

SPOJKA

Dva špioni znají stejné heslo a musejí se navzájem rozpoznat, přitom ale nesmějí odhalit svou totožnost ostatním hráčům.

Každý hráč napíše dvě slova.

Najdete mezi nimi souvislosti?

– Haló, je tam agent Bill?

– Ano?

– Heslo je „kladivo“.

– Rozumím.

– Najděte špiona,
se kterým pracujete.

– Provedu.

– Buďte ale
diskrétní...

– Bum!



PRAVIDLA HRY

- Příprava hry -

Vyberte zápisníky odpovídající počtu hráčů.



Příklad: Ve hře 6 hráčů použijete všechny zápisníky označené 4+, 5+ a 6+, ale ne zápisníky označené 7+ a 8.

Každý hráč si vezme jeden zápisník **1** a položí ho před sebe.

Náhodně vyberte začínajícího hráče, který si vezme stíratelný fix **2** a šifrovací stroj **3**. Tento hráč začne otáčet kolečka šifrovacího stroje, aniž by se na ně díval, dokud jej ostatní hráči nezastaví.

Začínající hráč nahlas přečte číslo viditelné v šifrovacím stroji a položí jej doprostřed stolu.

Poznámka: Před první hrou musíte šifrovací stroj sestavit.

- Určení role -

Pozor: SPOJKA je hra o tajných totožnostech,
svou roli nikdy neodhalujte!

Otevřete svůj zápisník na straně
odpovídající počtu hráčů a určete svou roli.

JSTE ŠPION...

Pokud v zápisníku najdete číslo z šifrovacího stroje, uvedené slovo je heslo, které vás spojuje s druhým **ŠPIONEM**. Vaším úkolem je zjistit, kdo je váš kolega.

JSTE CIVILISTA...

Pokud v zápisníku číslo z šifrovacího stroje nenajdete, vaším úkolem je odhalit dva **ŠPIONY**.

Poznámka: Pro hry 7 nebo 8 hráčů si přečtete pravidla vodítek na straně 10.

- 6 hráčů -	
	
1 mapa	42 moucha
2 obrazovka	43 trakař
8 sever	45 vosk
10 banán	46 hřebík
11 trubka	49 čip
12 píseň	52 slon
15 pole	61 dalekohled
16 píseň	67 rada
21 časopis	72 živel
	73 kazeta
	76 červená
	78 válec
	77 zeď
	78 housenka
	79 domov
	81 noc
	83 oko



Zavřete svůj zápisník
a položte jej před sebe
na šířku.

- Fáze šifrování -

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Ve svém tahu **každý hráč napíše slovo** do svého zápisníku, nahlas jej přečte a poté předá fix hráči po své levici.

VÝBĚR SLOVA

POKUD JSTE ŠPION:

Napište slovo související s heslem, aby jej poznal druhý **ŠPION**. Dávejte si ovšem pozor, aby slovo nebylo příliš nápadné a neprozradili jste se **CIVILISTŮM**.



POKUD JSTE CIVILISTA:

Napište jakékoli slovo, které vás napadne. Může být zajímavé napsat slovo související se slovy, která napsali před vámi ostatní hráči, abyste znesnadnili práci **ŠPIONŮM**.



*Příklad: Alexa je **ŠPIONKA** (heslo je „židle“), začíná a napíše slovo „noha“, protože židle má nohy a je to nenápadná nápověda. Lola je **CIVILISTA** a je na tahu po Alexe. Napíše slovo „bota“, protože souvisí se slovem „noha“.*

Hráči se stále střídají v tazích od začínajícího hráče.

Ve svém druhém tahu **každý hráč napíše druhé slovo** do svého zápisníku, nahlas jej přečte a poté předá fix hráči po své levici.

Poznámky:

- Pokud jste **CIVILISTA** a zároveň v tomto kole začínáte, napište jakékoli slovo, které vás napadne.
- Ve svém tahu můžete napsat pouze jedno slovo.
- Smíte psát běžná slova složená pomocí spojovníku (např. modro-zelený).
- Smíte psát vlastní jména (např. Brno).
- **ŠPION** do zápisníku nesmí napsat heslo ani žádné příbuzné slovo se stejným kořenem (např. vítr - větrovka).

Jakmile všichni hráči napíší svá dvě slova, přejděte do fáze hlasování.



- Fáze hlasování -

POKUD JSTE ŠPION:

Najděte druhého **ŠPIONA** podle toho, kdo napsal slova nejvíce související s heslem.

POKUD JSTE CIVILISTA:

Najděte dva **ŠPIONY** podle toho, kteří dva hráči napsali slova, jež by mezi sebou mohla mít skrytou spojitost.

Jakmile si myslíte, že jste našli svého kolegu (pokud jste **ŠPION**) nebo dva **ŠPIONY** (pokud jste **CIVILISTA**), zvedněte obě ruce.

Důležité: Během fáze hlasování hráči mezi sebou nesmějí mluvit, probírat názory ani ostatní žádat o radu.





Příklad: Kteří dva hráči jsou ŠPIONI?

Jakmile všichni hráči zvednou ruce,
napočítejte nahlas do tří. Na tři:

POKUD JSTE ŠPION:

Ukažte na sebe a na hráče, o kterém si myslíte, že je druhý ŠPION.

POKUD JSTE CIVILISTA:

Ukažte na dva hráče, o kterých si myslíte, že jsou ŠPIONI.

- Bodování -

Tři možné případy

ŠPIONI JSOU ODHALENI

Každý **CIVILISTA**, který našel oba **ŠPIONY**, získá **2 body** (ostatní **CIVILISTÉ** žádné body nezískají).

ŠPIONI USPĚLI

Pokud žádný **CIVILISTA** nenašel oba **ŠPIONY** a zároveň se oba **ŠPIONI** vzájemně našli, každý **ŠPION** získá **2 body**.

KOMUNIKAČNÍ ŠUM

Pokud žádný **CIVILISTA** nenašel oba **ŠPIONY** a zároveň se **ŠPIONI** vzájemně nenašli, každý **CIVILISTA** získá **1 bod**.

*Příklad: Lola a Pedro byli **ŠPIONI** a vzájemně se našli, ale **CIVILISTA** Jack také oba odhalil. Jack jako jediný získá body (2).*

UPŘESNĚNÍ:

Pokud **CIVILISTA** najde pouze jednoho ze dvou **ŠPIONŮ**, nemá to žádný efekt (žádné body nezíská) ani to nezabrání **ŠPIONŮM** získat 2 body, pokud se vzájemně najdou.

Pokud pouze jeden **ŠPION** najde svého kolegu, **ŠPIONI** žádné body nezískají.



- Nové kolo -

a konec hry

Vymažte všechna slova napsaná do zápisníků. Hráč po levici od začínajícího hráče se stane novým začínajícím hráčem a otočením koleček šifrovacího stroje vylosuje nové číslo. Nové kolo probíhá dle stejných pravidel.

Hráč, který jako první získá alespoň 3 body, vyhrává!

Poznámka: Pokud více hráčů zároveň získá alespoň 3 body, o vítězství se dělí.



Získané body můžete zapisovat fixou na zadní stranu zápisníku.

- Vodítka -

Pravidla pro hru 7-8 hráčů

V 7 nebo 8 hráčích je odhalení **ŠPIONŮ** složitější. Každý **CIVILISTA** proto obdrží vodítka, aby snáze splnil svůj úkol...

POKUD JSTE CIVILISTA

Část zápisníku Vodítka obsahuje číslo z šifrovacího stroje spolu se jménem postavy. Díky tomu víte, že hráč se zápisníkem této postavy je také **CIVILISTA**.

- Vodítka -

00 Peggy	22 Dr. Bna	42 Pedro	63 Jack	85 Dr. Bna
01 Peggy	26 Dr. Bna	43 Bill	64 Bill	86 Bill
03 Bill	27 Bill	45 Pedro	66 Bill	88 Peggy
04 Dr. Bna	28 Bill	46 Peggy	68 Pedro	89 Bill
05 Peggy	29 Peggy	47 Pedro	69 Jack	90 Pedro
06 Bill	30 Pedro	48 Alexa	70 Peggy	91 Dr. Bna
08 Jack	31 Peggy	50 Alexa	71 Bill	92 Bill
09 Pedro	33 Bill	51 Pedro	74 Peggy	93 Bill
10 Dr. Bna	34 Jack	52 Jack	75 Bill	96 Pedro
12 Pedro	36 Bill	53 Bill	77 Pedro	97 Pedro
13 Dr. Bna	37 Peggy	54 Alexa	78 Peggy	99 Jack
14 Dr. Bna	38 Peggy	57 Peggy	79 Pedro	
19 Bill	39 Bill	59 Jack	80 Pedro	
20 Alexa	40 Peggy	61 Alexa	82 Bill	
21 Peggy	41 Alexa	62 Bill	84 Alexa	

*Příklad: Ve hře 7 hráčů vylosujete číslo 66. Lola je **CIVILISTA**. V části Vodítka je u čísla 66 uvedeno jméno **Bill**. Lola díky tomu ví, že hráč s **Billovým** zápisníkem je také **CIVILISTA**.*

Poznámka: Samozřejmě nesmíte ostatním hráčům jakkoli odhalit své vodítka.

- Varianta hry: Vedoucí mise -

Pokud chcete partie hry o něco zpestřit, není nic lepšího než vedoucí mise se speciálními pravidly, která souvisí s postavou a jejím příběhem. Hodně štěstí!

Před začátkem kola se začínající hráč stane „vedoucím mise“ a přečte ostatním hráčům jméno své postavy, popis a omezení. To vše se nachází na první stránce zápisníku. Toto omezení platí v tomto kole pro všechny hráče.

Když během tohoto kola hráči píší slova, musí dodržet omezení vedoucího mise.

Omezení
pro všechny:
Nebezpečné

Příklad: Nůž, tygr,
nemoc, hřebík...

Příklad: Pokud je vedoucím mise Pedro Postrach, každý hráč musí napsat dvě „nebezpečná“ slova.



V dalším kole se změní začínající hráč
a s tím i omezení!

- Varianta pro 3 hráče -

PŘÍPRAVA HRY

Ve hře 3 hráčů vezměte zápisníky 4+ a dejte jeden každému hráči. Nepoužitý zápisník položte stranou. Hra probíhá jako obvykle s jedním důležitým rozdílem:

FÁZE HLASOVÁNÍ

POKUD JSTE ŠPION

Ukažte na sebe a na hráče, o kterém si myslíte, že je druhý **ŠPION**. Pokud si myslíte, že ani jeden z ostatních hráčů není **ŠPION**, ukažte na sebe a nepoužitý zápisník.

POKUD JSTE CIVILISTA

Ukažte na dva hráče, o kterých si myslíte, že jsou **ŠPIONI**. Pokud si myslíte, že pouze jeden hráč je **ŠPION**, ukažte na tohoto hráče a nepoužitý zápisník.

Tip

Pokud jste **CIVILISTA** a myslíte si, že v tomto kole je pouze jeden **ŠPION** (jeden **ŠPION** je hráč a druhý je nepoužitý zápisník), pozorujte hráče, který napsal slova, jež podle vás nejméně souvisí s ostatními... určitě je to **ŠPION**!

Tvůrci hry

Autoři: Erik Nielsen, Andrea Meyer, Christophe Hermier

Ilustrace: Stéphane Escapa

Tým OldChap: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Emma Perruchon

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.