

A group of anthropomorphic animals, including bears, penguins, and birds, dressed in formal suits and hats. The central bear wears a black top hat and a black bow tie. To its right, another bear wears a black bow tie. To the left, a bear wears a white bow tie. In the bottom right, a smaller bear wears a red bow tie. The background is dark, and the animals are arranged in a cluster.

OSMIŠIFRÝ

PRAVIDLA
HRY



Vítejte na tajné škole pro špiony! Tato záhadná instituce je jedinečná a připravuje studenty na náročné a neuvěřitelné mise po celém světě. Při představování novým studentům bych vás ráda provedla popísem této fascinující školy.

Když přicházíte na naši školu, vaše první kroky vedou k velkému vstupnímu vchodu. Vypadá jako obyčejné staré hradby, ale ve skutečnosti je vybaven moderní technologií, která zajišťuje vaši bezpečnost. Po procházení tajným vchodem se dostanete do útrob školy, která je umístěna na rozlehlém ostrově uprostřed oceánu.

Hlavní budova školy je impozantní a architektonicky výjimečná. Má futuristický vzhled se skleněnými stěnami, které nabízejí nádherný výhled na okolní krajinu. Uvnitř se nachází mnoho moderních a interaktivních učeben, kde budete studovat různé obory, jako jsou šifry, taktika, zpravodajské techniky a další dovednosti nezbytné pro špiónážní práci.

Okolo hlavní budovy najdete tréninkové zóny, kde budete zlepšovat svou fyzickou kondici a bojové schopnosti. Můžete se těšit na speciální tělocvičny, střelnice a bojová cvičiště, kde si vyzkoušíte nejrůznější bojové styly a techniky.

Na škole existuje také laboratoř vybavená nejmodernější technologií. Zde se studenti učí o špiónážním vybavení, včetně skrytých kamer, šifrovacích zařízení, vysílačů a jiných vynálezů, které vám pomohou být úspěšnými špiony.

V rámci vyšších ročníků se studenti zapojí do simulací misí v různých prostředích. Můžete se ocitnout v exotických destinacích, jako je hustý deštný prales, prašné pouště nebo přeplněné městské ulice. Tato simulace vám umožní využít všechny naučené dovednosti v reálném prostředí a připravit se na skutečné mise v budoucnosti.

Vedle učení a tréninku se na škole také najde spousta prostoru pro relaxaci a společenský život. Existují klubovny, kde si můžete povídat se svými spolužáky a sdílet zážitky. K dispozici je také sportovní hala, knihovna s tajemnými knihami a kavárna, kde si můžete odpočinout a načerpat energii.

Naše škola je jako živý organismus, který vám poskytne všechny prostředky, které potřebujete k tomu, abyste se stali úspěšnými špiony. Bude vás provázet zkušený personál, který vám poskytne potřebné znalosti a dovednosti. Vaše dobrodružství začíná právě tady, na této neuvěřitelné škole pro špiony!

Když pracujete v utajení, není vůbec snadné předat svému řídicímu důstojníkovi zprávu. Z toho důvodu se v Akademii tajných služeb hned v prvním ročníku vyučuje předmět kresleného kódování, kde se naučíte **Osmišifry**. V rámci závěrečné zkoušky jsou studenti rozděleni do dvojic a mají za úkol s pomocí výstřižků z novin připravit šifru a navzájem si ji rozluštit.

Počet hráčů	2-6
Věk	od 10 let
Herní doba	40-60 minut
Autor	Dušan Vít
Vydává	drevenedeskovky.cz
Grafika	Freepik

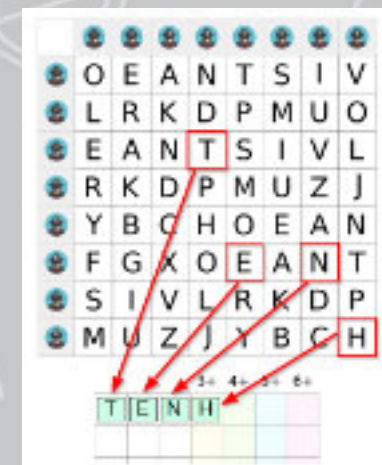
Obsah balení

- tabulka písmen
- List zásobárny písmen
- 6 brožur **Poznámek z terénu pro agenty**
- 6 mazatelných fix
- 2x osmistěnná kostka

Příprava hry

Na začátku partie každý z hráčů dostane jednu brožuru **Poznámek z terénu**, kterou s fixou položí před sebe. Do políčka na druhé straně zapíše jméno, pod kterým v utajení vystupuje.

Před začátkem partie se dohodnou hráči na tajence, pětispisemné slově. To zapíší každý do svého Listu osmisměrky. Při tom může hráč písmena tajenky



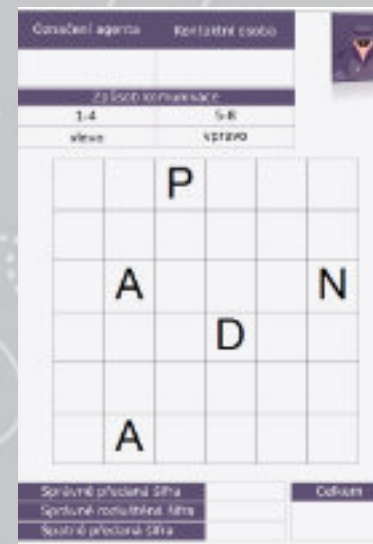
Příklad přípravy hry:
Partie se účastní 3 hráči. Hází kostkou, dokud není písmen o jedno víc, než hráčů a padne jim 4+3 (T), 5+6 (E), 7+6 (N) 8+8 (H). Výsledná písmena zapíší do řádku výstřižků pro první kolo: T,E,N,H. Z těchto písmen budou hráči vybírat.

rozміstit libovolně do svého Listu osmisměrky, ale při tom musí zachovat podmínku, aby se dalo slovo číst shora dolů a zprava doleva.

Do středu stolu hráči položí List zásobárny písmen, tabulku písmen a kostku. Za pomoci kostky určí sadu písmen, se kterými budou agenti pracovat v prvním kole. Hodí dvakrát kostkou a získají souřadnici jednoho písmene a následně písmeno opíší do Listu zásobárny písmen. Hody opakují tak dlouho, dokud není v nabídce dostatečný počet písmen. V nabídce je vždy o jedno písmeno více, než je účastníků partie.

Tip: Pokud preferujete kreslení tužkou nebo vám okénka v **Poznámkách z terénu** připadají malá, pak doporučujeme použít list A4. Přeložte jej na čtvrtiny (vzniknou 4 pozice pro nápovědu) a přeložený napůl jej vložte do **Poznámek z terénu**. Nadále tak můžete agentský bloček používat jako zástěnu a ukrývat za ní kresby.

Začínajícím hráčem se stává ten, kdo vypadá nejvíce jako agent.



Hráči se dohodli na tajence **PANDA**. Tonda si ji rozepsal tak, jak mu připadá vhodné.

Fáze tvorby šifry (všichni hráči se stanou agenty)

Fáze tvorby šifry se hraje na kola, ve kterých se hráči postupně střídají v roli začínajícího hráče. V každém kole se tato role posune po směru hodinových ručiček.

Na začátku každého (včetně prvního) kola hráči vylosují s pomocí kostky novou sadu písmen (pro příští kolo) a zapíšíou ji do následujícího volného řádku na *Listu zásobárny písmen*. Písmen musí být na řádku vždy o jedno více, než je hráčů.

Hráči si v rámci kola vybírají z řádku odpovídajícího pořadovému číslu kola (v prvním kole se jedná o tu nabídku, kterou hráči

		P		K	
		O	L		I
A	T	E			N
			D		
S	A				

Hráč si v kole 7 vybral z nabídky písmeno O a vytvořil tak slovo POT. Jakmile všichni dohrají aktuální kolo, může se pustit do kreslení, zatímco ostatní odehrají kolo 8.

nevytvořili, v tu chvíli odehrají jedno nové kolo. Kreslící hráč má tak čas na nakreslení obrázku do té chvíle, než ostatní hráči dokončí další kolo. Jakmile si každý zvolí nové písmeno, hráč musí přestat kreslit a může si vybrat z písmen, která v nabídce zbyla.

Jakmile mají všichni hráči zaplněnou svoji osmisměrku a mají zakreslená všechna vytvořená slova (některá písmena nebudou součástí žádného slova), je fáze tvorby šifry u konce.

Příklad tahu:
Partie se účastní 3 hráči.
Probíhá 7. kolo.
Nejdříve hodí 4x dvojici osmistěnných kostek a dostanou písmena A, D, Z, K, která zapíšíou do řádku 8 (použijí je v příštím kole).
V řádku 7 mají písmena M, K, O, A.
Na tahu je Tonda, který si vybere písmeno O a zapíše si jej do tabulky. Tím vytvořil slovo POT v sloupci 3, čteno shora dolů.
Jakmile ostatní hráči odehrají kolo 7, pustí se Tonda do kreslení obrázku, zatímco ostatní hrají kolo 8 s písmeny A, D, Z, K.
V osmém kole si ostatní hráči rozeberou písmena A, K. Tonda v tu chvíli musí přestat kreslit a může si vybrat jedno ze zbývajících písmen D a Z.


vytvořili ještě před začátkem partie). Postupně si v pořadí vyberou každý jedno písmenko, na listu jej škrtnou a zapíšíou si ho do svojí osmisměrky. Písmeno lze zapsat na libovolné volné místo v tabulce.

Takto se postupně hráči střídají na tahu, vybírají písmena z nabídky a v každém kole znovu losují nová písmena do nabídky.

Pokud zapsáním písmene vzniklo v osmisměrce některému hráči nové slovo, musí si ho zakreslit do *Listu kreslených kódů* tak, aby jej ostatní hráči neviděli.

Hráč se pokusí nakreslit obrázek, který co nejlépe vystihuje kód. Při kresbě nesmí používat žádná písmena ani čísla.

Ostatní hráči, kteří v kole žádné slovo

LIST ŠIFER		
		
		

Zatímco ostatní hráči odehrají kolo 8, hráč nakreslil slovo POT. Z dřívějších kol má již obrázek slova LED. Jakmile ostatní hráči dokončili výběr písmen, musí své kreslení ukončit. Nyní si vybere ze zbývajících dvojice písmen, které nikdo nechtěl.

Fáze luštění šifry (všichni hráči se stanou řídicími důstojníky)

S pomocí hodu kostkou společně určí směr, kterým každý předá svoji osmisměrku a kreslené kódy sousedovi (vlevo nebo vpravo). Ten se stane jejich řídicím důstojníkem, zapíše své jméno do volného políčka *Poznámek z terénu* a pokusí se vyluštit předanou zprávu.

Způsob komunikace	
1-4	5-8
vlevo	vpravo

Hráčům padlo na začátku fáze na kostce 3. Všichni tedy podají svoje *Poznámky z terénu* hráči po levé ruce.

Úkolem hráče v roli řídicího důstojníka je najít podle kreslených kódů v osmisměrce pojmy, nalezená slova na listu přeškrtnout a zapsat název hesla k obrázkovému kódu.

Hráči mají na hledání pojmů pouze omezený čas pěti minut. Po jeho uplynutí musí všichni odložit tužky a vrátit oba listy jejich původnímu majiteli.

Příklad luštění šifer:

Osmičerná agentka	Kartácká opice
Způsob komunikace	
1-4	5-8
vlevo	vpravo

H	O	P	I	K	K
E	N	O	L	S	I
A	A	T	E	R	N
S	A	L	D	O	O
E	T	E	P	K	R
K	A	T	R	Y	A

Na listu kreslených šifer dostal řídicí důstojník od agenta po pravé ruce spoustu obrázků. Každý odpovídá jednomu slovu v osmisměrce. Jeho úkolem je pokusit se všechny najít.

Konec partie a bodování

Každý hráč v partii projde oběma rolemi - nejdříve agenta a poté řídicího důstojníka.

Hráči za svoji roli **agentů** dostanou dva body za každý nakreslený pojem, který řídicí důstojníci našli a uhodli správně. **Agenti** ztratí body za všechna políčka, která řídicí důstojníci nenašli, zůstala nepřeškrtnutá a nejsou součástí tajenky (nevyužitá písmena).

Pokud při luštění řídicí důstojník přeškrtně písmeno tajenky, takže ji pak není možné kvůli tomu vyluštit, ztratí **agent** 5 bodů.

Hráči za svoji roli **řídicích důstojníků** dostanou po jednom bodu za každý správně uhodnutý a nalezený pojem.

Hráči sečtou všechny body za kresby, uhodnuté pojmy a odečtou od nich penalizaci za nevyužitá pole. Ten, kdo má v součtu nejvíce bodů, se stává **nejlepším agentem**.

Příklad bodování:

Řídicí důstojník vyluštil slova:

HOPÍK, KINO, SLON, NORA, RET, ROK, LED, SEK a KAT

Nezíská body za slova LET a ONA, pro které byla nápověda, ale nedokázal je najít.

Řídicí důstojník dostane bod za každé nalezené slovo. Získá 9 bodů.

Agent dostane 18 bodů za uhodnutá slova (2 body za každé uhodnuté slovo). Ztratí body za všechna písmena, které řídicí důstojník nepřeškrtnul. V tomto příkladě hráč v roli agenta ztratí 5 bodů za nepřeškrtnutá písmena.

K tomu agent ztratí ještě dalších 5 bodů, protože jeho tajenku nelze vyluštit.

Agent získal 8 bodů. Řídicí důstojník získal 9 bodů.

H	O	P	I	K	K
E	N	O	L	S	
A	A	T	E	R	N
S	A	L	D	O	O
E	T	E	P	K	R
K	A	T	R	Y	A



