VLAADA CHVÁTIL & FELIX PODLESNY

KRYCÍ JMÉNA

DOBRODRUŽSTVÍ CRITICAL ROLE



PRAVIDLA

PRAVIDLA HRY SE MŮŽETE NAUČIT TAKÉ Z VIDEA! (V ANGLIČTINĚ)

cge.as/cncr-htp

Ve stínu nikdy nevyprávěných příběhů ze světa Exandrie se u stolu schází družina nepravděpodobných hrdinů. Pod dohledem zkušeného Pána jeskyně luští kryptické nápovědy, které prověří jejich inteligenci a schopnost týmové práce. Společně se vypraví za dobrodružstvími rozprostřenými po třech kontinentech a napíšou své vlastní příběhy. Záleží na každém slově a každé rozhodnutí má svou váhu... a za každou misí je ukryt příběh, který čeká na odhalení.

critrole.com

codenamesgame.com

Už jste někdy hráli Krycí jména? Skvělé!
I tak si budete muset přečíst tuto příručku. Tahle hra je totiž dost jiná. :)

KOMPONENTY

KOMPONENTY, KTERÉ BUDETE POTŘEBOVAT PRO SVOU PRVNÍ MISI



200 karet slov



40 karet kličů

ZAKRÝVACÍ DESTIČKY



8 zlatých



2 modré



5 šedých



5 vínových



1 černá



9 kartonových figurek



18 žetonů srdcí



9 plastových stojánků



20 žetonů zkušeností



1 příručka kampaní



1 papírový bloček
(deníky hrdinů, mapy)

1 zástěna PJ

1.



2.



3.



4.



KOMPONENTY, KTERÉ PROZATÍM MŮŽETE NECHAT V KRABICI

OBOUSTRANNÉ DEDUKČNÍ ŽETONY



12×



3×



5×



6×



5×



2× v 5 barvách



1 kostka (k20)
neboli dvacetistěnka

Tento symbol znamená „20“!



25 karet předmětů



19 žetonů mincí



14 žetonů rošťáren



3 žetony písní



5 žetonů stresu

Doporučujeme vám také najít nějakou volnou tužku a přidat ji do krabice.

POKUD VÁM NĚKDY NĚCO DOJDE...

Zásoba všech druhů žetonů je teoreticky neomezená. Pokud vám někdy náhodou nějaký druh dojde, použijte vhodnou náhradu.

Dodatečné soubory s deníky hrdinů, mapy a další obsah si můžete stáhnout na: cge.as/cncr-print

cge.as/cncr-print

PŘEHLED

Uítej, poutníku, ve světě Krycích jmen: Dobrodružství Critical Role! U této plně kooperativní slovní hře se vynalézavý Pán jeskyně a jeho družina (poměrně) talentovaných hrdinů vypraví na sérii dobrodružství po světě Exandrie.

Každá partie hry je označována jako **mise**. V průběhu mise bude mít vždy jeden z hráčů roli Pána jeskyně (neboli PJ) a bude dávat **nápovědy** členům družiny, aby je dovedl ke zdárnému splnění cíle mise. Zbylí hráči společně ovládají družinu hrdinů, z nichž každý disponuje unikátními schopnostmi – ty pomáhají hráčům **hádat slova** podle nápověd, které obdrží.

Každá mise je součástí větší **kampaně**. V rámci jednoho sezení může družina odehrát několik misí, přičemž se jednotliví hrdinové vylepšují jak svými úspěchy, tak i neúspěchy. Po dokončení daného počtu misí družina dospěje k finálnímu střetnutí celé kampaně. A pokud i to zdolá úspěšně, vítězí v celé kampani!

ZAHÁJENÍ KAMPANĚ

Ať už hrajete tuto hru poprvé nebo jste ostřílení veteráni, vaše dobrodružství v Exandrii vždy začíná tím, že si vyberete kampaň, do které se pustíte.

Ve hře najdete 3 unikátní kampaně, z nichž každá je podrobně popsána v příručce kampaní a patří k ní unikátní mapa.

ABYSTE ZAHÁJILI KAMPAŇ:

1. Otevřete příručku kampaní na **1. misi** kampaně, kterou chcete hrát.
2. Vezměte si nový list odpovídající **mapy** z bločku:
   - kampaň 1: Tal'Dorei
   - kampaň 2: Wildemount
   - kampaň 3: Marquet
3. Vyberte si **3 hrdiny**, kteří budou tvořit vaši družinu, a pro každého z něj vezměte čistý deník hrdiny z bločku.

Družina se vždy skládá ze 3 hrdinů, nehledě na to, kolik hráčů hraje. Tito 3 hrdinové budou jedinými členy družiny v průběhu celé kampaně a každý z nich si v ní prožije svůj vlastní příběh.

Pokud hrajete poprvé: Otevřete příručku kampaní na první misi první kampaně a vezměte si mapu **Tal'Dorei**. Můžete začít s libovolnou kombinací hrdinů, která vám padne do oka, ale pokud nevíte, jaké vybrat, doporučujeme kombinaci **Grog + Vex'ahlia + Nott/Veth**.

Jakmile budete mít vybranou jak kampaň, tak svou družinu, jste připraveni začít svou první misi. Nechte příručku kampaní otevřenou na první misi a pokračujte **přípravou hry**.

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte jednoho hráče, který se v této misi stane PJ. Všichni ostatní budou členy družiny. Všichni členové družiny se posadí na stejnou stranu stolu a PJ si sedne na protější stranu.

2. Rozdejte 21 náhodných **karet slov** do mřížky dle nákresu na této dvojstraně.

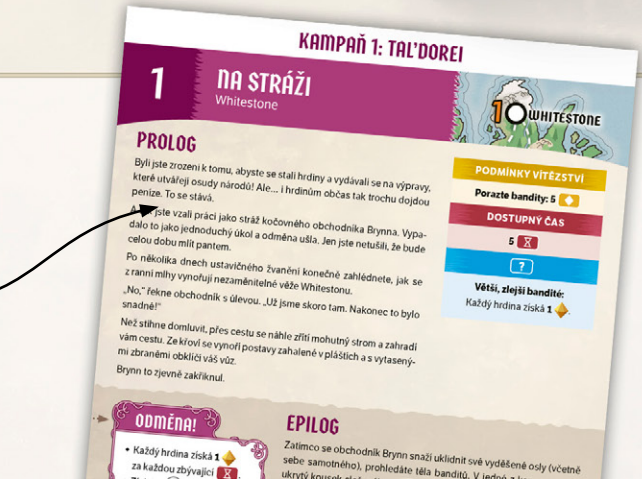
3. Vytvořte 5 sloupečků ze **zakrývacích destiček** roztříděných dle barev: zlaté ◆, modré ?, šedé ♥, vínové ⧖ a černé ☠.

4. Vytvořte zásobu **žetonů zkušeností** ◆.

5. PJ si vezme náhodnou **kartu klíče** a umístí ji za svou zástěnu tak, aby ji nikdo jiný neviděl – karta může být otočena libovolnou stranou nahoru.

Poznámka: *Všechny karty klíčů obsahují stejný počet čtverců – 8 zlatých, 2 modré, 5 šedých, 5 vínových a 1 černý.*





PJ PŘIPRAVÍ MISI:

PJ otevře příručku kampaní na misi, kterou se chystáte hrát.

Připravte hru podle pokynů Přípravy mise.

STRANA DRUŽINY





STRANA PJ

6. Členové družiny připraví **deníky 3 hrdinů**, odpovídající figurky pro každého z hrdinů a případné další žetony nebo figurky, které tito hrdinové používají.

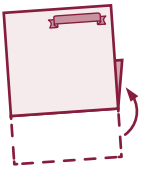
Pokud hrajete s Vex'ahlií, nezapomeňte připravit jejího společníka Trinketa.

7. Na začátku kampaně dostane každý hrdina žetony srdcí (životů) podle počtu vyplněných symbolů srdce v jeho deníku (například Grog začíná kampaň se 3).

V průběhu kampaně si udržujte přehled o tom, kolik životů každému hrdinovi zbývá mezi jednotlivými misemi. Každý hrdina totiž každou misi začíná se stejným počtem a , jako měl na konci té předchozí.

Poznámka pro vaši první hru: Deníky hrdinů obsahují spoustu informací! Na začátku kampaně přehněte všechny záložky schopností na rubovou stranu deníku – přečtěte si je až poté, co vaši hrdinové získají nějaké zkušenosti.

Prozatím vám bude stačit **přečíst si základní rys** každého hrdiny (texty v rámečcích). Zbytek počká na konec první mise.



PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Zde se dozvíte, kolik **zlatých** slov musí družina úspěšně uhodnout, aby zvítězila.

Odpočítejte stejný počet destiček svrchu sloupečku a zbytek otočte o 90 stupňů, jak je zobrazeno výše.

DOSTUPNÝ ČAS

Tato část říká, kolik **vínových** destiček budete mít k dispozici. Natočte je stranou s přesýpacími hodinami vzhůru.

Zamíchejte je, poté připravte sloupeček z daného počtu destiček. Případné nepoužité destičky ponechte stranou.

?

Tato část popisuje důsledek uhodnutí **modrých** slov v dané misi.

JAK HRÁT MISI

V běžné misi musí družina uhodnout určitý počet slov, aby vyhrála a mohla pokračovat ve své cestě za misí následující. Cesta k úspěchu je však plná nebezpečí. Nesprávné tipy povedou ke zranění hrdinů a také čas hraje neúprosně proti vám.

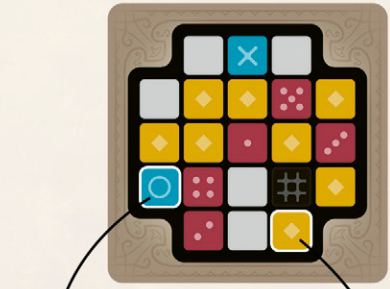
Mise probíhají v sérii kol. Každé kolo je tvořeno následujícími fázemi:

1. **PJ poskytne nápovědu.**
2. **Družina musí aspoň jednou hádat.**
3. Po skončení fáze hádání **zkontrolujte podmínky vítězství**.
4. **PJ vyhodnotí plynutí času.**

1. FÁZE NÁPOVĚDY

Pokud jsi PJ, začínáš každé kolo mise tím, že se pokusíš najít nápovědu na 1 či více slov.

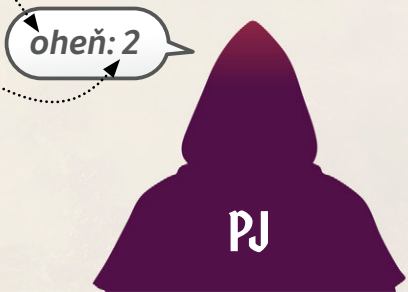
Slova na stole odpovídají kartě klíče za tvou zástěnou. Obvykle bude tvým úkolem navést družinu k uhodnutí zlatých a modrých slov na kartě klíče. Zároveň se budete snažit vyhnout slovům v šedé, vínové a černé barvě.



Tvoje nápověda musí být vždy tvořena **1 slovem a 1 číslem**:

Slovo se vztahuje ke slovům na stole, na které chceš napovědět.

Číslo říká družině, ke kolika slovům se nápověda vztahuje.



Jako PJ dávej dobrý pozor, abys družině omylem neprozradil jiné informace než svou nápovědu. Nenaznačuj tedy ani nic jako: „Tahle nápověda je tak trochu divoká.“ Ona je taková koneckonců skoro vždycky.

2. FÁZE HÁDÁNÍ

Po obdržení nápovědy se musí hráči (družina) společně domluvit:

1. Které slovo chtějí hádat.
2. Který hrdina provede daný tip.

Poté vezmou figurku hrdiny a postaví ji na vybrané slovo.

PJ vyhodnotí tento tip tak, že vybrané slovo zakryje destičkou odpovídající barvě tohoto slova na kartě klíče (destičku položte pod figurku). Nakonec PJ vyhodnotí odměnu či postih podle barvy destičky.



Příklad:

1. Nott tipla slovo FÉNIX.

2. PJ zakryje toto slovo zlatou destičkou.

3. Nott dostane odměnu v podobě 1 .



SPRÁVNÉ TIPY

Pokud je tipované slovo **zlaté** nebo **modré** , tip byl úspěšný. Družina může pokračovat v hádání a také může získat dodatečnou odměnu:

: Hrdina, který hádal, získá **1 žeton zkušenosti** . Tento žeton položte poblíž deníku hrdiny – jakmile mise skončí, bude jej moci utratit.

: Efekty modrých slov se mění v každé misi. Jakmile někdo uhodne modré slovo, PJ vyhodnotí situaci podle pokynů v Příručce kampaní. Všimněte si, že v některých misích je důležité i to, zda jde konkrétně o nebo slovo, což je vždy rozlišeno na kartě klíče.

Poznámka: *Pokud hráči uhodnou správné slovo, které ale PJ nezahrnul do své nápovědy, nesmí jim to říci – daný tip prostě vyhodnotí jako obvykle.*

NESPRÁVNÉ TIPY

Pokud je slovo **šedé** , **vínové** nebo **černé** , tip byl nesprávný. Družina již nemůže v tomto kole dále hádat, a navíc utrpí postih:

: Hrdina, který hádal, utrpí **1 zranění** – otočte jeden z jeho žetonů na stranu .

: V důsledku umístění vínové destičky má družina nyní na dokončení mise o 1 kolo méně. Hrdina, který hádal, navíc utrpí **1 zranění** .

: Kritický neúspěch! Družina okamžitě prohrává celou misi.

DALŠÍ TIPY

Pokud družina hádala správně, může hádat znovu. Každý další tip musí provést hrdina, který ještě v tomto kole nebyl umístěn na kartu slova.

Poté co jsou umístěni všichni hrdinové, může další tip provést kterýkoli hrdina – prostě jen přesuňte jeho figurku z předchozího slova na nové (takto může stejný hrdina hádat i několikrát za sebou v řadě).

Dokud jsou vaše tipy úspěšné, můžete pokračovat v hádání. Můžete také tipovat slova, která jste nezvládli uhodnout v předchozích kolech. Na rozdíl od základní hry Krycí jména zde **neexistuje limit** počtu úspěšných tipů, které můžete provést v jednom kole.

KONEC FÁZE HÁDÁNÍ – DRUŽINA SE STÁHNE

Hádání může skončit dvěma způsoby:

Provedete neúspěšný tip. **NEBO** **Rozhodnete se přestat hádat dobrovolně.**

Než se rozhodnete přestat hádat, musíte provést aspoň 1 tip. Nehledě na to, z jakého důvodu hádání skončí, **vezme si družina zpět všechny figurky** a vrátí je na deníky hrdinů.

3. KONTROLA PODMÍNEK VÍTĚZSTVÍ

Po skončení hádání zkontrolujte, zda jste splnili **podmínky vítězství** uvedené v Příručce kampaní. Ty typicky zahrnují uhodnutí určitého počtu ◆ slov. Pokud jste podmínky splnili, přejděte rovnou na **Vítězství v misi** na následující straně.

4. PLYNUTÍ ČASU

Tuto fázi vyhodnoťte, **pouze pokud nebyly splněny podmínky vítězství.** Po ukončení fáze hádání vezme PJ horní ⧖ destičku ze sloupečku a podívá se na číslo na její spodní straně. Destičku umístí číslem dolů na slovo s odpovídajícím číslem na kartě klíče. Pokud je již toto slovo zakryté, zakryje následující číslo v pořadí (po čísle 5 se vrátí zpět k 1).

Poznámka: *Na číslo na destičce se PJ dívá, pouze když vyhodnocuje plynutí času.* ⧖ *destičky se za všech okolností umisťují stranou s* ⧖ *nahoru.*

! PJ umisťuje 1 ⧖ destičku VŽDY po skončení fáze hádání – tedy i tehdy, pokud byla ⧖ destička umístěna už ve fázi hádání!

Po vyhodnocení plynutí času kolo končí. Pokud jste neprohráli misi, PJ zahájí další kolo předáním nové nápovědy.



KONEC MISE

PROHRA V MISI

Misi lze prohrát 3 různými způsoby:

Vyřazení z boje:
Hrdina otočil všechny své ❤ na 🖤.

Kritický neúspěch:
Družina tipne 💀 slovo.

Dojde čas:
Sloupeček ⧖ destiček vytvořený při přípravě mise je prázdný.

V každém z těchto případů **okamžitě prohráváte** misi a vyhodnotíte tyto kroky:

1. Hrdinové si ponechají všechny žetony zkušeností ◆ a družině zůstanou všechny mince (1) v pokladnici na mapě.
2. Najděte **počítadlo neúspěchů v misích** na mapě kampaně. Zvyšte hodnotu počítadla zaškrtnutím prvního volného políčka shora. Veškeré získané ◆ rozdělte libovolně mezi hrdiny a při léčení ❤ zaokrouhlujte nahoru. Pokud zaškrtnete poslední políčko počítadla, prohráli jste celou kampaň.
3. Každý hrdina utratí ◆, které získal, aby se vylepšil (vysvětleno na str. 11).
4. Misi, kterou jste nezvládli, musíte opakovat. Vraťte se zpět k **přípravě hry**: rozdejte novou mřížku karet (nebo prostě jen otočte aktuální slova na druhou stranu) a PJ si vezme novou kartu klíče. Můžete svého PJ dokonce i vyměnit, pokud chcete (nebo pokud máte pocit, že to týmu pomůže, mrk mrk).

VÍTĚZSTVÍ V MISI

V misi zvítězíte, pokud ve 3. fázi kola splňujete její **vítězné podmínky**.
Gratulujeme! **Nyní získáte všechny odměny uvedené v popisu mise.**

Pouze pro experty: *Jakmile jste v průběhu fáze hádání splnili podmínky vítězství v misi, máte na výběr – můžete okamžitě přestat hádat a bezpečně zvítězit, nebo se rozhodnout pokračovat v hádání, a pokusit se tak získat ještě více odměn. Ale pozor! Pokud v takovém případě splníte některou z podmínek prohry, misi tím prohrajete!*

Teď přestaňte číst a běžte si zahrát svou první misi.
V dalším čtení pokračujte, teprve až vyhrajete. Pokud prohrajete, nevylepšujte prozatím své hrdiny (ani totiž nevíte, jak na to) a prostě jen sbírejte ◆, dokud nezvítězíte.


KAMPAŇ 1: TAL'DOREI
1 NA STRÁŽI
Whitestone
PROLOG
EPILOG
ODMĚNA!

STOP! Vyhráli jste svou první misi? Ne? Tak **IHNED OTOČTE ZPÁTKY!**

Přečíst si následujících 9 stránek vám ve vaší první hře nijak nepomůže.

ZÁVĚR MISE

Po vítězství v misi si hrdinové ponechají své aktuální ❤ a 💔, stejně jako své 🔶. Všechny (1) patřící družině ponechte v pokladnici na mapě. Vše ostatní uveďte do původního stavu, poté následujte tyto kroky, čímž vyberete další misi:

1. PJ vyzve družinu, aby zaškrtla lokaci na mapě, v níž právě vyhrála misi – tím je tato mise považována za dokončenou.
2. PJ přečte epilog mise a poté sdělí družině, kam může cestovat dále. **Výběrem následující lokace si družina zároveň vybere novou misi.**

MEZI MISEMI

Gratulujeme k dokončení vaší první mise! Vaše družina právě dokončila první krok na cestě dlážděné dobrodružstvím a – buďme upřímní – také spoustou nepříjemností!

Než zahájíte další misi, nejprve vylepšíte své hrdiny. K tomu ale potřebujete vědět vše o tom, jak číst deníky hrdinů a jak do nich zapisovat.

ANATOMIE DENÍKU HRDINY

Mezi vlastnosti každého hrdiny patří:

1 **Základní modifikátor hodu:** Kdykoli má hrdina provést hod 🎲, přičtěte k hozenému výsledku jeho nejvyšší odemčený modifikátor.

2 **Stupnice životů:** Tato stupnice ukazuje maximální počet žetonů srdcí (životů) hrdiny.

3 **Základní rys:** Každý hrdina začíná kampaň se základním rysem. Tím může být schopnost nebo pravidla, která nějak interagují s dalšími schopnostmi, které si hrdina může odemknout v průběhu kampaně.

4 **Místo pro předměty** 🎒**:** Předměty získanými v průběhu kampaně se mohou hrdinové vybavit tak, že je umístí na tato místa. Každé místo pojme přesně 1 předmět. Na začátku kampaně má každý hrdina pouze 1 volné místo pro předmět.

5 **Stupnice zkušeností:** Utrácením získaných 🔶 plníte stupnici zkušeností hrdiny, čímž mu průběžně odemykáte trvalá vylepšení.

6 **Odemykatelné schopnosti:** Schopnosti jsou to, co hrdiny dělá unikátními. Na začátku kampaně je hrdinové nemají k dispozici (jsou schované na rubu jejich deníku).



VYLEPŠOVÁNÍ HRDINŮ

Nehledě na to, jestli jste misi vyhráli nebo prohráli, mezi misemi hrdina vždy utratí všechny ◆, které získal. Utracené ◆ vraťte do zásoby a na stupnici zkušeností zaškrtněte počet polí odpovídající počtu těchto ◆. Pole zaškrtávejte zleva doprava počínaje horní řadou. Kdykoli zaškrtnete nějaký symbol, hrdina získá nové vylepšení.

VYLEPŠENÍ

Zvýšení základního modifikátoru hodu. V deníku hrdiny zakreslete následující hodnotu modifikátoru a poté přeškrtněte předchozí modifikátor. Zvýšením modifikátoru zajistíte hrdinovi lepší výsledky hodů! (No, teda aspoň teoreticky. Pokud jste v krabici dostali některou z náhodně přibalovaných Prokletých kostek™, při jejích hodech vás nezachrání sebelepší modifikátor. Peníze nevracíme.)



Dodatečný žeton ♥. V deníku hrdiny zakreslete následující symbol srdce a okamžitě na něj položte žeton ♥, červenou stranou vzhůru.

Zvýšení kapacity předmětů. Zakreslete hrdinovi dodatečné místo pro předmět.

Nová schopnost. Odklopte zpod deníku hrdiny záložku schopnosti s odpovídajícím číslem. (Pomocí nůžek nebo obratných prstů oddělte jednotlivé schopnosti podle naznačených přerušovaných čar, abyste je mohli odemykat po jedné.) Od této chvíle smí hrdina používat danou schopnost až do konce kampaně!

Výběr jednoho ze 2 uvedených vylepšení. To druhé ignorujte.

NEUVLÉČÍŠ!

I když se hrdinové neustále vylepšují, nedostanou vždy příležitost se uzdravit. Hrdinové se mezi misemi automaticky neléčí – hlídejte, aby následující misi vždy začali se stejným počtem ♥ a ♥, s jakým skončili tu předchozí. I když mise skončí úspěšně, může se na jejím konci vaše družina nacházet ve velmi špatných výchozích podmínkách pro další postup!

SCHOPNOSTI

Přestože každý hrdina disponuje unikátními schopnostmi, všechny sdílejí několik univerzálních principů.

Důležité: Použití každé schopnosti je dobrovolné.

ČASOVÁNÍ

Každá odemykatelná schopnost je unikátní, ale všem je společné to, že mohou být použity pouze v konkrétních případech.

1. NA ZAČÁTKU MISE: Tyto schopnosti můžete použít po přípravě mise a přečtení prologu, ale ještě předtím, než obdržíte první nápovědu.

2. POTÉ, CO PJ PŘEDÁ NÁPOVĚDU: Tyto schopnosti můžete použít pokaždé, když dostanete nápovědu, ale dříve, než kterýkoli hrdina poprvé tipuje.

3. PŘEDTÍM NEŽ HRDINA HÁDÁ: Tyto schopnosti můžete použít pokaždé, když hrdina hádá, a to vždy **předtím** než umístíte jeho figurku na slovo. Po vyhodnocení takové schopnosti musí tento hrdina hádat.

4. PO VYHODNOCENÍ TIPU HRDINY: Tyto schopnosti můžete použít pokaždé, když hrdina hádá, a to po umístění figurky hrdiny a vyhodnocení běžných následků tipu (ať už pozitivních nebo negativních). Tyto schopnosti můžete použít, i když byl tip neúspěšný, ale ne, pokud jste jím prohráli misi.

5. KDYKOLI JEDNOU ZA MISI: Tyto schopnosti můžete použít kdykoli během dříve zmíněných situací, nebo dokonce předtím či potom, co hádá jiný hrdina. Každá ze schopností s tímto časováním je velmi silná, ale může být použita pouze jednou za celou misi.



Vzhledem ke komplikovaným vztahům mezi schopnostmi hrdinů, pravidly misí a efekty předmětů je možné, že dojde k souběhu časování více efektů. V takovém případě o pořadí jejich vyhodnocení rozhoduje družina. **Každý efekt však musí být zcela vyhodnocen, než lze použít další schopnost nebo předmět.**

HERNÍ KOMUNIKACE

Pokud družina zapomněla použít nebo vyhodnotit efekt, PJ jí může pomoci tím, že na to upozorní. Takové připomínky však nesmí přerůst v to, aby PJ hrál hru za hrdiny: PJ nesmí nikdy dávat strategické rady, smí pouze připomínat pravidla hry.

HOD

Vždy, když je hrdina vyzván, aby hodil 20stěnnou kostkou, musí přičíst svůj základní modifikátor hodu. Některé předměty a schopnosti mohou poskytovat dodatečné modifikátory – tyto se vždy přičítají navíc k základnímu modifikátoru. Spočítejte celkový výsledek hodu a porovnejte jej s tabulkou pro schopnost, kterou vyhodnocujete.



Příklad: *Při použití schopnosti Šprťouchlata hodí Jester „13“ a přičte +5.*

ŽETONY

V rámci použití některých schopností budete umisťovat na slova žetony s efekty, které jsou spuštěny, jakmile na takové slovo vstoupí hrdina. **Efekt žetonu vyhodnoťte okamžitě – tedy dříve, než PJ zakryje slovo destičkou a vyhodnotí důsledky tipu.**

- Pokud jde o žeton (1) nebo , hrdina si jej ponechá (resp. v případě (1) jej umístí do pokladnice na mapu).
- Pokud jde o žeton specifický pro hrdinu, pokyny pro jeho vyhodnocení vyhledejte v deníku příslušného hrdiny.

Někdy schopnost nařizuje PJ zakrýt kartu slova, i když na ni nebyl umístěn hrdina. V takovém případě efekty žetonů nevyhodnocujte a žetony pouze přesuňte na destičku, kterou bylo slovo zakryto.

POKROČILÉ HÁDÁNÍ – DEDUKČNÍ ŽETONY



Schopnosti hrdinů mohou družině poskytnout celou řadu informací. K tomu, abyste si je zapamatovali, můžete použít dedukční žetony.

Dedukční žetony jsou oboustranné. Na jedné straně mají symbol odpovídající destičce (např.). Tuto stranu použijte, abyste naznačili, že slovo má tuto barvu. Na druhé straně mají „X“ (např.) – můžete ji použít k označení toho, že slovo nemá tuto barvu.

Dedukční žetony lze použít různě. Např. když se pomocí schopnosti Nott/Veth *Odvážnému štěstí přeje* dozvíte, že okolo konkrétního pole jsou 2 slova a 0 slov, můžete na toto pole položit 2 dedukční žetony a 1 , vždy odpovídající stranou nahoru.



MINCE A PŘEDMĚTY

Kdykoli hrdina získá minci (1), jde o týmový úlovek: položte ji na pole pokladnice na mapě. Mince lze utratit v obchodech, které navštívíte v průběhu kampaně.

Kdykoli na mapě narazíte na obchod, PJ vám připraví jeho nabídku – zamíchá balíček karet předmětů a do řady vyloží předem daný počet karet. Při návštěvě obchodu může družina provést libovolněkrát kteroukoli z níže uvedených akcí, pokud si ji může dovolit:

- **Koupit si kterýkoli předmět** z nabídky zaplacením jeho ceny.
- **Prodat jakýkoli předmět** (družina získá o (1) méně než je jeho cena).
- **Léčit se:** Zaplatit (1) a libovolnému hrdinovi otočit 1 na .
- **Trénovat se:** Zaplatit (1) a dát libovolnému hrdinovi 1 .

Utracené mince vraťte do zásoby. Jakmile skončíte s obchodováním, odhoďte všechny nezakoupené předměty dospod balíčku karet předmětů.

Jakmile navštívíte obchod, zaškrtněte jej na mapě. Ani pokud budete následující misi opakovat, do obchodu se již vrátit nesmíte!

PŘEDMĚTY

Předměty mezi sebou hrdinové sdílejí. Žádný předmět není „vlastněn" konkrétním hrdinou – **na začátku mise může být kterýmkoli získaným předmětem vybaven kterýkoli hrdina**.

Po přípravě mise, ale ještě před začátkem hry se družina rozhodne, jak rozdělit předměty mezi hrdiny. Každý hrdina je omezen počtem předmětů, které může mít u sebe, takže družina bude muset pečlivě promyslet, koho čím vybaví.

Ve hře najdete dva druhy předmětů:

ORANŽOVÉ předměty mají efekty, které lze provést **jednou za misi** (1). Každý oranžový předmět můžete použít jednou za misi a poté jej otočte lícem dolů. Oranžové předměty se obnovují mezi misemi, a to nehledě na to, zda byla mise úspěšná nebo ne.

ZELENÉ předměty poskytují **trvalé efekty** ∞. Když je takovým předmětem hrdina vybaven, je předmět vždy aktivní a jeho efekt platí po celou misi.



POKRAČOVAT – NEBO SI ULOŽIT POSTUP?

Jste připraveni pokračovat v kampani! Můžete ihned začít další misi zopakováním kroků přípravy hry (str. 4 a 5). A také můžete (a podle našeho názoru byste měli) vybrat nového PJ pro další misi.

Nebo – pokud nechcete celou kampaň dohrát během jednoho sezení – můžete snadno **uložit svůj postup na příště**:

1. Ujistěte se, že stav mapy odpovídá aktuální situaci, tj. je jasné, které mise máte za sebou a na které se můžete vydat příště.
2. Každému hrdinovi poznačte, kolik má aktuálně životů – nejlépe zápisem na rub jeho deníku.
3. Na rub mapy kampaně si zapište, kolik máte mincí a jaké předměty družina vlastní. Jakmile se znovu sejdete ke hře, zapsané předměty prostě jen najděte v balíčku.

HRDINOVÉ

ZJISTĚTE VÍCE O HRDINECH (V ANGLIČTINĚ)

cge.as/cncr-heroes

VEX'AHLIA (& TRINKET)





Vex je vždy doprovázená **Trinketem**, věrným medvědím **společníkem**. Trinketovu figurku umístěte na deník Vex spolu s tou její.

Trinket vyniká v ochraně družiny před nebezpečím a je dobře vybaven na to, aby byl vyslán hádat ta nejriskantnější slova, na která se družina odváží. Trinket není hrdina – není potřeba, aby hádal, a pokud není použit, nezabraňuje hrdinům hádat podruhé.

Vex je zkušená stopařka, dokáže sledovat i ty nejméně nápadné stopy a vidí vzorce, které nezpozoruje nikdo jiný. Její schopnost **Stopování** identifikuje *skupiny* – seskupení slov stejné barvy, která jsou na kartě klíče navzájem propojena stranou. Kdykoli má PJ zjistit velikost skupiny, použije kartu klíče a nezohledňuje, která slova jsou zakrytá a která ne.





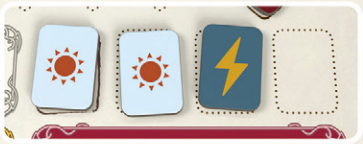
Příklad: *Vex stojí na zlaté destičce, která je součástí skupiny o velikosti 5 slov. PJ oznámí, že skupina má velikost 5, ale neprozrazuje její tvar.*

FRESH CUT GRASS



FCG začíná kampaň s 1 **žetonem stresu**, stranou vzhůru. Zbylé 3 získá dosažením vylepšení na své stupnici zkušeností.

Navzdory své zdánlivé křehkosti je FCG schopný svými žetony stresu ochránit celou družinu. Kdykoli by měl kdokoli (včetně FCG!) utrpět 1 či více zranění, FCG může každému z těchto zranění předejít otočením jednoho na jeho stranu.



Pokud má FCG na začátku fáze hádání alespoň 1 , musí provést kontrolu stresového přetížení. Pokud je výsledek hodu nižší než aktuální práh odolnosti FCG, je spuštěno **stresové přetížení**. Stresové přetížení trvá po celou aktuální fázi hádání a skončí jen tím, že FCG vyhraje misi, nebo provede neúspěšný tip. I když FCG při přetížení nemůže předcházet zranění používáním , může stále používat předměty a ostatní schopnosti. Po skončení stresového přetížení se hra vrací do běžného módu.

Žetony stresu je možné otočit z strany zpět na jejich stranu pouze spuštěním stresového přetížení. Stav žetonů stresu sledujte mezi misemi stejně jako stav žetonů .

PERCY





Percy je potomkem vznešeného rodu, a tím pádem je velmi zdatný v tajném umění střelby. Nechce se špinit takovými vulgárnostmi, jako je hádání zblízka, a namísto toho **vždy hádá na dálku**: může se postavit na libovolné slovo nebo destičku a hádá vždy slovo, které hranou sousedí s jeho pozicí. Vyhodnocuje pouze žetony na poli, na kterém stojí.

Abyste si pamatovali informace, které se Percy dozví pomocí jeho schopnosti **Vynalézavost**, použijte dedukční žetony **stejné/různé**. Pokud Percy použije tuto schopnost a stojí na slově, můžete ukázat na libovolné jiné slovo, nejen sousední.



Příklad: *Percy tipuje slovo MĚŠŤAN.*

DORIAN



Dorian používá 3 **žetony písní**. Pokaždé, když si Dorian odemkne novou schopnost, získá odpovídající žeton písně.



Dorian povzbuzuje a podporuje ostatní členy družiny tím, že zpívá písně. **Pokaždé, když tipuje**, se Dorian pokusí zazpívat své naučené písně. Nikdy však dopředu neví, zda jej políbí ta správná múza. Vzhledem k tomu, že Dorianovy písně ovlivňují ostatní členy družiny, je zpravidla nejlepší nechat Doriana tipovat jako prvního. To dává zbytku družiny nejvíce příležitostí využít libé tóny, které ze sebe Dorian vyloudí.

Úhybalada dokáže zabránit **1** ♥, které by měl utrpět kdokoli na chráněném poli, a to jak *při*, tak *po* vyhodnocení tipu. A **Čaurdáš** může družinu zachránit dokonce i před hrozivou ☠ destičkou!

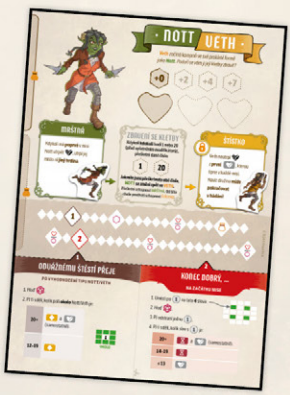


Příklad: *Žetony úspěšně zazpívaných písní umístěné pod figurkou Doriana*

NOTT/VETH



Tato hrdinka **začíná kampaň v prokleté formě –** jako goblinka Nott. Její kletba se částečně přenáší i na ostatní členy družiny, které nutí utrpět zranění namísto Nott. Díky pilné práci (a nemalé porci štěstí) se může Nott vrátit zpět do svého skutečného těla, Veth. V průběhu hry musí na kostce padnout hodnoty 1 a 20 (komukoli, i v různých misích, počítá se číslo hozené na kostce před uplatněním modifikátorů). Ve chvíli, kdy jsou přeškrtnuty obě hodnoty, **nahraďte figurku Nott figurkou Veth –** změna je trvalá do konce kampaně.

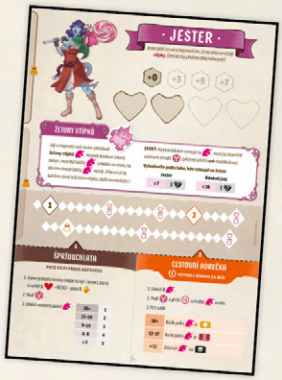


Nott/Veth oplývá dedukčními schopnostmi, které navenek působí až nadpřirozeně a umožňují jí snadno sesbírat informace, které ostatní přehlédnou. Pokud družina správně odhadne, kdy a kde použít k tipu Nott/Veth, může tím získat značné výhody.

JESTER

Jester používá **žetony rošťáren**. Na začátku kampaně je nepotřebuje, ale bude je umisťovat na slova od chvíle, kdy odemkne svou první schopnost.





Jester při svém putování po Exandrii tropí neplechu a překrývá slova svými rošťárnami. Žetony rošťáren znamenají, že na kohokoli, kdo na slovo vstoupí, čeká nepříjemné „překvapení" – musí si hodit a riskuje, že utrpí .



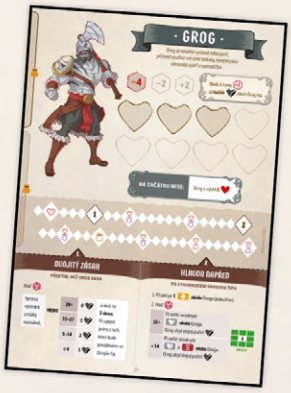
Nemějte obavu z trochy chaosu. Věřte mi, navíc za to stojí!



Přípravou svých rošťáren může ale Jester zároveň aktivovat silné schopnosti, kterými léčí družinu a získává pro ni bonusové . Klíčem ke zvládnutí Jester a jejích vrtochů je nalezení správné rovnováhy mezi řádem a chaosem.

GROG

Bohové mu do vínku dali víc svalů než fištrónu. A tak Grog využívá svou nesmírnou sílu, aby schytával rány a prosekal si cestu náročnými nápovědami.



Obě Grogovy schopnosti mu mohou ublížit, ale Grog se naučil svá zranění využít: jeho „speciální" modifikátor mu přidává +2 ke každému hodu za každé jeho . A jeho základní rys mu navíc léčí 1 začátku každé mise. Zranění se tedy příliš nebojte – Grog se s nimi umí vypořádat!

Pokud použijete **Dvojitý zásah** a nelíbí se vám výsledek hodu, můžete se vždy rozhodnout, že budete hádat normálně.



Pokud použijete **Hlavou napřed**, za , které zakryje PJ, Grog nezíská . Jako počítejte pouze / slova okolo Groga, na nichž zatím neleží destička.

Příklad: *Základní modifikátor hodu Groga je –2 . Ale každé , které Grog utrpěl, přičítá +2, celkem +4. Výsledný modifikátor hodu je tedy roven +2.*

NÁPOVĚDY

Vaše nápovědy by měly splňovat běžné podmínky pravidel hry Krycí jména:

Napovídejte na základě významu slov, ne písmen ani pozice slov na stole. Neříkejte *N: 2* jako nápovědu na slova NAKLÁDAČKA a NEMOC. Nenapovídejte *levá: 3* na tři karty na levém kraji mřížky.

Nepoužívejte žádnou část slov na stole. Dokud není zakryto slovo VZDUCHOLOĎ, neměli byste napovídat slova jako *vzduch*, *vzdušné* ani *lod'*.

NÁPOVĚDY „NA NULA“

Někdy je jednodušší napovědět, co **ne**hádat. Pokud PJ napoví něco jako *bučí: 0*, znamená to nejspíš: „Nehádejte nic, co bučí.“

Pokud je tedy na stole mezi slovy DOBYTEK, netipujte jej!

V druhém kroku byste se měli zeptat: „Proč ne?“ Možná jsou na stole jiná zvířata, která potřebujete uhodnout, ale DOBYTEK mezi nimi není a mezi těmito slovy „překáží“. Nebo je informace „není to DOBYTEK“ poslední indicií, kterou potřebujete k tomu, abyste zvítězili.

NENECHTE SI UJÍT NOVÝ OBSAH!

Pokud byste rádi měli přehled o tom, když je **oznámeno něco nového** pro **Krycí jména: Dobrodružství Critical Role** (zdarma stáhnutelný obsah, nové rozšiřující balíčky, aktualizace, apod.), nezapomeňte se **přihlásit k odběru našeho newsletteru**.

cge.as/cncr-extras

PODĚKOVÁNÍ

Autoři hry: **Vlaada Chvátil & Felix Podlesny**
Ilustrace: **Štěpán Drašťák**, **David Aghamyan**
Výtvarné vedení: **Dávid Jablonovský**
Grafický design: **Tibor Vizi**, **Michaela Zaoralová**
3D grafika: **Roman Bednář**
Slova: **Tony Gullotti, Stephen Hayward, tým CGE**
Vývoj: **Tomáš Uhlíř**, **Tomáš Helmich**, **Regina Urazajeva**, **Jakub Uhlíř**, **Lea Červeňanská**
Pravidla: **Gus Cook**
Příručka kampaní: **Regina Urazajeva** (příběh), **tým CGE** (editace)
Produkce: **Vít Vodička**
Vedoucí projektu: **Lea Červeňanská**
Dozor projektu: **Petr Murmak**
Překlad: **Ondřej „Kew“ Kurka**

Zvláštní díky patří Stephenu Haywardovi a Tonymu Gullottimu – našim skalním fanouškům Critical Role, kteří celou spolupráci rozhýbali.
Velmi děkujeme Ondřeji „Kewovi“ Kurkovi, Alče Chvátilové a mnoha dalším kolegům za jejich neocenitelné poznámky při vývoji. Děkujeme také Jasonu A. Holtovi a Anthonymu Ariasovi za jejich pomoc při sepisování textů.

Děkujeme našim testerům: Honza Šafra, John McDonald, Eva Hřebíčková, Šarlote Simsone, Dominik Pastorek, David Melichar, Mára Vodička, Zemoon, Šimon, Katy Puglis, Holly Puglis, Alyx Cadotte, Katie Gibilterra, Taylor Pratt, Ali Allison, Chris Sink, Chris Zoglmann, Toni Spath, Katie Rademacher, Deb Knutsen, Becky Warren, Darrell Postema, Matthew Sandlin.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Copyright © 2015–2026 Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.com

© 2026 by Gilmore's Glorious Goods LLC. 2026 Critical Role Productions LLC. All names, logos, and characters are trademarks of Critical Role LLC.
www.critrole.com

PŘEHLED KOLA

1. PJ poskytne nápovědu skládající se z 1 slova a 1 čísla.
2. Družina hádá a pro každé slovo vybere hrdinu, kterého umístí na tipované slovo:

SPRÁVNÝ TIP	
	Tipující hrdina získá **1** .
	Řiďte se pravidly mise v příručce kampaní.
Družina **smí pokračovat** v hádání.	

NESPRÁVNÝ TIP	
	Tipující hrdina utrpí **1** .
	V důsledku umístění destičky má družina na dokončení mise o 1 kolo méně. Tipující hrdina utrpí **1** .
	Družina prohrává celou misi.
Družina **musí přestat** hádat.	

Jakmile fáze hádání skončí, vraťte všechny figurky zpět na jejich deníky.

3. Zkontrolujte splnění podmínek vítězství.
4. **Pokud nebyly splněny podmínky vítězství, PJ vyhodnotí plynutí času:** Dobere horní destičku, podívá se na číslo na její spodní straně a zakryje odpovídající slovo. Pokud je již toto slovo zakryté, zakryje následující číslo v pořadí.

	Hoďte kostkou, přičtěte modifikátory a určete výsledek.
	Otočte na stranu .
Vylečte	Otočte zpět na stranu .
Okolo	Pokud máte kdykoli vyhodnotit pole **okolo** někoho/něčeho, zahrňte všechna hranou i rohem sousedící pole.



Získejte náhodný předmět
V kampaních můžete dostat pokyn získat náhodný předmět o specifické ceně. V takovém případě otáčejte karty předmětů svrchu balíčku, dokud nenarazíte na takovou, která splňuje podmínku. Tu si vezměte a poté zamíchejte všechny otočené karty zpět do balíčku.