

# SLUŽBA V ILEGALITĚ

## PRAVIDLA STOLNÍ HRY

### HRÁČI

**Počet hráčů:** 2 (doporučeno 4) – 12 nebo víc  
**Doporučený věk:** 8+  
**Herní doba:** 15+ min

**2 KOORDINÁTOŘI:** KOORDINÁTOREM RADY STARŠÍCH je vždy muž. Vzhledem k tomu, že v době pronásledování někdy musela vést skupinku křesťanů sestra (např. všichni bratři byli zatčeni), může být v této hře KOORDINÁTOREM i žena a měla by mít pokrývku hlavy.

**2 SBORY:** **ČERVENÝ** (libovolný počet členů) a **MODRÝ** (libovolný počet členů).

### KARTY

9x ČERVENÝ SBOR



8x MODRÝ SBOR



7x NÁHODNÍ KOLEMJDOUCÍ



1x PRONÁSLEDOVATEL

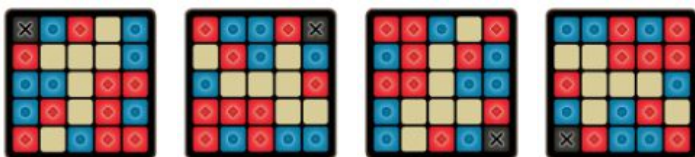


(CELKEM 25 BAREVNÝCH KARET)

**ČERNOBÍLÉ OBOUSTRANNÉ KARTY SE SLOVY (UTAJENÍ ČLENOVÉ SBORU)**

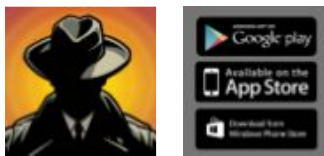


### TAJNÝ KLÍČ



Každá herní partie má vlastní TAJNÝ KLÍČ, který smí vidět pouze KOORDINÁTOŘI. KLÍČ slouží k určení identity (polohy) jednotlivých členů SBORŮ, NÁHODNÝCH KOLEMJDOUCÍCH a PRONÁSLEDOVATELE. KOORDINÁTOŘI společně náhodně vylosují nebo vygenerují jeden KLÍČ a umístí ho před sebe tak, aby na něj dobře viděli. TAJNÝ

KLÍČ může být v podobě čtvercové papírové karty, 25 barevných kostek (9 červených, 8 modrých, 7 béžových a 1 černá) nebo v elektronické podobě – mobilní aplikace „CODENAMES GADGET“.



## PŘÍBĚH

*Představte si, že žijete v době pronásledování a zákazu díla. Bratři Vás poprosí, abyste jeli do vedlejšího města a setkali se tam s bratrem či sestrou, které neznáte. Nemůžete chodit po městě a ptát se, jestli někdo nezná svědka Jehovova toho a toho jména. Proto jste obdrželi krycí heslo - nějaký biblický či neutrální teokratický výraz, pomocí něhož oslovujete lidi. Narazíte na cizího člověka, náhodného kolemjdoucího, a ten na Vás kouká nechápavě (můžete mu obezřetně vydat svědectví). Narazíte na bratra či sestru z vedlejšího sboru - máte z toho radost, ale nesplnili jste cíl své mise. Narazíte na jiného bratra či sestru, ze sboru, z kterého je i hledaný bratr či sestra - hurá, je nás víc a hledá se nám líp! V nejhorším případě však můžete narazit také na pronásledovatele - příslušníka Státní veřejné bezpečnosti, který Vás zatkne nebo Vás odvede přinejmenším k výslechu, čímž Vaše mise tento den končí...*

## STRUČNÁ PRAVIDLA A PRŮBĚH HRY

Rozdělte se do dvou týmů – SBORŮ – a každý SBOR si vybere KOORDINÁTORA (poradce, který bude navigovat SBOR své barvy pomocí nápověd neboli indicií). KOORDINÁTOŘI se posadí vedle sebe na jednu stranu stolu, jejich SBORY naproti nim.

KOORDINÁTOŘI vyberou nebo vygenerují TAJNÝ KLÍČ, který mohou znát a vidět jen oni dva. TAJNÝ KLÍČ určuje, která KARTA SE SLOVY patří kterému SBORU (červená a modrá políčka), nebo zda je to NÁHODNÝ KOLEMJDOUCÍ (béžová políčka) či dokonce PRONÁSLEDOVATEL (černé políčko, které nikdo nebude chtít uhodnout, protože by hra skončila).

KOORDINÁTOŘI si pro ulehčení hry mohou také vybrat 25 KARET SE SLOVY. V případě těžší varianty hry KARTY SE SLOVY rozdají náhodně ze zamíchaného balíčku.

**25 černobílých KARET SE SLOVY rozmístěte na stůl ve tvaru mřížky 5 x 5.** (Každá z těchto karet má dvě strany s různými slovy. Hraje se vždy pouze se slovem, které je viditelné, na horní straně – tedy s 25 různými slovy.) Barevné karty si položí před sebe KOORDINÁTOŘI.

**Začíná SBOR ČERVENÝ.** ČERVENÝ KOORDINÁTOR se podívá na TAJNÝ KLÍČ, podívá se na KARTY SE SLOVY a bude svému SBORU dávat promyšlená vodítka. V nejtěžší variantě hry smí říct pouze jednoslovnou indicii (nemusí to být podstatné jméno ani infinitiv\*) a počet souvisejících karet, které má SBOR jeho barvy hledat. (Výhodnější je napovědět více než jednu, sníží se tak pravděpodobnost, že narazíte na NÁHODNÉHO KOLEMJDOUCÍHO nebo dokonce na PRONÁSLEDOVATELE.)

Členové SBORU jedné barvy se mezi sebou mohou domlouvat. **Až se členové SBORU dohodnou, dotknou se jedné jediné KARTY SE SLOVEM, kterou vybrali.** Pokud karta patří druhému SBORU, KOORDINÁTOR druhého SBORU přikryje KARTU SE SLOVY barevnou kartou svého SBORU a v tomto kole už první SBOR hádat nemůže. Tah končí také v případě, že karta je NÁHODNÝ KOLEMJDOUCÍ. Když vybraná karta patří jejich SBORU, mohou - ale nemusí - hádat dál, dokud neuhodnou počet svých karet, který s indicií uvedl jejich KOORDINÁTOR. Mohou také hádat max. o 1 kartu navíc, pokud náhodou vybrali svou KARTU SE SLOVEM, které jejich KOORDINÁTOR neměl na mysli – to jim ale musí KOORDINÁTOR říct.

**Když skončí tah jednoho sboru, hádá sbor druhý,** a tak se stále podle výše uvedených pravidel střídají. **Hra končí, pokud narazíte na PRONÁSLEDOVATELE, nebo zakrytím všech členů jednoho sboru, tj. všech 9 ČERVENÝCH, nebo všech 8 MODRÝCH.**

## \*ÚLOHA KOORDINÁTORA – PŘEDÁNÍ NÁPOVĚDY (INDICIE)

Úkolem KOORDINÁTORA je předat svému SBORU nápovědy (indicie), pomocí kterých identifikují členy svého SBORU (KARTY SE SLOVY) své barvy. KOORDINÁTOŘI, kteří napovídají svému SBORU, musí v těžší variantě hry dodržovat přísná pravidla: Nápověda poskytnutá KOORDINÁTOREM musí být **jednoslovná**. Není dovoleno poskytovat jakoukoli dodatečnou nápovědu. KOORDINÁTOR by tedy neměl ani například naznačovat: „Doufám, že tohle znáte.“ nebo „Teď to bude tak trochu napínavé...“

Hledá tedy výraz, který se nějakým způsobem vztahuje k co nejvíce KARTÁM SE SLOVY jeho barvy. Jakmile ho najde, **nahlas jej vysloví. Přidá také jedno číslo**, které říká, ke kolika slovům (kartám) se daná nápověda vztahuje. **Nápovědou nesmí být žádný výraz, který se aktuálně vyskytuje viditelně na stole na KARTÁCH SE SLOVY.** V dalších kolech budou některé z KARET SE SLOVY překryty barevnými kartami (a tím vyřazeny), takže slovo, které nemůže říct na počátku hry, bude možné později v průběhu hry použít.

**Příklad:** Dvě ze slov, která mají barvu vašeho SBORU, jsou „Stvořitel“ a „duch“. Obě slova označují duchovní osobu, váš KOORDINÁTOR vám tedy napoví „Bůh, 2“. Samozřejmě můžete napovídat jen na jedno slovo (např. „Jehova, 1“), ale víc zábavy si určitě užijete, pokud se pokusíte najít indicii společnou pro dvě či více karet se slovy. Najít jednu společnou nápovědu pro 4 či více karet se slovy je pak skutečná výzva.

**Tip pro KOORDINÁTORA:** Než vyslovíte svou nápovědu nahlas, ujistěte se, že se nikterak nevztahuje k PRONÁSLEDOVATELI!

Pokud se tak domluvíte nebo pokud jste začátečníci, KOORDINÁTOR svému SBORU může víceslovně a podrobněji popsat, čeho se jejich KARTY SE SLOVY týkají a sdělí počet souvisejících karet. Je tedy dovolena dodatečná nápověda.

- Pokud se hráč dotkne karty, která patří jeho SBORU, **KOORDINÁTOR** příslušné slovo **překryje kartou v barvě SBORU. SBOR smí v tomto kole pokračovat v hádání dalšího slova**, pokud mu KOORDINÁTOR určil větší počet hledaných karet než 1 (nebo pokud SBOR uhodl jiné své slovo, může v tomto kole hádat ještě jedno slovo – viz níže „POČET POKUSŮ“).
- Pokud se hra dotkne NÁHODNÉHO KOLEMJDOUNÍHO, **KOORDINÁTOR** jej **přikryje kartou NÁHODNÉHO KOLEMJDOUNÍHO. Tím tah tohoto SBORU končí** a hraje druhý SBOR.
- Pokud se hráč dotkne karty, která patří druhému SBORU, slovo je překryto barevnou kartou druhého SBORU a tím tah tohoto SBORU končí. (Druhý SBOR zakrytím jednoho ze svých slov získal výhodu.)
- Pokud se hráč dotkne PRONÁSLEDOVATELE, slovo je překryto kartou **PRONÁSLEDOVATELE** a **hra končí**.

Role hlavního KOORDINÁTORA není jednoduchá. **KOORDINÁTOR nesmí předčasně jakkoli naznačovat svůj souhlas či nesouhlas, a to ani mimikou obličje!** Očekává se od něho, že nikdy nedá najevo emoce, souhlas ani nesouhlas. Správný KOORDINÁTOR nehne ani brvou, byť by jeho SBOR plácal sebevětší hlouposti. Také by neměl sahat pro žádnou kartičku, dokud se SBOR radí. **Teprve až někdo ze SBORU označí dotykem některé slovo, KOORDINÁTOR je ověří na kartě TAJNÉHO KLÍČE a přikryje toto slovo příslušnou kartou.** Členové SBORU by se měli při hádání soustředit na stůl. Nepokoušejte se navázat oční kontakt s KOORDINÁTOREM – vyhněte se tak případným neverbálním nápovědám. Představte si, že nápovědu předáváte napsanou na papíře. Cokoliv by nešlo tímto způsobem předat (např. neverbální nápověda, tón hlasu, cizí přízvuk, hlasitost, intonace), nesmí být součástí nápovědy. Pokud hlavní KOORDINÁTOR dá neplatnou nápovědu, tah SBORU okamžitě končí.

**Nápověda se musí týkat významu slov. Není povoleno odkazovat se například na pozici slova na stole.** Také nelze nápovědou odkazovat **na písmena a slabiky** obsažené ve slově či na jejich počet.

Například „luk“ není povolená nápověda ke slovu „Lukáš“ – nemá nic společného s významem slova, jen náhodou obsahuje stejnou slabiku. Stejně tak nemůžete spojit „moc“, „noc“ a „meč“ nápovědou „c, 3“ ani nápovědou „tři, 3“ (pokud se tak nedohodnete pro ulehčení).

**Písmena a čísla mohou být platnými nápovědami v případě, kdy se vztahují k významu jednotlivých slov.** Číslo má sloužit pouze k označení počtu slov, jichž se nápověda týká.

Např. „sedm, 2“ může být platná nápověda pro slova „dokonalost“ a „týden“. **Číslo, které sdělíte po nápovědě, nemůžete použít jako součást nápovědy.** „Anděl, 3“ není platná nápověda pro „serafína“ a zároveň „chobotnici“.

**Hrajte v češtině.** Cizojazyčné slovo se povoluje pouze v případě, kdy by je hráči v běžném mluveném projevu také použili. **Vyhnete se slovům, jejichž přímý překlad leží na stole.**

Není například povoleno použít „Schweinebratten, 2“ jako nápovědu pro „maso“ a „Berlín“, protože pro to máme hezký český výraz „vepřová pečeně“. Můžete ale zkusit „hamburger, 2“, protože „hamburger“ je běžně používané slovo i v češtině. Také je možné použít cizí slovo, jde-li o vlastní jméno: Nápovědou „Cook“ nelze spojit slova „Amerika“ a „polévka“ (ve smyslu „anglický výraz pro vařit“), ale můžete jej použít pro slova „moře“ a „cestovatel“ (James Cook).

**Nápověda nesmí sdílet slovní kořen se slovy, která leží na stole.** Dokud není „ptakopysk“ překryt barevnou kartou, nesmíte ani pro ostatní slova použít nápovědu „pták“, „pysk“, „ptákovina“ apod. Pro jiné části slov (předpony, koncovky) toto pravidlo neplatí.

„Rybník“ by byla platná nápověda pro „vodník“ (jsou spojeni významem; že mají stejnou koncovku, nevadí). A „obloha, 2“ je platná nápověda pro „slunce“ a „hvězdu“, přestože na stole leží „obchod“.

V češtině existují **slova, která se stejně píší, ale mají různý význam** (tzv. **homonyma**). **Homonyma lze (a je to dokonce fajn) ve hře používat** jako nápovědu pro oba významy najednou. Nápověda „září, 2“ tak může zároveň označovat slova „podzim“ a „hvězda“. Naopak **slova, jež jen stejně znějí, ale jinak se píší** (tzv. **homofony**), se považují za různá (pokud se nedohodnete jinak). Pokud si nejste jistí, můžete se o platnosti nápovědy předem poradit s druhým KOORDINÁTOREM SBORU – samozřejmě tak, aby vás ostatní hráči neslyšeli. Pokud vám druhý KOORDINÁTOR slovo schválí, je platné. (Pokud se vám nechce řešit, jak se co píše, můžete se domluvit, že jde jen o to, jak slovo zní. Můžete pak používat např. slovo výř i pro slova související s vírem. Dotazy na to, jak se slovo píše, v tom případě nejsou povoleny. Ne že byste to využili často, čeština zase tolik homofonů nemá.)

Neměli byste proto nápovědou „výř, 2“ napovídat slova „noc“ (sova) a „voda“ (vodní vír). Podobně slova „plod“ a „plot“ znějí vyslovena stejně. Když používáte takové slovo jako nápovědu, měli byste vědět, jaký psaný tvar máte na mysli. Vaši spoluhráči vás totiž mohou požádat o upřesnění: „S měkkým, nebo tvrdým i/y?“ Nechcete přece místo hry trávit čas hledáním etymologického původu slova „Bratislava“, abyste zjistili, zda nemá historicky společný slovní základ se slovem „bratr“. A pokud se vám někdo bude snažit namluvit, že „pata“ není povolená nápověda ke slovu „noha“, leží-li zároveň na stole „lopata“, vězte, že se už jen snaží dělat problémy.

**Existující jména a názvy** považujeme vždy za platnou nápovědu, pokud jsou dodržena další pravidla. Podobně můžete povolit **víceslovná místní jména**.

Věříte-li, že toho nikdo nebude zneužívat, **můžete povolit i další ustálená slovní spojení**. Spojení „kancelářská krysa“, „černá ovce“, „první pomoc“ nebo „veselá kopa“ mají ustálený význam, který přesahuje význam jednotlivých slov, která je tvoří. Spojení „zlobivé dítě“ do této kategorie však už nepatří, přestože se často používá – nejde o nic jiného než o spojení dvou slov. V každém případě jsou samozřejmě povolena spojení, která tvoří jedno slovo, jako třeba „koloběžka“ nebo „rovnodennost“.

Podle základních pravidel **by se nemělo využívat rýmů**, protože u nich jde o podobu slova, ne o význam (kromě případů, kdy jde i o významovou souvislost – „vápník“ je v pořádku jako nápověda pro „krápník“, ale „čočka“ není povolená nápověda pro „kočku“). (Pokud ovšem všichni nevědí, že vaše kočka čočku miluje ☺). Možná se ale rozhodnete, že rýmy přece jen budete uznávat. V tom případě byste ale měli dbát na to, aby nebylo poznat, kdy napovídáte pomocí rýmů a kdy pomocí významu. Váš SBOR na to musí přijít sám.

**Je možné použít 0 jako počet hádaných slov.** Například: „zobák, 0“ znamená, že žádné z hledaných slov nikterak nesouvisí se zobákem. Pokud jako KOORDINÁTOR použijete 0, neplatí obvyklý limit pro počet hádaných slov. Váš SBOR smí hádat libovolný počet slov, vždy však nejméně jedno. Jestliže netušíte, k čemu by vám nula mohla být užitečná, neházejte flintu do žita. Určitě na to po několika hrách přijdete. Někdy SBORU z předchozích kol zbývá mnoho neuhodnutých slov. Pokud chcete, aby jich v následujícím kole uhodli co nejvíce, **můžete** místo číslovky říct „**nekonečno**“. Např. „zobák, nekonečno“. Nevýhodou je, že členové SBORU nemají tušení, kolik slov se k nové nápovědě vztahuje. Výhodou je naopak to, že smí hádat libovolný počet slov (samozřejmě do doby, než udělají chybu).

## POČET POKUSŮ

**Členové SBORU musí v každém kole hádat alespoň jednu.** Nesprávný tip okamžitě ukončuje tah SBORU. Pokud však členové SBORU uhodnou slovo svého SBORU, smí v hádání pokračovat. **SBOR smí hádání kdykoli z vlastní vůle přerušit**, ale obvykle se snaží uhodnout tolik slov, kolik určil KOORDINÁTOR. Chcete-li, můžete případně hádat i nejvýše jedno další **slovo navíc** (dle pokynu vašeho KOORDINÁTORA – pokud jste uhodli své slovo, které při nápovědě KOORDINÁTOR nemyslel).

**Příklad:** ČERVENÝ SBOR dostal jako první nápovědu „Bůh, 2“. Červení usoudí, že jejich KOORDINÁTOR měl na mysli slova „anděl“ a „duch“. Nejprve zkusili „anděl“. Tím však žel kontaktovali jen NÁHODNÉHO KOLEMJDOUCÍHO, takže jejich kolo končí, než se dostali

k označení slova „duch“. Na řadě je MODRÝ SBOR. Správně uhodl obě svá slova. Řada je opět na ČERVENÉM SBORU. KOORDINÁTOR rady starších ČERVENÉHO SBORU řekne „hranice, 3“. Členové SBORU si jsou jisti „mapou“, proto se nejprve dotknou karty „mapa“. KOORDINÁTOR přikryje „mapu“ kartou ČERVENÉHO SBORU. Červení smějí hádat dále. Někdy tvoří hranici řeka, členové SBORU tedy jako druhého zkusí kontaktovat osobu s krycím jménem „řeka“. Uf, ukázalo se, že i „řeka“ byla správná volba. Červení pokračují. Ve SBORU se vede sáhodlouhá diskuse o hranicích území. Nemohou se dohodnout, a proto raději sází na jistotu a volí „duch“ – rozhodli se hádat slovo na základě dřívější nápovědy. „Duch“ je také slovem červených. Členové SBORU správně uhodli tři slova pro nápovědu „hranice, 3“. Smí hádat ještě jedno slovo navíc. Můžou se tedy pokusit nalézt třetí slovo související s hranicí nebo druhé slovo související s Jehovou. Můžou také přerušit hádání a opět předat slovo MODRÉMU SBORU. Chybějící slova můžou zkusit dohadat v příštích kolech.

**V každém tahu je povoleno hádat pouze 1 slovo navíc.** V našem příkladu mohli červení hádat až čtyři slova, protože jejich KOORDINÁTOR vyslovil číslovku 3. Jejich tah tedy může končit buď uhodnutím čtyř slov, nebo tím, že řeknou, že dál hádat nechťejí, nebo kontaktováním špatné osoby. V každém případě je pak na tahu druhý SBOR (samozřejmě pokud tou špatnou osobou nebyl PRONÁSLEDOVATEL).

## PŘESÝPAČKY / ČASOVAČ

Pokud hráči přemýšlejí příliš dlouho, **kterýkoli z KOORDINÁTORŮ** může použít časovač či přesýpací hodiny a vyžadovat, aby se pomalý hráč rozhodl v daném časovém limitu. Klidně může nastavit přesýpací hodiny **i sám sobě**, když si neví rady. Pokud nevymyslí nápovědu na více slov, než se hodiny přesypou, prostě dá nápovědu k jednomu obtížnějším slovu a přemýšlet dál může během tahu druhého SBORU.

## KDYŽ JSTE JENOM TŘI...

Tři hráči mohou hrát **ve společném SBORU**, podle výše zmíněných pravidel. Pokud ale chcete hrát **se dvěma SBORY**, můžou **dva hráči** hrát hlavní **KOORDINÁTOR**Y a **třetí** bude hrát **za oba SBORY**. Příprava hry probíhá opět stejným způsobem, pouze s tím rozdílem, že jediný člen SBORU funguje pro oba SBORY.

## KDYŽ JSTE JENOM DVA...

Pokud se ke hře sejdete pouze dva, hrajete **oba v jednom SBORU**. Varianta pro dva hráče dobře funguje i pro větší skupinky hráčů. V takovém případě budete hrát **s FIKTIVNÍM SBOREM**. Hru připravte obvyklým způsobem. Jste ČERVENÝ SBOR – jeden z hráčů bude KOORDINÁTOR, ostatní hrají za SBOR. Modrá barva bude patřit FIKTIVNÍMU SBORU, který nebude fyzicky mít žádné členy. Váš SBOR zahajuje hru. V tazích se střídáte stejně jako při hře dvou plnohodnotných SBORŮ. Snažte se nekontaktovat ani členy FIKTIVNÍHO SBORU, ani PRONÁSLEDOVATELE. Váš KOORDINÁTOR simuluje tahy FIKTIVNÍHO SBORU tak, že v každém kole překryje jedno ze slov FIKTIVNÍHO SBORU kartou jeho barvy. KOORDINÁTOR si sám vybírá, které slovo protivníka v každém kole přikryje, což může využít ve váš prospěch. Pokud by KOORDINÁTOR musel umístit všech osm kartiček barvy FIKTIVNÍHO SBORU, nebo pokud váš SBOR kontaktuje PRONÁSLEDOVATELE, hra končí.

## ZÁVĚR

**Pravidla si můžete dle libosti upravit, měli byste se ale vždycky předem dohodnout, co se může a co ne.** Cílem je, aby pravidla všem hráčům vyhovovala a hra byla pro všechny zábavná a zajímavá.

---

Inspirováno hrou CODENAMES Vlaadi Chvátila – <http://codenamesgame.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zq1jcQYL8ws&index=24&list=PLE2BFDCEE0CA7B0C6>

Poděkování: Vlastík Piterka, sbor Cheb

[www.biblickehry.cz](http://www.biblickehry.cz)