

SUPERŠPIÓN

The illustration is a vibrant, comic-book style depiction of a spy game. In the foreground, a man with a large head, wearing a black tuxedo, white shirt, and black bow tie, sports black sunglasses and a confident smile. He holds a black handgun in his right hand and a black briefcase in his left. To his left, a woman with long, bright red hair and blue eyes is dressed in a white sleeveless dress. She holds a small black handgun in her right hand and a black SLR camera with a flash in her left. The background features a dark blue classic car with a white roof rack, and a helicopter is visible in the distance. The scene is set at night with palm trees and city lights, creating a cinematic spy atmosphere.

Pravidla hry

„Prostořekost lodě potápí“, říkává se již od druhé světové války. Toto úsloví zároveň představuje zásadní pravidlo špionáže. Tajného agenta může prozradit sebemenší detail – podezřele dokonalé razítko v pasu, neobvyklý šev saka nebo slovo použité v nesprávném kontextu. V této hře se můžete stát špiónem, stejně tak jako agentem, který mu jde po krku.

Obsah hry

- 248 karet (31 balíčků po 8 kartách)
- 31 uzavíratelných sáčků na karty
- Pravidla hry

Během hry budete také muset měřit čas, takže můžete použít třeba stopky nebo mobilní telefon.

0 hře

Hra **Superšpión** se hraje na několik kol. V každém kole se hráči ocitnou v určitém prostředí a každý hráč má v tomto prostředí nějakou roli. Jeden hráč je vždycky špión, který neví, kde se to ocitl. Cílem špióna je nenápadně zjistit, v jakém prostředí se nachází, a zároveň se neprozradit. Ostatní hráči se zase snaží spoluhráčům naznačit, že ví, o jaké jde prostředí, a vyhnout se tak obvinění ze špionáže. Během hry proto musíte velmi pozorně sledovat ostatní, soustředit se, dávat si pozor na jazyk a bleskově reagovat. Jste připraveni?



Cíl hry

Cílem špióna je vyhnout se odhalení do konce kola nebo rozpoznat prostředí, ve kterém se nachází.

Ostatní mají za úkol dohodnout se se svými spoluhráči, kdo je špión, a odhalit ho.

Příprava před prvním kolem

Než začnete první kolo hry, roztřídíte všechny karty do 30 balíčků. V každém balíčku bude 7 karet se stejným prostředím a jedna karta špióna. Každý z balíčků pak uzavřete do jednoho sáčku tak, aby **karta špióna byla vždycky nahoře balíčku**. Přehled všech prostředí najdete uprostřed těchto pravidel. Doporučujeme, aby si je hráči před první hrou prohlédli. Tím mohou potenciální špióni získat představu o tom, v jakých prostředích se během hry mohou nacházet. Také důrazně doporučujeme neprohlížet si prostředí v pravidlech během hry, to je pak docela zřejmé vodítko pro ostatní...



Začátek prvního kola

Každá hra se skládá z předem dohodnutého počtu kol. Ze začátku doporučujeme hrát na pět kol. Pro každé kolo se vybere jeden rozdávající. Rozdávající se pak účastní hry spolu s ostatními.

Hráč, který vypadá ze všech nejpodezřeleji, bude rozdávajícím pro první kolo. Poté náhodně, bez prohlížení lícových stran karet, vybere jeden sáček s kartami, se kterými se bude v tomto kole hrát. Vytáhne opatrně karty ze sáčku, aby byla lícová strana karet stále skryta.

Karta prostředí



Karta špióna



Z vrchu balíčku pak odpočítá tolik karet, kolik je hráčů, zamíchá je a rozdává každému po jedné kartě. Zbytek karet se odloží stranou opět bez toho, aniž by někdo viděl jejich lícovou stranu. Každý hráč si pak opatrně prohlédne svoji kartu.

V dalších kolech bude vždy rozdávát ten, kdo byl naposledy špiónem.

Průběh hry

Rozdávající spustí stopky a hra začíná. Rozdávající začne tím, že osloví některého jiného hráče jménem a položí mu otázku: „Filipe, řekni mi...“

Otázka by měla směřovat k danému prostředí, ale není to povinné. Je možné položit jen jednu otázku, doplňující otázky nejsou dovoleny. Odpověď může mít jakoukoli podobu.

Nyní hráč, který odpovídal, pokračuje a ptá se někoho dalšího. Otázka nesmí být položena tomu, kdo se ptal jako poslední.

Pořadí, v jakém se pokládají otázky, je tak zcela na hráčích a záleží hlavně na tom, koho podezřívají ze špionáže.

Ambasáda



Autoservis



Banka



Cirkus



Divadlo



Filmové studio



Firemní večírek



Hotel



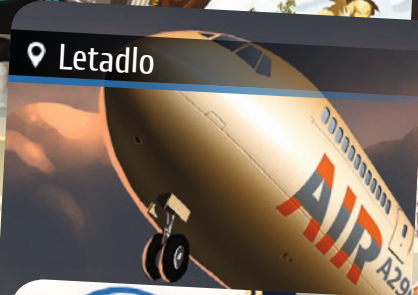
Kasino



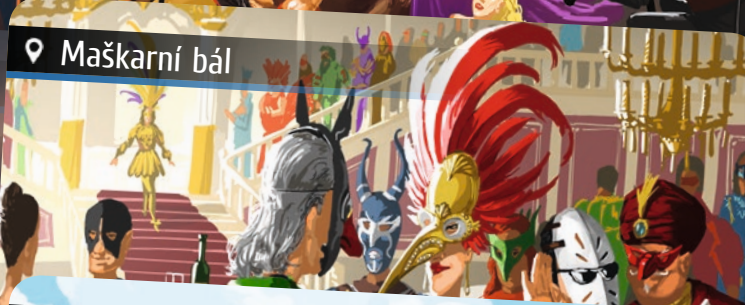
Křížová výprava



Letadlo



Maškarní bál



Nemocnice



Pirátská loď



Pláž



Polární stanice



Policejní stanice



Ponorka



Restaurace



Supermarket



Škola



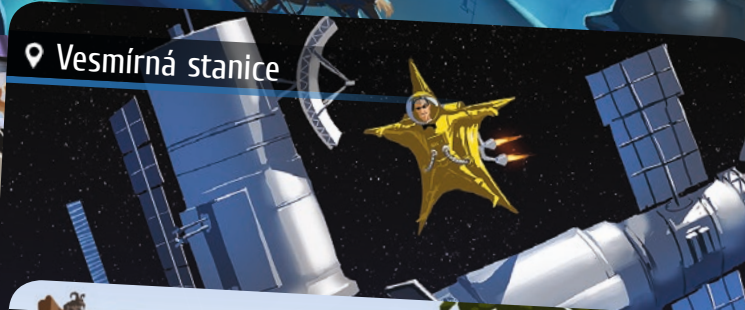
Taneční klub



Univerzita



Vesmírná stanice



Vlak



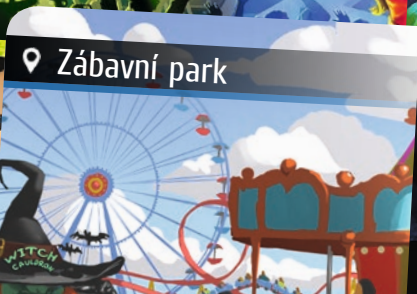
Vojenská základna



Wellness



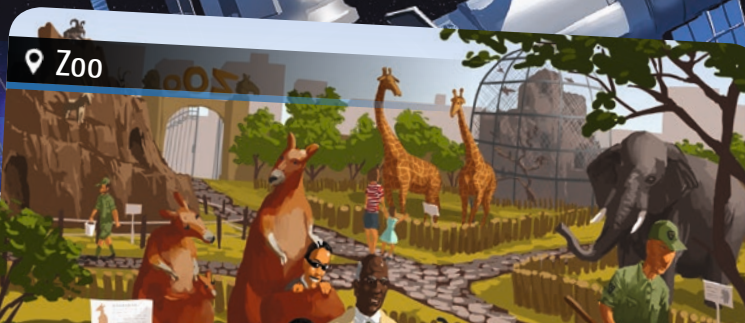
Zábavní park



Zaoceánský parník



Zoo



Poznámka: Pokud hráč není špión, je na kartě prostředí uvedena i jeho role v tomto prostředí. Před začátkem hry se můžete dohodnout, že s rolemi hrát nebudete. To ale určitě nedoporučujeme, hra s rolemi je daleko zábavnější. Například pokud hrajete za univerzitního profesora a některý z hráčů se vás zeptá, proč jste zmeškali večírek, můžete si stěžovat na svůj věk a artrózu. Anebo se jako student můžete rozčilovat, že vás spolužáci nepozvali.

Jméno role může naznačovat, že jde o mužskou, nebo ženskou postavu, ale jakákoli postava může být muž nebo žena. Takže herečka může být herec, manažer manažerka apod. A je jen na hráči, jestli bude hrát za ženskou, či mužskou postavu.

Příklad herního kola

Bára, Radek, Verča a Tomáš jsou v křížácké armádě. Bára to ale netuší, protože si vytáhla kartu špióna. Radek má kartu rytíře, Verča panoše a Tomáš lukostřelce. Všichni hrají svoje role a snaží se odhalit špióna. Bára se snaží neprozradit se a zjistit, v jakém prostředí se hraje. Verča začíná a ptá se:

„Tome, jak se jmenovalo to moře, ve kterém jsme se včera koupali?“ Tomáš odpoví, že šlo o Středozemní moře. Špiónku Báru napadne, že by se mohlo jednat o prostředí pirátské lodě, nebo pláže.

Tomáš se nemůže zeptat Veroniky, tak si vybere Radka. „Radku, kdy dostaneme zapláceno? Na začátku měsíce, nebo na konci?“ Ostatní zbystří, tahle otázka naznačuje, že by Tomáš mohl být špión. Ale Tomáš jen blafuje a chce nachytat Radka. Ten ale není špión, takže se mu odpovídá snadno: „Kdo ví, dostaneme zapláceno, až se bude veliteli chtít.“

Teď je Bára zmatená, tahle odpověď by mohla znamenat, že prostředí má něco do činění s armádou, možná vojenská základna, možná ponorka. Radek pokračuje otázkou na Báru: „Báro, co bylo včera k obědu? Já jsem ho prošvihl.“ Bářina odpověď je vyhýbavá: „No jako vždycky, brambory s něčím, nic extra.“

Ostatní hráči okamžitě začnou podezřívat Báru jako špióna. Křížáci mohli jen těžko jíst brambory, protože byly do zbytku světa dovezeny až poté, co Kolumbus objevil Ameriku.

Konec kola

Kolo skončí, když nastane jedna z následujících situací:

1. Uplyne 8 minut hry:

Když vyprší čas, hráči musí oznámit své podezření na špióna. Rozdávající všechny vyzve, aby hlasovali, počínaje rozdávajícím a pak ve směru hodinových ručiček. Pokud je to nutné, mohou hráči diskutovat o tom, kdo je podezřelý a proč. Pokud všichni hráči (samozeřejmě kromě špióna), správně určí špióna, vyhrávají. Pokud ale i jeden hráč hlasuje nesprávně, vítězí špión.

Poznámka: Můžete se dohodnout na jiné délce kola. V prvních hrách můžete hrát i na delší kola, třeba 12–15 minut.

2. Některý hráč vysloví nahlas podezření:

Kterýkoli hráč může kdykoli zastavit hru (ale pouze jednou za kolo) a označit špióna. Ostatní opět hlasují. Pokud všichni hlasují pro jednoho podezřelého, kolo končí (i když se ukáže, že obviněný nebyl špión). Pokud je takto odhalen špión, hráč, který hlasování vyvolal, získává bod navíc. Ale může z toho těžit i špión, protože může svést stopu na někoho jiného.

Pokud se při volbě všichni hráči neshodnou, kolo pokračuje dál stejným způsobem.

Poznámka: Doporučujeme vyvarovat se během hlasování diskuzí o identitě špióna (Jako třeba: „Myslím, že špión je on. Tvrdí, že má růžové pyžamo, a přitom by mělo být zelené.“) Taková diskuze může špiónovi velmi usnadnit určení prostředí.

3. Na žádost špióna

Špión může kdykoli zastavit hru a odhalit se ukázáním své karty. Poté si může prohlédnout seznam prostředí a určit aktuální prostředí. Pokud se trefí, vítězí, pokud se spletě, vyhrávají ostatní hráči.

Poznámka: Jakmile je jednou hra zastavena a některý z hráčů se pokusí obvinít špióna, špión se již nemůže pokusit identifikovat prostředí. Špión svou šanci proměškal. Pokud ho ostatní hráči správně určí, prohraje.

Jakmile je kolo u konce, karty se vrátí rozdávajícímu a v dalších kolech se s nimi už nehraje. Balíček se vrátí do sáčku (nezapomeňte dát špióna opět navrch balíčku).

Cíle a strategie

Cílem hráčů nehrajících za špióna je odhalení špióna a zároveň se snaží neprozradit aktuální prostředí. Proto by se měli vyhýbat příliš konkrétním otázkám. Například pokud se pokladní v bance zeptá ostrahy: „Kolik tedy včera ti lupiči ukradli peněz?“, špión snadno pozná, že jde o banku. Avšak jejich otázky nesmí být ani příliš neurčité, aby nevzbudili podezření u spoluhráčů, že jsou sami špiónem.

Cílem špióna je pozorně naslouchat, co říkají ostatní, a snažit se neprozradit a přitom zjistit, o jaké jde prostředí, než uplyne osm minut. Pokud čeká až na konec kola, riskuje. Je pravděpodobné, že ho ostatní odhalí během závěrečné diskuze a hlasování.

Bodování

Sečtete získané body podle toho, jak dopadlo dané kolo.

Pokud vyhrál špión:

- za vítězství získává hráč 2 body,
- pokud špión zastavil hru a správně určil prostředí, získává další 2 body navíc,
- jestliže všichni hráči obviní nevinného, získává špión 2 body navíc.

Pokud špión prohrál:

- za vítězství získávají všichni hráči kromě špióna 1 bod,
- proběhne-li ještě před koncem kola úspěšné hlásování, získává hráč, jenž ho vyvolal, 1 bod navíc.

Konec hry

Po odehrání předem dohodnutého počtu kol vítězí ten hráč, kterému se podařilo v průběhu hry získat nejvíce bodů.



Tvůrci hry

Vydal: Hobby World LLC

Vydavatel české verze: REXhry.cz

Autor hry: Alexander Ushan

Vývoj hry: Hobby World • Ilustrace: Uildrim a Sergey Dulin

Vedoucí projektu: Mikhail Akulov a Ivan Popov • Redakce: Vladimir Sergeev

Úpravy pravidel: Alexander Kiselev a Valentin Matyusha • Grafická úprava: Ivan Sukhovey
Korektury: Olga Portugalova • Kontakt na výrobce: Nikolay Pegasov (nikolay@hobbyworld.ru)

Zvláštní poděkování patří Iljovi Karpinskému.

Překlad české verze: Michal Požárek, Martin Hrabálek • Grafická úprava české verze: Jiří Tomášek

Korektury české verze: Eliška Pospíšilová

www.rexhry.cz • international.hobbyworld.ru



Žádná část těchto pravidel, herního obsahu či použitých ilustrací nesmí být reprodukována ani šířena bez předchozího souhlasu vydavatele.

© 2015 Hobby World LLC. Všechna práva vyhrazena.

© 2015 Rexport, s. r. o. Všechna práva vyhrazena.

