

V PASTI

Nejdříve si přečtete *Přehled hry* na samostatném listu. Podle něj si můžete zahrát první kolo. Na jeho zadní straně najdete stručný *Přehled pravidel*.

V této příručce najdete:

- **přípravu hry na str. 2–4,**
- **podrobná pravidla na str. 5–9,**
- **pravidla pro napovídání na str. 10–11**
- **a vysvětlivky ke kletbám a přišerám na poslední straně.**

videonávod



cge.as/twu-cz

OBSAH HRY



7 oboustranných
destiček místností



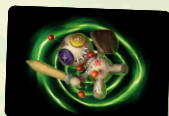
5 figurek přišer



2 figurky týmů



4 knihy



10 karet kleteb



10 karet přišer



3 stojánky



2 pochodně



50 karet se slouy



bloček na psaní pastí



přesýpací hodiny



2 tužky

PŘÍPRAVA HRY

V pasti je týmová slovní hra. Rozdělte se do **2 týmů**. Ty nemusí mít stejný počet členů, ale v každém musí být alespoň dva hráči. Každý tým si sedne k jedné straně stolu.

Figurky týmů ve stojáčcích postavte do první místnosti (s číslem 3). Figurka blíže k vám patří vašemu týmu.



Vyložte vedle sebe ve vzestupném pořadí 5 destiček místností. Pro první hru doporučujeme destičky s čísly 3–7 (viz obrázek).



Místnost č. 3 se nachází na zadní straně místnosti č. 10.



Vezměte si pochodeň v barvě svého týmu a položte ji před hráče, který bude v prvním kole napovídat.



Zamíchejte karty kleteb a 2 náhodně vylosujte. Zakrytě je položte vedle 2. a 4. místnosti.

přesýpací hodiny



Jak fungují knihy a karty slov, si vysvětlíme na následující straně.



Hra obsahuje dvě sady karet příšer. Pro první hru doporučujeme sadu bez hvězdičky v rohu. (Příšery s hvězdičkou jsou zákeřnější.) Karty zamíchejte a náhodně vyberte 1 příšeru. Kartu položte lícem vzhůru vedle poslední místnosti.

Sestavte figurku vybrané příšery a postavte ji do poslední místnosti.

Přeložte papír napůl, aby soupeři neviděli váš seznam pastí.

NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

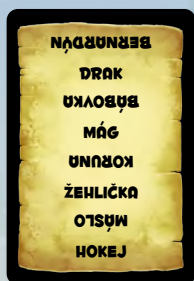
Obtížnost hry si můžete libovolně nastavit pomocí různého počtu kleteb a kombinace různých místností. Až se s hrou seznámíte, můžete vyzkoušet větší počet kleteb a obtížnější místnosti. Zkuste třeba místnosti č. 2, 4, 6, 8 a 10 s kletbami v prvních čtyřech místnostech.

Každý tým si vezme tužku a jeden papír na psaní pastí.

VÝBĚR SLOV

Balíček karet slov zamíchejte a položte někam bokem na stůl. Snažte se na slova moc nedívat, jsou přece tajná!

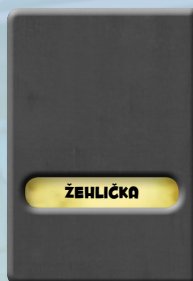
Hra obsahuje dvě sady slov. Obě sady jsou na kartách smíchané. Podle toho, jaký druh knihy si vyberete, budete hrát buď se standardními, nebo s fantasy slovy:



karta slov



fantasy



standardní

Nemusíte se bát, v obou sadách najdete „normální“ slova. Ve fantasy sadě ale můžete narazit i na slova, která patří jen do světa fantasy. Ve standardní sadě najdete naopak modernější slova, se kterými byste se v prostředí středověké fantasy nesetkali.

Všechna **tajná slova** jsou **jednoslovná podstatná jména**.

Oba týmy si musí uzít stejný druh knihy. Druhý typ nebudete v této hře potřebovat.

PRŮBĚH KOLA

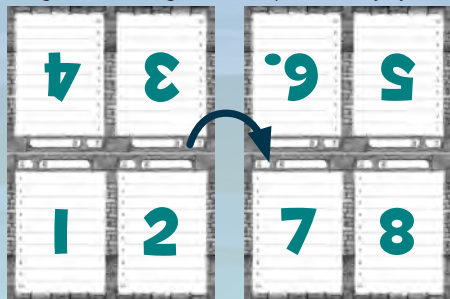
Každé kolo se skládá ze dvou částí:

1. Nejdříve **připravují oba týmy zároveň pasti** pro druhý tým.
2. Poté se postupně **oba napovídáči snaží popsat svému týmu tajné slovo** tak, aby přitom nespádli do pasti.

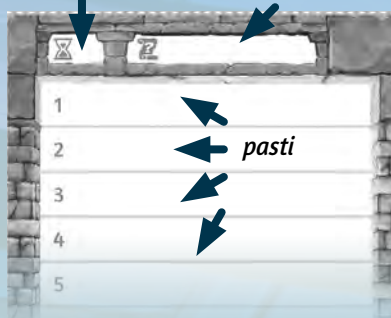


KLADENÍ PASTÍ

Hra trvá nejvýše 8 kol. Na celou hru bude tedy každému týmu stačit jeden list papíru.



číslo místnosti, v níž se nacházejí soupeři tajné slovo



Oba týmy si z balíčku zakryté vylosují kartu slova. Zauvážte ji do knihy tak, aby ji druhý tým neviděl. Kniha pak magicky vybere jedno z osmi slov na kartě. **Toto tajné slovo bude muset uhodnout druhý tým.**

Tajné slovo si přečtěte a snažte se vymyslet, jaká slova by mohl napovídáč soupeřů použít, až jej bude popisovat. Nezapomeňte, že víte, kdo z druhého týmu bude napovídat, takže mu můžete připravit pasti na míru.

Kladení pastí má svá pravidla. Do seznamu pište pasti, které se vztahují k danému tajnému slovu, ne obecná slova jako „být“ nebo „to“, která lze použít při popisu všech tajných slov. **Podrobná pravidla kladení pastí najdete na str. 10.**

Kladení pastí se účastní celý tým. Předávejte si papír a dejte každému šanci, aby vymyslel nějakou past.

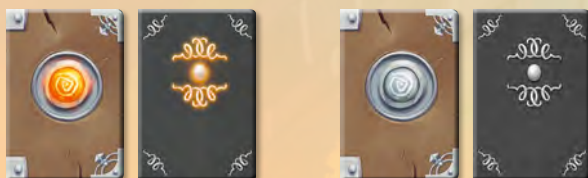
Počet pastí nesmí být vyšší než číslo místnosti, ve které se právě nacházejí soupeři. Pokud je druhý tým např. v místnosti s číslem 3, smíte jim připravit nejvýše 3 pasti. Během vymýšlení můžete napsat pastí více a domluvit se, které z nich nakonec škrtnete.

Na konečné podobně seznamu by se měl dohodnout celý tým. Řekněte soupeřům, až budete mít dopsáno.

KDO ZAČÍNÁ?

Poté, co oba týmy dokončí své seznamy pastí, začíná hádání. V této části kola hrají týmy postupně. **Začíná tým, který je na plánu více vzadu.**

Na začátku hry jsou ale oba týmy ve stejné místnosti. V takovém případě se podívejte na ornamenty na knihách. **Pokud jsou oba týmy v téže místnosti, předejte jako první knihu se zářícím ornamentem.** Tým, který ji dostane, začíná.



Tyto knihy předejte jako první.

NAPOVÍDÁNÍ

Dejme tomu, že děláš v tomto kole napovídáče svému týmu. Druhý tým ti pošle knihu s tajným slovem. Přečti si jej a nikomu neukazuj. **Na přečtení máš několik sekund, pak se otočí hodiny.**

Tvým úkolem je popsat svému týmu tajné slovo tak, aby jej uhodli. Má to ale několik háčeků. První je jasný – nesmíš říct dané tajné slovo ani žádné se stejným kořenem.

Podrobná pravidla toho, co dalšího je a není povolena nápověda, jsou vypsána na str. 11. Když budeš učit hru nové hráče, můžete odehrát pár kol před tím, než jim všechna pravidla vysvětlíš.

Během napovídání **nesmíš říct žádné ze slov, které druhý tým napsal na svůj seznam pastí.** To může být docela oříšek, protože **soupeři ti seznam neukážou**, takže nevíš, co na něm je.

Můžeš říct tolik nápověd, kolik chceš.

Příklad:

Vaše tajné slovo je MÁSLO. Druhý tým nejspíš na seznam pastí napsal mléko, ale můžeš to zkusit obejít tím, že řekneš:

- „Dělá se to z toho, co dává kráva.“

Nebo by se dalo říct, že se to maže na chleba, ale chléb bude na seznamu asi také. Co místo toho zkusit „krajíc“? Soupeři mohli napsat jen tři pastí, takže „krajíc“ by mohl projít...

- „Krajíc vždycky spadne tou stranou dolů.“

To vypadá jako opravdu dobrá nápověda. Tvůj tým bude pravděpodobně hádat MÁSLO. Buď to, anebo tě druhý tým zastaví, protože krajíc byl na jejich seznamu pastí.

HÁDÁNÍ

Během toho, co napovídáš, se zbytek tvého týmu snaží tajné slovo uhodnout. Kdokoli z nich chce hádat, řekne svůj tip nahlas, nemusejí se pravidelně střídat. Je ale důležité si tip rozmyslet a nevykřikovat všechno, co koho napadne, protože **celkem mohou hádat nejužší 5x**.

Hádající nemohou pokládat napovídáči žádné otázky ani se mezi sebou bavit a domlouvat se na tom, co budou hádat. Někteří hráči se raději ptají, jestli smějí hádat („Myslím, že asi vím...“). To je povolené, ale nedoporučujeme to, zbytečně vám zatím ubíhá čas.

Pokud se tvému týmu povede tajné slovo uhodnout, vaše figurka postoupí do další místnosti.



NEÚSPĚCH

Samozřejmě se občas nezadaří. Tah se počítá jako neúspěšný, když:

- Napovídač řekl přímo slovo ze seznamu pastí nebo slovo se stejným kořenem jako některá z pastí.
- Napovídač dal nepovolenou nápovědu (viz str. 11).
- Tým 5× neúspěšně hádal.
- Čas vypršel.

Pokud se stane cokoli z výše uvedeného, váš tah končí a vaše figurka se v tomto kole neposouvá.

TAH DRUHÉHO TÝMU

Nezávisle na výsledku prvního týmu je na tahu druhý tým. Během jejich tahu máte několik povinností:

- Dejte napovídači několik sekund na přečtení slova a pak otočte hodiny.
- Zastavte druhý tým, když napovídač řekne slovo z vašeho seznamu pastí nebo slovo se stejným kořenem.
- Zastavte druhý tým, pokud dá napovídač nepovolenou nápovědu.
- Počítejte jejich pokusy. Zastavte je po 5. pokusu.
- Sledujte hodiny a druhý tým zastavte, jakmile čas vyprší.

Pamatujte: Napsané pasti platí jen pro napovídače. Hádající hráči je říci mohou.

KONEC KOLA

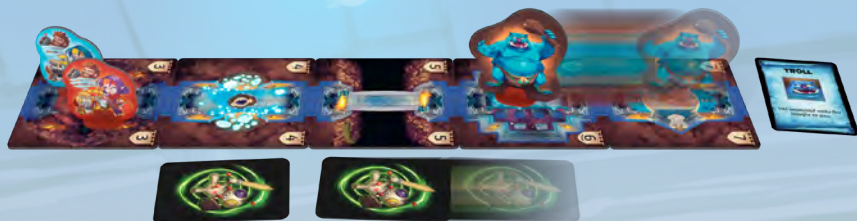
POKUD ŽÁDNÝ TÝM NEUSPĚL

Jestliže se ani jednomu týmu nepovedlo tajné slovo uhodnout, postoupí příšera o jednu místnost blíže k dobrodruhům. (Pokud alespoň jeden tým uhodl, příšera se nehýbe.)

Vstoupí-li příšera do místnosti s kletbou, posuňte i tuto kletbu o jednu místnost blíže. Pokud je v této místnosti další kletba, posuňte i tu.



Příklad:



Když v 1. kole nikdo neuhodne, posune se příšera do místnosti s číslem 6. Kletbu z této místnosti přesuňte také o jedno pole blíže, do místnosti s číslem 5.

VÝMĚNA NAPOVÍDAČŮ

Na konci kola předají napovídači pochodeň dalšímu hráči na řadě. Každý by měl napovídat alespoň jednou za hru. (Ale pokud někdo opravdu nechce, nenuťte ho.)

DALŠÍ KOLA

Hrajte, dokud se alespoň jeden tým nedostane do místnosti s příšerou. Nezapomeňte, že když žádný tým nepostupuje, vydá se vás příšera hledat.

Na to, abyste prošli podzemím a porazili příšeru (viz str. 9), máte nejvýše 8 kol. Na papír se vejde přesně 8 seznamů kleteb, takže když píšete poslední, víte, že hrajete poslední kolo.

Pokud během osmi kol žádný tým příšeru neporazí, vyhrává příšera.

ÚPRAVA ČASOMÍRY

Oficiálně by měl napovídač dostat několik sekund na to, aby si přečetl tajné slovo v knize, a až pak se mají otočit hodiny.

Jestli ale chcete zkusit větší úvzu, můžete si nechat hodiny otočit zároveň s tím, když si berete knihu. Pokud vám naopak často dochází čas, můžete se domluvit, že hodiny otočíte, až když napovídač začne mluvit.

Hodiny můžete použít i během psaní pastí, pokud se tak domluvíte. Když první tým dokončí seznam a má pocit, že druhému týmu psaní pastí až moc trvá, může jim otočit hodiny. Druhý tým pak musí seznam dokončit, než se přesypou.

KLETBY

Během hry se můžete ocitnout v místnosti s kletbou. Buď proto, že jste do této místnosti ustoupili, nebo proto, že příšera posunula kletbu k vám. Když se na začátku kola nacházíte v místnosti s kletbou, kletbu otočte a přečtěte.

Kletba působí jen v tom kole, kdy byla otočena. Tým (týmy), který se nachází v prokleté místnosti, musí toto kolo odehrát s dodatečnými pravidly uvedenými na kartě kletby.

Na konci kola se kletba bez ohledu na výsledky odstraní.

Kletby dělají hru zábavnější, ale i obtížnější. **V prvních hrách je tedy můžete ignorovat.** Pokud vám přijde napovídaní samo o sobě dost obtížné, vraťte prostě kletby do krabice a nechte si je na později, až budete ve hře více zblhlí.

SOUBOJ S PŘÍŠEROU

V místnosti s příšerou se můžete ocitnout dvěma způsoby. Buď proto, že jste do této místnosti ustoupili, nebo proto, že sama příšera přišla k vám.

Tým (týmy), který se na začátku kola nachází v místnosti s příšerou, s ní musí bojovat a má možnost vyhrát hru. Každá příšera má speciální schopnost popsanou na kartě. Během souboje s příšerou se její kartou musíte řídit.

Pokud se v místnosti s příšerou nacházejí oba týmy, budou mít oba možnost s ní bojovat (nezávisle na výsledku prvního týmu).

Možné výsledky souboje:

- Jestliže se týmu bojujícímu s příšerou podaří uhodnout tajné slovo, vyhrává hru. Bojují-li s příšerou v tomtéž kole oba týmy, mohou oba vyhrát.
- Pokud (žádný) tým neuhodne, hra pokračuje dál. Příšera se už nikam nehýbe. Neúspěšný tým zůstává v místnosti s příšerou a příští kolo to může zkusit znovu.



Každá příšera má ještě děsivější verzi, označenou hvězdičkou. Nechte si je až na pozdější hry, až vám budou běžné příšery připadat moc jednoduché.

ALTERNATIVNÍ ŘEŠENÍ REMÍZ

Pokud byste byli radši, aby vyhrál jen jeden tým, můžete použít toto pravidlo: **Jestliže oba týmy příšeru porazily, vyhrává ten, který to stihl v kratším čase.**

Když první tým dohádá, položte přesýpací hodiny na bok. Písek, který se stihl přesypat, značí čas, který první tým spotřeboval. Když začíná hádat druhý tým, postavte hodiny touto částí vzhůru – druhý tým má tedy přesně tolik času, kolik potřeboval první tým. Jestliže uhodnou dříve, než se písek přesype, vyhrávají. Nestihnou-li to, vyhrává první tým.



POVOLENÉ PASTI A NÁPOVĚDY

POVOLENÉ PASTI

Pasti by se měly týkat tajného slova, které má druhý tým uhodnout. **Nesmí to být obecná slova, která lze použít při popisování jakéhokoli tajného slova.**

- Jako pasti lze psát **podstatná jména, přídavná jména a slovesa.**
- Povolené jsou i **určité číslovky** a letopočty (*dua, 1348, čtvrtý, třikrát, sedmero*), ale neurčité číslovky (*několik, mnoho, málo*) jsou zakázané.
- Zakázaná jsou zájmena (*kdo, můj, on, takový, ten, žádný, někdo*), tzv. pomocná a způsobová slovesa (*být, mít, moci, muset, chtít*) a ostatní slovní druhy.

KDY SE SPOUŠTÍ PAST?

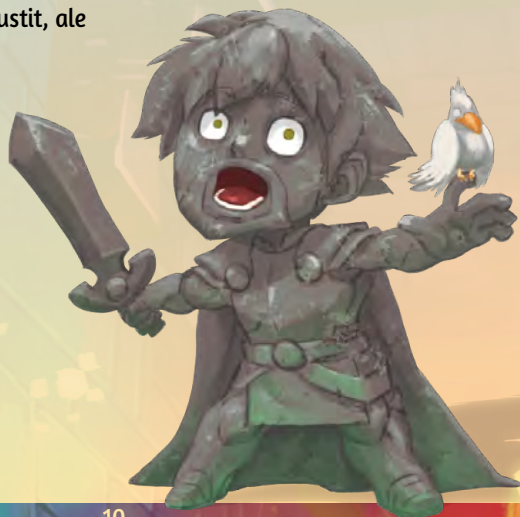
Past se spustí, když napovídáč řekne přímo nějaké slovo ze seznamu nebo slovo, které má stejný kořen jako některá z pastí.

- Past tvořená složeným slovem se spustí, i když napovídáč řekne jen jednu z částí slova. Past *horolezec* se spouští nápovědou „hora“ i „lézt“.
- Past se spouští i kvůli všem slovům, která mají stejný kořen. Takže past *uúz* se spustí, i když napovídáč řekne například „vozík“ nebo „vozka“.
- Ale zase to nepřehánějte. Třeba *sedlák* sice vznikl původně ze slova „sedět“, ale dnes už vazba není na první pohled patrná. Past by se tedy nespustila.

RYCHLÁ REAKCE

Pasti se spouštějí a pravidla pro napovídání platí jen, když si jich všimnete včas, tzn. během několika sekund. Pokud se past měla spustit, ale nikdo si toho nevšiml, napovídáč se jí vyhnul.

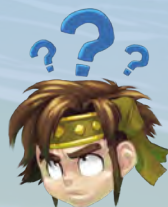
Někdy si ale nemusíte být jistí. Možná se past měla spustit nebo napovídáč porušil pravidla, ale možná ne. V takovém případě řekněte, že máte podezření, ale nechte druhý tým jejich tah dokončit. Pak můžete situaci společně probrat a vyhodnotit zpětně.



ZAKÁZANÉ NÁPOVĚDY

Aby měl druhý tým vůbec možnost napovídáče do pasti chytit, mají nápovědy určitá omezení:

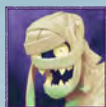
- **Nesmíte říct tajné slovo ani žádné slovo se stejným kořenem, jako má tajné slovo.**
- **Nápověda se musí týkat významu tajného slova, ne toho, jak zní nebo jak se píše.** Nepoužívejte nápovědy typu „rýmuje se s“ nebo „zní to jako“. Neříkejte, na jaké písmeno tajné slovo začíná. Pokud je tajným slovem VÝR, nedávejte nápovědy na VÍR. Pokud je tajným slovem OKO, nedávejte nápovědy na SOKOLA.
- **Nesmíte dávat příklady k tajnému slovu.** Pokud je tajným slovem PES, nesmíte vyjmenovávat různá psí plemena. (Ale synonyma jako „hafan“ jsou povolená.)
- **Nelze používat vlastní jména osob, zvířat a fiktivních postav a názvy různých děl** (filmů, knih, písní, výrobků apod.). Někdy může záležet na kontextu. Nemůžete napovídat „Smetana“, když je tajné slovo HUDBA. Ale u tajného slova MLÉKO je nápověda „smetana“ v pořádku.
- **Nezkoušejte obejít pravidlo o názvech** tím, že je budete vydávat za obecná slova. „Mám na mysli film, kde se válčí mezi hvězdami“ není povolená nápověda. Chcete-li odkazovat na Hvězdné války, můžete napovědět třeba: „Ta sága se světelnými meči.“
- **Zakázaná jsou zeměpisná vlastní jména včetně odvozenin psaných s malým písmenem** (Říp, Tichý oceán, Ital, maďarština, indický).
- **Nejsou povolené ani zkratky vlastních jmen jako „USA“ nebo „ČVUT“.** Zkratky obecných slov jako „MHD“ povolené jsou, ale myslíte na to, že takovou zkratku lze chytit slovy „město“, „hromada“ i „doprava“.
- **Nesmíte dávat nápovědy založené na osobních informacích, které druhý tým nezná.** „To místo, kde jsme byli minulý víkend na výletě“ můžete použít jen tehdy, když tam s vámi byl i druhý tým.
- **Neodkazujte na věci v místnosti** a na nic, co se děje „právě teď“.
- **Hrajte v češtině.** Cizí slova smíte použít, jen pokud byste je použili v běžném českém mluveném projevu.
- **Nepoužívejte nic, co se nedá zapsat.** Používání gest, mimiky, přízvuku, různých zvuků nebo melodií je zakázáno.



SPRÁVNÝ TIP

Jako správný tip se uznává i tajné slovo v jiném pádě nebo čísle. Je-li tajné slovo VĚDEC, považují se „vědci“ za správný tip, ale třeba „věda“ už ne.

POZNÁMKY KE KLETBÁM

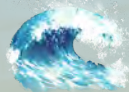


KLETBY MUMIE

V každém kole, kdy bojujete s mumii, si vylosujete novou kletbu.

Děsivější verze mumie na vás sešle dvě kletby zároveň. Všechny kletby by se měly dát navzájem kombinovat, ale pokud narazíte na nějakou nejasnost, proberte to a domluvte se na správném výkladu ještě před začátkem kola.

POTOPA



Během toho, co vymýšlíš nápovědu, můžeš dýchat normálně. Pak se zhluboka nadechni a začni mluvit. Je povoleno říct jednu nápovědu, zadržet dech, říct další nápovědu atd. Ale jakmile se buď jen trochu nadechneš, nesmíš už nic říct.



PROKLETÉ SLOVO

Pokud se tato kletba dostane do startovní místnosti, odstraňte ji.



ZKAMENĚNÍ

Jakmile někdo z týmu začne hádat, měl by se napovídač navíc přestat i hýbat, jako kdyby opravdu zkameněl.



OZVĚNA

Napovídač by se měl zodpovědně snažit přidat ozvěnu ke každému slovu. Druhý tým by mu ale měl nějaké menší chyby odpustit. Dokonalost se tu nevyžaduje.

Hra Jana Březiny, Martina Hrabálka a Michala Požárka

Ilustrace: Regis Torres, Dávid Jablonoušký

Design a sazba: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Další ilustrace: Radim „Finder“ Pech, František Sedláček

Pravidla: Jason Holt

Překlad: Dita Lazárková



Vývoje hry se účastnilo mnoho lidí a my bychom rádi poděkovali všem testerům, zvláště z herních akcí GenCon, Gathering of Friends a GameCon. Velké díky patří všem z Club Diversity, Kingmakers a Columbus Idea Foundry za testování a zpětnou vazbu. Děkujeme kamarádům z Deskzrout.cz za testování během herních víkendů. Zvláštní poděkování Filipu Murmakovi, Janu Vaněčkovi a Vládovi Chvátilovi za cenné připomínky k mechanice hry; Petru Murmakovi za vydání hry a uskutečnění našeho snu; Petru Čáslavovi a Michalu Štachovi za dlouhodobou podporu; Regisu Torresovi, Dávidu Jablonouškému a Fandovi Horálkovi za grafiku. A obrovské díky Jasonu Holtovi, bez kterého by pravidla nevypadala zdaleka tak dobře, jak vypadají.

Děkujeme Adamu Marosticovi za inspiraci k Prokletému slovu. Jan by rád poděkoval své ženě Soně za trpělivost a porozumění a svému synu Jindřichovi za to, že si myslí, že hra je skvělá, i když sám ještě neumí číst a psát. Martin by rád věnoval tuto hru své ženě Barboře a dětem Alžbětce a Hynkovi.

Distributor pro ČR a SR:

REXhry

Relexport, s. r. o.

Palackého tř. 72

61200 Brno

www.rexhry.cz

Výrobce:

Czech Games Edition s.r.o.

Za černým mostem 1150/1c

198 00 Praha 9

© Czech Games Edition 2022

www.CzechGames.com