



Autori hry: Mary Flanagan a Max Seidman

Writing: Cely tým vydavatelství Resonym

Ilustrace a grafický design: Spring Yu

Komunitní manažer: Rachel Billings

Logistika: Max Seidman, Danielle Taylor a Sukdith Punjasthitkul

Tvorba videí: Spring Yu, Rachel Billings a Sukdith Punjasthitkul

PRAVIDLA HRY

Digitální prototyp: Oliver Akins

Testování hry: Momoka Schmidt a Joshua Po

Zvláštní poděkování: Melissa Billings, Game Makers Guild, Remote Playtesting Discord, Sebastian R, Brandon F, Stefanie S, Jason S,

Kit H, Kapra O, Erin B, Vicky S, Mike L, Sunshiney, Dirtberry, Valca členové Discordu vydavatelství Resonym

Český překlad: Daniel „Cukřík“ Knápek

Kačka Nováková

MINDOK

PŘEHLED A CÍL HRY

Věhlasná média se za pomoci nápověd duchů z onoho světa pokoušejí odhalit tajné slovo.

Základní pravidla hry jsou určena pro 4 hráče, můžete ovšem hrát ve větším počtu.*

Hráči se rozdělí na **dva týmy** po 1 médiu a 1 duchovi. Oba duchové znají tajné slovo a snaží se, aby jejich médium toto slovo uhodlo jako první. Média svému duchovi střídavě kladou otázky o hledaném slovu. Duch pomalu, písmeno po písmenu zapisuje odpověď (nápovědu), dokud jej médium nepřeručí. Médium, které jako první odhalí tajné slovo, svému týmu zajistí vítězství!

***Hra více než 4 hráčů:** V každém týmu bude více médií. Tým médií bude spolupracovat a sdílet karty, může také komunikovat šeptáním či předáváním poznámek. Kterékoli médium může zvolat „silencio“, viz dále.



100 karet otázek



50 karet tajných slov



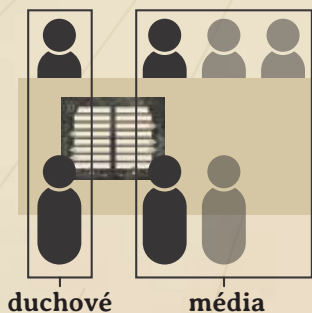
2 tužky

tajné slovo

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozdělte se do dvou skupin: sluneční tým a měsíční tým.
2. V týmu se dohodněte, kdo bude duch a kdo médium.
3. Obě média si doberou po 7 kartách otázek a v tajnosti si je prohlédnou.
4. Duch slunce a duch měsíce si společně doberou 1 kartu tajných slov a prohlédnou si ji, aniž by ji ukazovali médiím. Duchové vyberou, které slovo na kartě se pro tuto partii stane tajným slovem. (Mohou o tom diskutovat pomocí čísel na kartě.)

☾ měsíční tým



☀ sluneční tým

ROZDĚLĚNÍ TÝMŮ

PRŮBĚH HRY

Oba týmy se ve hře střídají, jako první je na tahu sluneční tým. V každém tahu otočte bloček tak, aby směřoval k aktivnímu týmu. Médium tohoto týmu se rozhodne, zda chce POLOŽIT OTÁZKU, nebo HÁDAT TAJNÉ SLOVO. Poté postupujte následovně:

POLOŽIT OTÁZKU — NEBO — HÁDAT TAJNÉ SLOVO

(a získat nápovědu)

1. Médium vybere a předá svému duchovi 2 karty otázek z ruky.
2. Duch vybere kartu otázky, na kterou odpoví, vrátí ji médiu a druhou odhodí lícem vzhůru.
3. Duch začne pomalu psát nápovědu do prvního prázdného políčka na své straně bločku. Nápověda musí odpovídat na vybranou otázku o tajném slově.
 - Duchové by měli nahlas odříkávat zapisovaná písmena. ◀◀
4. Když si médium myslí, že ví, co duch píše, zvolá „*silencio*“ („*ticho*“). Duch ihned přestane psát (případně dokončí rozepsané písmeno).
5. Zodpovězenou kartu otázky médium položí před sebe lícem dolů. Může si ji kdykoli prohlédnout.
6. Médium si dobere nové 2 karty otázek.

(a pokusit se vyhrát)

1. Médium napíše první písmeno svého tipu do prvního prázdného políčka na své straně bločku a vysloví jej nahlas.
 - Je-li písmeno správné, duch zaklepe na stůl. Médium napíše další písmeno a vysloví jej. Takto pokračujte, dokud médium nenapíše nesprávné písmeno nebo nedopíše svůj tip.
 - Je-li písmeno nesprávné, duch si přitiskne prst na rty. Médium dané písmeno přeškrtně, tah tohoto týmu je u konce.
2. Když médium dopíše celé slovo, přidá za něj tečku. Pokud médium uhodlo tajné slovo, jeho tým vyhrává!

Za nesprávný tip vás nečeká žádný postih, pouze tím promarníte tah, během kterého byste jinak mohli získat další nápovědu.

HERNÍ TIPY

Média: Řekněte „*silencio*“ co nejdříve. Druhý tým tak nezíská příliš informací.

Duchové: Pokuste se dávat nápovědy, které budou médiu jasné již po několika písmenech. Pište pomalu, aby médium mohlo zvolat „*silencio*“.

Jaké můžete dávat nápovědy? →

NÁPOVĚDY

- ▶ Náповěda musí odpovídat na vybranou otázku.
- ▶ Náповědy se mohou skládat pouze z písmen a mezer.
- ▶ Náповědy by měly být v jazyce, který ovládají všichni hráči.
- ▶ Náповědy nesmí přímo obsahovat žádnou část hádaného slova ani jeho kořen (např. pokud je tajné slovo „materídouška“, náповěda nesmí být „matka“, „duše“ ani „ouško“).

Jinak můžou duchové používat libovolné náповědy – jsou platná běžná slova, vlastní jména a dokonce i slova zcela vymyšlená! Můžete také používat víceslovné výrazy, dejte si ale pozor, abyste druhému týmu nevyzradili příliš.

POLÍČKA S OKEM



Když váš tým začíná tah na políčku se symbolem oka, médium tohoto týmu požádá o další písmeno libovolné náповědy na bločku (kteréhokoli týmu). Duch, který tuto náповědu zapisoval, k ní připíše další písmeno (nebo tečku, je-li náповěda úplná). Poté odehrajte běžný tah týmu jako obvykle.

PŘÍKLAD TAHU

Médium Adam předá Jakobovi, duchovi svého týmu, 2 karty otázek. Jakub si vybere kartu „Z čeho je to vyrobené“, ukáže ji Adamovi a druhou kartu odhodí. Hádaným slovem je „kalendář“, Jakub se tedy rozhodne napsat „papír“. Do bločku napíše „P A P“ a po každém písmenu se na chvíli zastaví. Adam si myslí, že náповěda zní „papír“, takže řekne „silencio“, aby se druhý tým nedozvěděl zbytek odpovědi.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

Co když médium neřekne „silencio“? – Pokud duch napíše poslední písmeno náповědy, aniž by zaznělo „silencio“, přidá za ni tečku, aby šlo poznat, že je náповěda dopsaná.

Co když se mi nelíbí mé karty otázek? – Jednou za hru můžou média obou týmů odhodit lícem vzhůru své karty otázek a dobrat si 7 nových.

Co když jsou vyplněná všechna políčka bločku? – Pokud během 8 kol ani jeden tým neuhodne tajné slovo, oba týmy prohrávají.

Můžu si něco vyhledat? – Použití vyhledávače se při hře nedoporučuje. Duchové si však mohou vyhledat různá fakta, média ovšem ne.

Mluvení u hry – Duchové nemohou napovídat jiným způsobem, verbálně ani nonverbálně. Vyhybejte se frázím jako „tahle náповěda bude těžká“.