



Milí účastníci,

jako první šifru jsme pro vás připravili úvodní hru. Tuto hru bude hrát **každý hráč za sebe**, proto ve startovní obálce najde každý člen družstva svou vlastní dílčí obálku. S ostatními členy vlastního družstva pak zachází stejně jako s cizími hráči.

Zvláštní pravidlo pro družstva, jejichž reálná sestava na startu nesouhlasí s přihlášenou: Pokud máte v sestavě místo nahlášeného hráče jiného, hraje pro účely úvodní hry za jeho identitu. Pokud máte reálně hráče navíc, tento se úvodní hry neúčastní. Pokud vám reálně hráč chybí, první hráč vašeho družstva, který dohraje úvodní hru se svou vlastní identitou, se do hry následně vrátí s identitou chybějícího hráče.

V dílčí obálce najde každý hráč **informaci** pro ostatní hráče a také **kompletní seznam** hráčů. Dále tam také najde dvě **jmenovky**. Na jedné bude cizí jméno a na druhé vlastním příjmením a název družstva. Tyto jmenovky si hráč viditelně umístí. Hra spočívá v interakci s ostatními hráči. Ve chvíli, kdy si hráč najde partnera do dvojice, smí (ale nemusí, **může odmítnout**) si s ním navzájem vyměnit informaci a jméno. **Jmenovku se jménem** si s protihráčem **vymění**. Informaci si **pouze zaznamená** a sám sděluje **stále stejnou**, rovněž si **trvale** ponechá **jmenovku s příjmením**. Vyměňovat se stejným hráčem vícekrát je možné.

Hráč, který spáruje své jméno ke svému příjmení, úvodní hru opouští, ale obě **jmenovky si ponechá** až do vyzvednutí další šifry. Následně již může dumat o tajence a to **i se svými spoluhráči**, kteří již mají jmenovky správně. Ostatním hráčům svého družstva, kteří ještě nemají své jméno, **je možné dát pokyn pro změnu herní strategie**, nikoli však sdílet získané informace. Hráč **nesmí** úvodní hru opustit bez správného jména, a to ani tehdy, pokud by již zbytek družstva měl vyluštěnou tajenku. Nejprve musí získat své jméno.

V neposlední řadě pamatujte, že čím dříve získáte své jméno, tím dříve ho můžete přestat hledat.

Hodně štěstí.

Milí účastníci,

jako první šifru jsme pro vás připravili úvodní hru. Tuto hru bude hrát **každý hráč za sebe**, proto ve startovní obálce najde každý člen družstva svou vlastní dílčí obálku. S ostatními členy vlastního družstva pak zachází stejně jako s cizími hráči.

Zvláštní pravidlo pro družstva, jejichž reálná sestava na startu nesouhlasí s přihlášenou: Pokud máte v sestavě místo nahlášeného hráče jiného, hraje pro účely úvodní hry za jeho identitu. Pokud máte reálně hráče navíc, tento se úvodní hry neúčastní. Pokud vám reálně hráč chybí, první hráč vašeho družstva, který dohraje úvodní hru se svou vlastní identitou, se do hry následně vrátí s identitou chybějícího hráče.

V dílčí obálce najde každý hráč **informaci** pro ostatní hráče a také **kompletní seznam** hráčů. Dále tam také najde dvě **jmenovky**. Na jedné bude cizí jméno a na druhé vlastním příjmením a název družstva. Tyto jmenovky si hráč viditelně umístí. Hra spočívá v interakci s ostatními hráči. Ve chvíli, kdy si hráč najde partnera do dvojice, smí (ale nemusí, **může odmítnout**) si s ním navzájem vyměnit informaci a jméno. **Jmenovku se jménem** si s protihráčem **vymění**. Informaci si **pouze zaznamená** a sám sděluje **stále stejnou**, rovněž si **trvale** ponechá **jmenovku s příjmením**. Vyměňovat se stejným hráčem vícekrát je možné.

Hráč, který spáruje své jméno ke svému příjmení, úvodní hru opouští, ale obě **jmenovky si ponechá** až do vyzvednutí další šifry. Následně již může dumat o tajence a to **i se svými spoluhráči**, kteří již mají jmenovky správně. Ostatním hráčům svého družstva, kteří ještě nemají své jméno, **je možné dát pokyn pro změnu herní strategie**, nikoli však sdílet získané informace. Hráč **nesmí** úvodní hru opustit bez správného jména, a to ani tehdy, pokud by již zbytek družstva měl vyluštěnou tajenku. Nejprve musí získat své jméno.

V neposlední řadě pamatujte, že čím dříve získáte své jméno, tím dříve ho můžete přestat hledat.

Hodně štěstí.

Milí účastníci,

jako první šifru jsme pro vás připravili úvodní hru. Tuto hru bude hrát **každý hráč za sebe**, proto ve startovní obálce najde každý člen družstva svou vlastní dílčí obálku. S ostatními členy vlastního družstva pak zachází stejně jako s cizími hráči.

Zvláštní pravidlo pro družstva, jejichž reálná sestava na startu nesouhlasí s přihlášenou: Pokud máte v sestavě místo nahlášeného hráče jiného, hraje pro účely úvodní hry za jeho identitu. Pokud máte reálně hráče navíc, tento se úvodní hry neúčastní. Pokud vám reálně hráč chybí, první hráč vašeho družstva, který dohraje úvodní hru se svou vlastní identitou, se do hry následně vrátí s identitou chybějícího hráče.

V dílčí obálce najde každý hráč **informaci** pro ostatní hráče a také **kompletní seznam** hráčů. Dále tam také najde dvě **jmenovky**. Na jedné bude cizí jméno a na druhé vlastním příjmením a název družstva. Tyto jmenovky si hráč viditelně umístí. Hra spočívá v interakci s ostatními hráči. Ve chvíli, kdy si hráč najde partnera do dvojice, smí (ale nemusí, **může odmítnout**) si s ním navzájem vyměnit informaci a jméno. **Jmenovku se jménem** si s protihráčem **vymění**. Informaci si **pouze zaznamená** a sám sděluje **stále stejnou**, rovněž si **trvale** ponechá **jmenovku s příjmením**. Vyměňovat se stejným hráčem vícekrát je možné.

Hráč, který spáruje své jméno ke svému příjmení, úvodní hru opouští, ale obě **jmenovky si ponechá** až do vyzvednutí další šifry. Následně již může dumat o tajence a to **i se svými spoluhráči**, kteří již mají jmenovky správně. Ostatním hráčům svého družstva, kteří ještě nemají své jméno, **je možné dát pokyn pro změnu herní strategie**, nikoli však sdílet získané informace. Hráč **nesmí** úvodní hru opustit bez správného jména, a to ani tehdy, pokud by již zbytek družstva měl vyluštěnou tajenku. Nejprve musí získat své jméno.

V neposlední řadě pamatujte, že čím dříve získáte své jméno, tím dříve ho můžete přestat hledat.

Hodně štěstí.