SKRYTÁ IDENTITA

... KDO JE KDO?

párty hra

stručný videonávod

Pro 2-6 hráčů od 12 let

Hrací doba: 20 - 30 minut

Obsah:

- 24 herních karet s postavami (zelený rub)
- 24 herních karet s postavami (oranžový rub)
- 40 karet s úkoly (černý rub)
- 6 herních masek (vousy, maska, brýle, páska přes oko, kšilt, oslí uši)



karty s postavami

na lícové straně jsou identické, odlišuje je rubová strana



Karty s úkoly



herní masky

pro Crazy variantu hry

Příprava hry

Před začátkem hry se všichni hráči seznámí se třemi typy herních karet:

- **Karty s postavami (zelený rub):** Slouží pro losování tajné identity hráče.
- **Karty s postavami (oranžový rub):** Slouží pro odhalování identity na stole.
- **Karty s úkoly (černý rub):** Popisují akce, které musí hráč provést během svého tahu nebo hry.

Před zahájením hry:

1. **Příprava stolu:** Zamíchejte oranžové karty s postavami a vyskládejte je do středu stolu: 12 karet lícem nahoru a 12 karet lícem dolů.
2. **Rozdání identit:** Zamíchejte zelené karty s postavami. Každý hráč si vytáhne jednu kartu, prohlédne si ji a položí před sebe lícem dolů. Toto je jeho skrytá identita. Zbylé zelené karty se odloží na stůl lícem dolů pro pozdější dobírání.
3. **Příprava úkolů:** Zamíchejte balíček karet s úkoly a umístěte ho lícem dolů na stůl tak, aby na něj všichni hráči dosáhli.
4. Předherní domluva: Hráči se společně dohodnou na dvou pravidlech:
   - **Varianta hry:** Zda se hraje Základní verze (bez masek), nebo Crazy verze (s maskami).
   - **Podmínka konce:** Zda se hraje ***na body*** (určený počet kol), ***do posledního přeživšího*** (po odhalení hráč vypadává), nebo ***na rychlou smrt*** (hra končí při prvním uhodnutí).

Průběh hry

Hráči se domluví, kdo začne. Dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Každý hráč má ve svém tahu k dispozici právě jednu akci (položení otázky, nebo pokus o odhalení identity).

Základní varianta hry (bez masek)

Hráč na tahu položí jednomu z ostatních otázku, která mu má pomoci zjistit identitu protihráče (jakou zelenou kartu si soupeř vylosoval). Otázka musí být položena tak, aby se dalo odpovědět pouze „ANO" nebo „NE". (Například: „Máš brýle?" nebo „Držíš něco v levé ruce?")

Pokud hráč obdrží odpověď „ANO":

- Tazatel vrátí jednu svou kartu s úkolem zpět dospod balíčku (pokud nějakou před sebou má).
- Otočí libovolné 2 oranžové karty na stole lícem nahoru. Po několika kolech budou viditelné všechny karty. Pak už se karty neotáčejí.
- Může položit další otázku. Takto pokračuje, dokud nedostane odpověď „NE" nebo se nerozhodne své dotazování ukončit.
- Tah hráče končí a na řadě je další hráč.

Pokud hráč obdrží odpověď „NE":

- Tazatel si musí vytáhnout jednu kartu s úkolem a položit ji před sebe viditelně na stůl.
- Dokud karta leží na stole, musí hráč postupovat podle pokynů na ní (např. mluvit určitým způsobem).
- Tah hráče končí a na řadě je další hráč.

Poznámka 1 (Konflikt úkolů): Pokud je úkol v konfliktu s úkolem, který už hráč má, vrátí ho do balíčku a lízne si jiný (např. konflikt: „všechna slova opakuj dvakrát" vs. „během mluvení koktej").

Poznámka 2 (Ignorování masek): Pokud úkol na kartě přikazuje použít masku, v základní variantě se tento pokyn ignoruje a úkol se plní bez masky.

Crazy varianta hry (s maskami)

Platí stejná pravidla, pouze se neignorují pokyny pro masky. Pokud si hráč při odpovědi „NE" lízne kartu s úkolem vyžadujícím masku, musí si ji okamžitě nasadit a nosit ji, dokud kartu nevrátí do balíčku.

Konec hry

Hráč může ve svém tahu namísto běžné otázky provést Tipování identity (pokus o odhalení soupeře, např. „Rybářský veterán?").

- **Správný tip:** Pokud hráč uhodne identitu soupeře, soupeř musí ukázat svou zelenou kartu. Úspěšný hádač získává bod. Další postup (vypadnutí hráče nebo celkový konec hry) závisí na domluvě z přípravy hry. Tah hráče končí.
- **Špatný tip:** Pokud se hráč splete, soupeř identitu neodkrývá. Hádač si za trest musí líznout dvě karty s úkoly najednou a jeho tah okamžitě končí.
- **Celkový vítěz:** Hra definitivně končí podle předem zvoleného formátu (např. po uplynutí 3 kol vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů).

Ukázka tahu hráče

Situace: Na řadě je Petr. Hraje se Základní varianta. Petr má z minulého kola před sebou kartu úkolu: „Mluv jako robot". Na stole leží několik oranžových karet lícem dolů.

1. **Začátek tahu:** Petr si uvědomuje svůj aktivní úkol. Chce se zeptat Aleny na její postavu.
2. **Položení otázky:** Petr se robotickým hlasem zeptá: „MÁŠ... NA... SOBĚ... NĚCO... ČERVENÉHO?" (Splnil podmínku úkolu).
3. **Odpověď protihráče:** Alena se podívá na svou zelenou kartu identity a odpoví: „ANO".
4. **Vyhodnocení akce:**
   - Protože Alena odpověděla „ANO", Petr si odstraní svůj úkol „Mluv jako robot" a vrátí kartu dospod černého balíčku. Od teď už může mluvit normálně.
   - Petr otočí dvě oranžové karty s postavami lícem nahoru.
5. **Konec tahu:** Peter se rozhodne již nedávat další otázku. Jeho tah končí a na řadě je Alena sedící po jeho levici.

efko®