

inkognito



12+



2-5 hráčů



30+ min

ZÁKLADNÍ PRINCIP HRY

Inkognito je párty hra pro 2–5 hráčů, ve které postupně obsadíte dvě role – roli účinkujícího a roli moderátora. Jako účinkující budete hádat povolání a totožnost slavné osobnosti. V roli moderátora budete napovídat ostatním hráčům tak, aby povolání či slavnou osobnost uhodli.

Vaším úkolem je získat co nejvíce bodů za správně uhodnutá povolání a slavné osobnosti.

Herní komponenty:

- 47 karet slavných osobností
(v rohu označené ikonou škrabošky)
- 118 karet povolání
- 31 žetonů nápověd
- 20 bodovacích žetonů
(5×1 bod, 5×2 body, 5×3 body, 5×4 body)
- 12 žetonů „Ne“ ve tvaru škrabošek
- 4 škrabošky



Nechce se vám studovat pravidla?
Podívejte se na videonávod!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich
hráčích popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

PŘÍPRAVA HRY

Připravte a zamíchejte zvlášť balíček povolání a balíček slavných osobností.



Připravte si bodovací žetony, žetony „Ne“ a žetony nápověd – žetony nápověd si všichni pozorně prohlédněte, jejich zapamatování vám může během hry pomoci.



Rozdělte si role
(tyto role se v průběhu hry prostřídají):

- 1–4 hráči zaujmou role účinkujících.
- 1 hráč zaujme roli moderátora.

Hráči v rolích účinkujících se posadí naproti moderátorovi a připraví si škrabošky.



První hráč v roli moderátora připraví herní balíček. Z balíčku povolání náhodně vytáhne určený počet karet:

- 2 hráči = 3 karty povolání
- 3 hráči = 2 karty povolání
- 4 hráči = 3 karty povolání
- 5 hráčů = 4 karty povolání

K vytaženým kartám povolání přidá moderátor ještě 1 náhodnou kartu z balíčku slavných osobností. Moderátor se na karty nedívá, zamíchá je, a vytvoří tak herní balíček. Ostatní karty povolání a slavných osobností se vrátí do krabice.

Žetony nápověd jsou ve tvaru různých předmětů (mají tvar zvířete, jídla nebo nástroje), které indikují jednotlivé profese a osobnosti. Mějte na paměti, že žetony nápověd nejsou doslovné, ale jejich symbolika vás má navést na správné řešení.

Žetony nápověd bude moderátor podávat účinkujícím, kteří si o ně zažádají. Poté se účinkující na základě jejich tvaru mohou přiblížit k uhodnutí povolání nebo totožnosti slavné osobnosti.

Některá povolání vyžadují, aby moderátor podal účinkujícím 2 žetony nápovědy naráz, tato informace je vyobrazena na kartě daného povolání.

PRŮBĚH HRY

Hra *Inkognito* se hraje v několika kolech, po každém odehraném kole si hráči prohodí role (viz **2. Konec herního kola a začátek nového**).

- 2 hráči = 4 kola
- 3 hráči = 3 kola
- 4 hráči = 4 kola
- 5 hráčů = 5 kol

Jako první účinkující je na řadě začínající hráč a dále se hráči, kteří jsou v roli účinkujících, střídají proti

směru hodinových ručiček. Moderátor má za úkol napovídat účinkujícím, a to odpovídáním na jejich otázky pouze slovy „ano“ a „ne“ nebo podáním žetonu nápovědy.

Žeton „Ne“ moderátor dostane pokaždé, když někomu z účinkujících odpoví na dotaz záporně, tedy slovem „ne“. Kdykoliv moderátor dostane žeton „Ne“, oznámí účinkujícím, kolikátý žeton právě dostal. Účinkující se snaží hrát tak, aby moderátor nasbíral co nejméně takových žetonů. Pokud moderátor dostane dvanáctý žeton „Ne“, herní kolo končí.

Začínajícím hráčem v roli účinkujících je hráč, který jako poslední viděl televizní pořad *Inkognito*.

1. HERNÍ KOLO

Každý účinkující si nasadí škrabošku, kterou si ponechá po celé kolo. Účelem škrabošek je zajistit, že se účinkující při hádání povolání a osobnosti pomocí žetonů nápověd (viz dále) budou řídit pouze hmatem.

Moderátor táhne náhodnou kartu z balíčku, připraveného pro tuto hru. Na základě toho, kterou vytáhl kartu, oznámí účinkujícím, zda hádají povolání, nebo totožnost slavné osobnosti.

Účinkující, který je na řadě, má nyní na výběr:

- a) Položit otázku, na kterou moderátor odpovídá jednoslovně „ano“ nebo „ne“. Otázky pokládá do té doby, dokud na některou z nich moderátor neodpoví „ne“ nebo dokud se účinkující nerozhodne přestat pokládat otázky, minimálně jednu otázku však musí položit. Poté je na řadě další účinkující.

V rámci pokládání otázek může účinkující zkusit uhádnout povolání či slavnou osobnost, ale pozor, pokud neuhodne, moderátor ihned získává žeton „Ne“ a účinkující vypadává pro toto kolo ze hry.

- b) Požádat o žeton nápovědy, který mu moderátor podá a účinkující na základě jeho tvaru zkouší poznat, o který předmět se jedná. **Některá povolání vyžadují 2 žetony nápověd, tato informace je vyobrazena na kartě daného povolání.** Tvar a jakékoli další informace, které účinkující díky tomuto žetonu získá, si nechá pro sebe. Poté si moderátor vezme žeton/y zpět. **Nyní může účinkující hádat povolání nebo osobnost, ale pokud neuhodne, moderátor dostane žeton „Ne“ a účinkující vypadává pro toto kolo ze hry.** Na řadě je další účinkující.

Příklad 1: Anička položila tři dotazy, na které dostala odpověď „ano“, jako čtvrtý dotaz se pokusila uhodnout povolání, a to se jí podařilo. Herní kolo končí a následuje bodování.

Příklad 2: Karel požádal o žeton nápovědy, dostal 2 žetony a poté se rozhodl hádat, ale bohužel chybně a dostal odpověď „ne“. Karel pro toto kolo vypadává ze hry, nemůže tedy pokládat dotazy, požádat o žeton nápovědy ani hádat osobnost a sundá si škrabošku. Moderátor si vezme 1 žeton „Ne“, oznámí účinkujícím, že se jedná o čtvrtý takový žeton, a na řadě je další účinkující.

2. KONEC HERNÍHO KOLA A ZAČÁTEK NOVÉHO

Herní kolo může skončit třemi způsoby:

1. Ve chvíli, kdy některý účinkující uhádne povolání nebo slavnou osobnost.
2. Pokud všichni účinkující selžou při hádání, a vypadnou tak z kola.
3. Jestliže moderátor nasbírá všech 12 žetonů „Ne“.

Nyní si všichni hráči sundají škrabošky. V případě, že moderátor nasbíral 12 žetonů „Ne“, oznámí účinkujícím totožnost slavné osobnosti nebo povolání, které se jim nepodařilo uhodnout, a kartu odloží.

Před začátkem dalšího kola si hráči prohodí role:

Začínající hráč se stane moderátorem a účinkující po jeho pravici zase začínajícím hráčem (při hře dvou hráčů se účinkující a moderátor vymění).

Moderátor právě skončeného kola se stane posledním účinkujícím.

Hráči si vezmou příslušné žetony bodů, které získali (viz **3. Bodování**), a vrátí všechny žetony „Ne“, které moderátor dostal v právě ukončeném kole.

3. BODOVÁNÍ

Čím více žetonů „Ne“ moderátor dostane, tím méně spolu s účinkujícím získají bodovacích žetonů.

0–4 žetony „Ne“: Účinkující, který uhodl povolání nebo slavnou osobnost, si vezme bodovací žeton s číslem 4.

5–8 žetonů „Ne“: Účinkující, který uhodl povolání nebo slavnou osobnost, si vezme bodovací žeton s číslem 3.

9–11 žetonů „Ne“: Účinkující, který uhodl povolání nebo slavnou osobnost, si vezme bodovací žeton s číslem 2.

12 žetonů „Ne“: Účinkující v tomto kole prohrávají.

Body získává i moderátor, a to vždy o bod méně než účinkující, který postavu uhodl. Pokud moderátor nasbíral všech 12 žetonů „Ne“, nezískává žádné body ani se mu žádné body neodečítají.

Příklad 1: Anička uhodla povolání, k jejímu uhodnutí moderátor nasbíral celkem 10 žetonů „Ne“. Anička tedy získává bodovací žeton s číslem 2 a moderátor bodovací žeton s číslem 1.

Příklad 2: V tomto kole se měla uhádnout totožnost slavné osobnosti, moderátor však dostal už dvanáctý žeton „Ne“, tudíž nikdo nezískává body a herní kolo končí.

4. KONEC HRY

Hra končí uplynutím stanoveného počtu kol. Vítězem hry se stává hráč, který má na konci posledního kola nejvíce bodů. V případě rovnosti bodů vítězí hráč, který má více žetonů s hodnotou 4. Pokud rovnost trvá, pak ten, kdo má více žetonů s hodnotou 3, atd.