhůru.
- Ve vzácném případě, že mají všechny karty ve vaší ruce stejný název jako karta, kterou váš spoluhráč vyložil lícem vzhůru, můžete lícem dolů vyložit totožnou kartu.
- Pokud figurka vašeho týmu skončí přesně na poli černého trhu, domluvíte se se svým spoluhráčem, kdo si vezme kartu černého trhu a kterou.
- Když hraje tým 2 hráčů proti 1 hráči, může tento 1 hráč odložit kartu čtyřikrát za celou hru, zatímco hráči z dvoučlenného týmu mohou každý odložit kartu pouze dvakrát.

### Tvůrci hry

**Autoři hry:** Christian Kudahl,  
Laura Kudahl

**Umělecký vedoucí:** Dominik Lorenz

**Ilustrace:** Fanny Pastor-Berlie

**Grafický design:** Maximilian Gotthold

**Vývoj hry:** Alexandre Guignard,  
Marvin Hegen, Dominik Lorenz

**Pravidla:** Alexandre Guignard

### České vydání

**Překlad:** Daniel Knápek

**Grafická úprava:** Jakub Matlovič

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Vladimír Smolik a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na [reklamace@rexhry.cz](mailto:reklamace@rexhry.cz) a my vám ji pošleme.

**Testování hry:** Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot, Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas „Johnnyboy“ Skjellerup Iversen, Natali Vestergren, Anders Klarskov Knudsen, Bo Stentebjerg-Hansen, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Emil Grubak Schmalfeldt, Lucas Josephsen Knudsen, Mads Fløe, Daniela Hegen, Lana, Linus & Fiona Hegen, Phu-Vinh Nguyen, Daniel Herbert, Markus Peschina, Stephan Heim, Clemens Heim