

ESTD ★ 2025

SOUBOJ DETEKTIVŮ

KÓD X

PRAVIDLA HRY

BAR

MN
XY

SOUBOJ DETEKTIVŮ

KÓD X

Proslulý detektiv pan X žije již léta v ústraní. Jeho skutečnou identitu nikdo nezná, ale mezi svými kolegy je stále považován za legendu. I legendy však odcházejí na odpočinek, a tak nastal čas, aby si našel nástupce. V sázce je mnoho, protože nejlepší z detektivů získá přístup k tajnému archivu pana X!

Neslibnější kandidáti byli pozváni, aby se v určitý den sešli v potměné kavárně a jednou provždy se rozhodlo, kdo je bohatství v podobě informací skutečně hoden. Abyste dokázali, že si zasloužíte být nástupcem pana X právě vy, musíte ostatní předběhnout v rozluštění tajného kódu vytvořeného jedním z konkurenčních detektivů. Ale nejrychlejší a nejchytřejší může být jen jeden z vás!

CÍL HRY

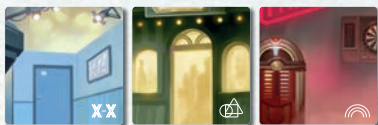
Ve hře *Souboj detektivů: Kód X* se z vás stávají detektivní esa. Strategickým pohybem po hrací ploše, kladením správných otázek ostatním detektivům pomocí kódovacích žetonů a zapisováním zjištěných informací musíte co nejrychleji rozluštit svůj vlastní tajný kód. Detektiv, kterému se to podaří jako prvnímu, vítězí!

HRA OBSAHUJE

15 kartiček detektivů (3 pro každého hráče)



3 kartičky duo



5 figurek detektivů (1 pro každého hráče)



5 clon pro detektivy (1 pro každého hráče)



7 akčních kartiček



3x

2x

2x

15 přesouvacích žetonů (3 druhy)



5x

5x

5x

10 špionážních žetonů (2 druhy)



5x

5x

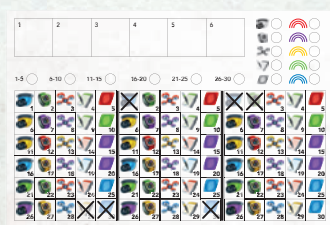
30 kódovacích žetonů (očíslovaných 1–30)



1 informační tabulku



1 blok poznámkových aršíků



5 stojáneků na tajný kód



1 ukazatel tahu



DŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vybere postavu detektiva. Vezme si k ní příslušnou **clonu**, **figurku** a tři **kartičky detektivů** a položí si je před sebe na hrací plochu.
- 2 Každý hráč si za clonu připraví **poznámkový aršík** a tužku (ta není součástí balení).
- 3 Před clonu si pak položí **stojánek na tajný kód**.
- 4 Vezme si po jednom od každého druhu **špionážního a přesouvacího žetonu**.
- 5 **Kódovací žetony** zamíchejte lícem dolů a rozdejte je podle počtu hráčů:

2–3 hráči	6 kódovacích žetonů na hráče
4 hráči	5 kódovacích žetonů na hráče
5 hráčů	4 kódovací žetony na hráče

Zbývající kódovací žetony odložte lícem dolů stranou, budou použity později.

POZOR! Hráči by neměli vidět kódovací žetony, které se rozdávají. Na své žetony se mohou podívat, až je budou mít za clonou. Neukazujte kódovací žetony ostatním hráčům, pokud vám to nepřikáže jiné pravidlo.

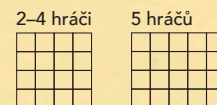
- 6 Podívejte se na své kódovací žetony a vyberte tři, které dáte hráči po své pravici. Umístěte je do jeho stojánku na tajný kód, seřazené vzestupně zleva doprava tak, aby tento hráč čísla ani předměty na žetonech neviděl. Všichni hráči vidí tajné kódy svých soupeřů, ale ne své vlastní. Zbývající rozdané kódovací žetony si schovejte za clonu.



Tip: Vyškrtněte si všechna čísla žetonů, které vidíte u sebe nebo u soupeřů, protože ty součástí vašeho tajného kódu (tedy kódu za vaší clonou) být nemohou.

- 7 Začíná nejstarší hráč. Vezeme si k sobě **ukazatel tahu**.

- 8 Pro přípravu herního pole budete muset vytvořit mřížku 4 × 4 kartiček ve hře pro 2–4 hráče a mřížku 5 × 4 ve hře pro 5 hráčů. Podle počtu hráčů se uplatní následující počty akčních kartiček:



2 hráči	všech 7 akčních a 3 kartičky duo
3 hráči	všech 7 akčních kartiček
4 hráči	4 libovolné akční kartičky
5 hráčů	5 libovolných akčních kartiček

Jako první doporučujeme hrát náhodnou variantu hry. Až se s hrou lépe seznámíte, můžete přejít na její pokročilou verzi.

Náhodná varianta

Všechny své kartičky detektivů přidejte k akčním kartičkám a zamíchejte je dohromady lícem dolů. Pak jednotlivé kartičky pokládejte jednu po druhé lícem nahoru na hrací plochu do mřížky podle počtu hráčů.

Pokročilá varianta

Zamíchejte akční kartičky (pokud hrají 2 hráči, i kartičky duo) lícem dolů a rozdejte je podle počtu hráčů

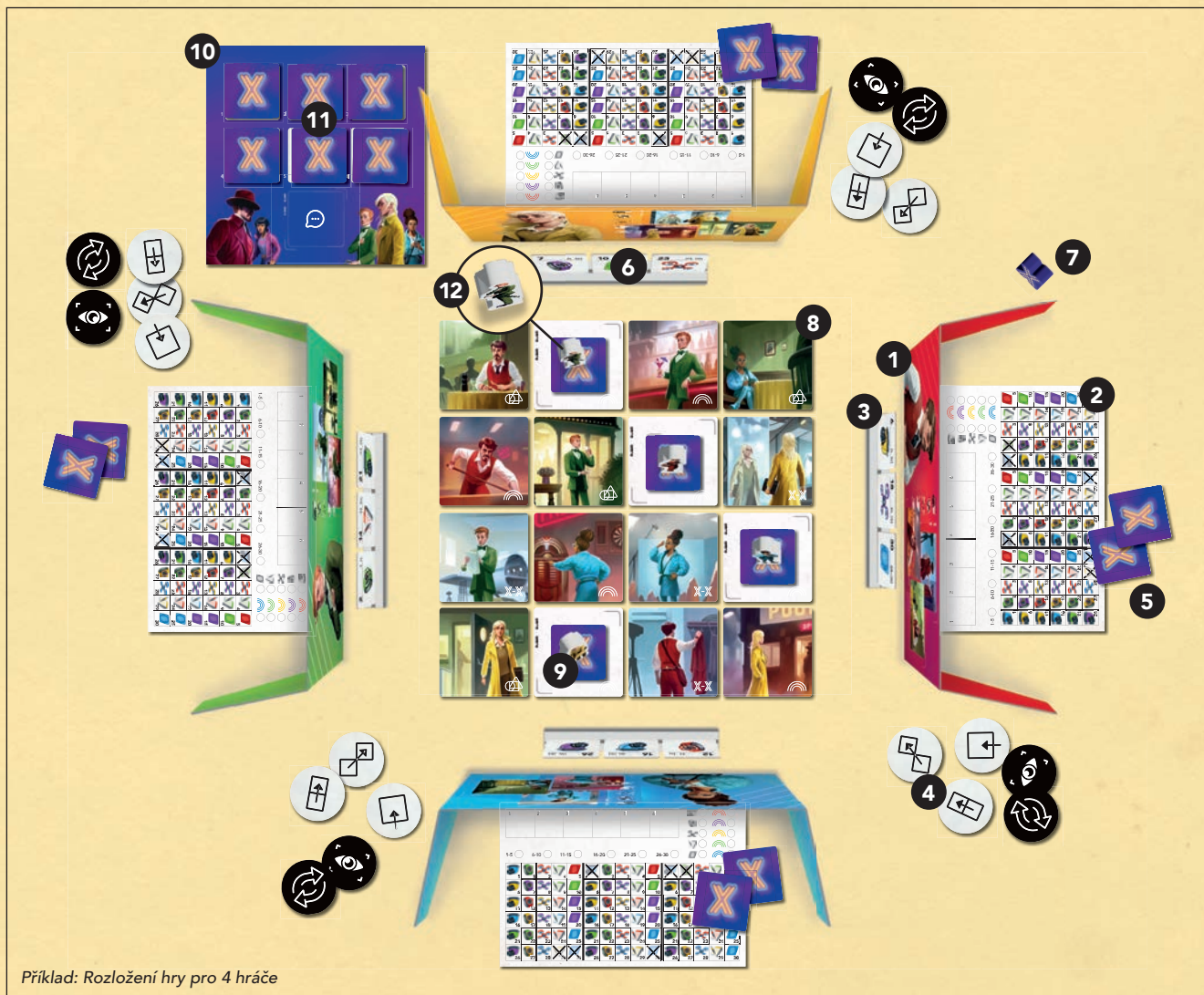
2 hráči	5 akčních kartiček / kartiček duo na hráče
3 hráči	2 akční kartičky na hráče. Zbývající akční kartičku položte lícem nahoru doprostřed hrací plochy jako první kartičku herního pole.
4–5 hráčů	1 akční kartička na jednoho hráče

V této variantě si sami vyberete, kam své kartičky umístíte. Umístění kartiček detektivů a akčních kartiček může mít během hry strategický význam.

Před sebou si nechte 3 kartičky detektivů a rozdané akční kartičky (případně kartičky duo). Počínaje prvním hráčem a pak po směru hodinových ručiček každý z hráčů postupně umístí na herní pole jednu kartičku lícem nahoru. Po umístění první kartičky se musí každá následující položit vedle alespoň jedné kartičky, která už tvoří mřížku herního pole. Mřížka musí odpovídat počtu zúčastněných hráčů.

- 9 Potom položte na každou akční kartičku herního pole lícem dolů jeden kódovací žeton z hromádky těch zbývajících, odložených stranou.

- 10** Vedle herního pole položte **informační tabulku**.
- 11** Vezměte zbývající **kódovací žetony** (6 žetonů pro 2 nebo 4 hráče, případně 5 žetonů pro 3 nebo 5 hráčů) a položte je lícem dolů na informační tabulku.
- Pouze v případě hry 2 hráčů položte 5 zbývajících kódovacích žetonů **lícem nahoru** vedle herního pole. Tyto kódovací žetony zůstanou viditelné po celou dobu hry a můžete si je na svém poznámkovém aršíku vyškrtnout.
- 12** Začíná první hráč a pak postupujte po směru hodinových ručiček. Svou figurku detektiva postavte na libovolnou akční kartičku na herním poli. Na jedné kartičce může stát více figurek detektivů.
- 13** Všechny nepoužité komponenty vraťte do krabice. Teď jste připraveni vrhnout se do hry!



Příklad: Rozložení hry pro 4 hráče

PRŮBĚH HRY

Hraje se na tolik kol, kolik je třeba k tomu, aby jeden z hráčů rozluštil svůj tajný kód. První tah provede určený začínající hráč, potom postupně pokračují hráči po směru hodinových ručiček.

Když je hráč na řadě, může provést dva typy tahů:

A: přesun a akce

NEBO

B: rozluštit žeton ze svého tajného kódu

A: Přesun a akce

Hráč provede jeden z následujících dvou přesunů:

- **Pohyb do tvaru písmene L:** Posune figurku detektiva o dvě políčka dopředu a jedno políčko do strany nebo naopak, stejně jako se pohybuje kůň v šachu.



Příklady pohybu do tvaru písmene L

- **Použije JEDEN přesouvací žeton** – pomocí jednoho ze svých přesouvacích žetonů provede specifický přesun.



Potom podle výsledné polohy své figurky provede akce.



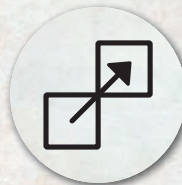
Příklad: Žlutý hráč se pohybuje do L.

Přesouvací žetony

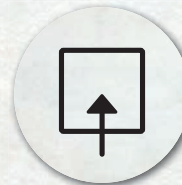
Ve hře jsou rozlišeny 3 různé druhy přesouvacích žetonů:



Pro přesun figurky detektiva na vodorovně nebo svisle sousedící kartičku v herním poli.



Pro přesun figurky detektiva na úhlopříčně sousedící kartičku v herním poli.



Pro přesun figurky detektiva na libovolnou kartičku v herním poli.

Po použití žeton obraťte lícem dolů, tím ho deaktivujete. Přesouvací žetony můžete znovu aktivovat pomocí akční kartičky nebo rozluštěním jednoho z žetonů ze svého tajného kódu (viz **Rozluštění žetonu z tajného kódu** na str. 12).



Po provedení přesunu jsou možné 4 akce určené kartičkou, na které hráč přesun své figurky ukončil.

• **Získání kódovacího žetonu:**

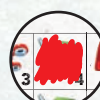
Pokud je na kartičce, kde skončila jeho figurka detektiva, kódovací žeton, hráč si ho vezme, aniž by žeton ukázal ostatním hráčům, a na svém poznámkovém aršíku si vyškrtně odpovídající číslo. Žeton si dá za clonu.



Krok 1
Hráč si vezme kódovací žeton.



Krok 2
Hráč se podívá na žeton.

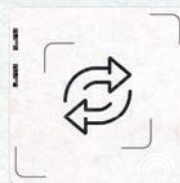
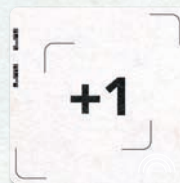


Krok 3
Hráč si vyškrtně číslo ve všech třech částech poznámkového aršíku.



• **Provedení akce:**

Pokud na kartičce není kódovací žeton a jedná se o akční kartičku, provede hráč akci, kterou udává kartička (viz **Provedení akce** na str. 8)



• **Položení otázky:**

Pokud na kartičce není kódovací žeton a jedná se o kartičku detektiva jiného hráče, může hráč tomuto hráči dát jeden ze svých kódovacích žetonů a položit mu otázku na základě charakteristiky tohoto žetonu, aby získal informace o svém tajném kódu (viz **Položení otázky** na str. 9).



• **Žádná akce:**

Pokud na kartičce není kódovací žeton a jde o jednu z vašich vlastních kartiček detektiva, neprovádíte žádnou akci.



Tah hráče končí po provedení jedné z výše uvedených akcí. Hráč předá ukazatel tahu hráči po své levici.

PROVEDENÍ AKCE

Ve hře jsou 3 různé druhy akčních kartiček:



Opětovná aktivace:

Obraťte **dva** ze svých deaktivovaných přesouvacích nebo špionážních žetonů lícem nahoru. Od této chvíle jsou opět k dispozici.



Tah navíc:

Bezprostředně proveďte další tah.



Výměna: Vezměte si jeden kódovací žeton z informační tabulky nebo z herního pole, aniž byste se na žeton dívali. Vyměňte tento žeton lícem dolů za jeden z kódovacích žetonů za vaší clonou. Až budete mít žeton za clonou, můžete se na něj podívat.




Příklad:

Zelený hráč chce položit modrému hráči otázku týkající se číselného rozsahu svého kódu. Použije jeden ze svých přesouvacích žetonů, aby se přesunul na vodorovně sousedící kartičku. Tato kartička mu umožňuje bezprostředně provést další tah. Potom se pohybem do L dostane na kartičku detektiva modrého hráče. Teď mu může položit otázku.



POLOŽENÍ OTÁZKY

Položením otázky spojené s kódovacím žetonem předaným protihráči získá hráč informaci o svém tajném kódu. Odhalením tohoto žetonu však svému protihráči zároveň sám poskytne informaci.

Kartička detektiva, na kterou postavíte svou figurku, určuje, komu z ostatních hráčů položíte otázku, a druh kartičky určuje, čeho se bude otázka týkat – jestli půjde o předmět , barvu  nebo číselný rozsah . Chcete-li položit otázku, musíte příslušnému hráči dát jeden ze svých kódovacích žetonů za clonou. Při formulování otázky musíte využít předmět, barvu nebo číselný rozsah, které jsou uvedeny na příslušném žetonu.

Pro 2 hráče: Soupeři můžete položit otázku, i když vaše figurka stojí na kartičce duo.



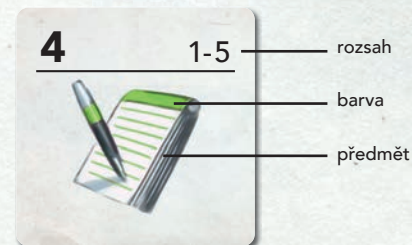
Chcete-li položit otázku, dejte jeden z kódovacích žetonů, které máte za clonou, hráči, na jehož kartičce detektiva stojí vaše figurka. Tento hráč žeton použije k zodpovězení vaší otázky.

POZOR! Pokud nemáte za clonou žádný kódovací žeton, nemůžete otázku položit a váš tah končí.

Pokud jste v restauraci, musíte se zeptat na předmět. Otázka se bude týkat předmětu na kódovacím žetonu, který jste dali protihráči.

Pokud jste v baru, musíte se zeptat na barvu. Otázka se bude týkat barvy předmětu na kódovacím žetonu, který jste dali protihráči.

Pokud jste ve filmovém ateliéru, musíte se zeptat na číselný rozsah. Otázka se bude týkat číselného rozsahu na kódovacím žetonu, který jste dali protihráči.



Příklad kódovacího žetonu

Můžete položit otázku týkající se celého svého tajného kódu, nebo jen jednoho z utajených žetonů:

A) Na kolika žetonech v mém kódu je tento předmět/barva/rozsah? Protihráč vám odpoví **0, 1, 2, nebo 3.**

NEBO

B) Je tento předmět/barva/rozsah na nejnižším/prostředním/nevyšším kódovacím žetonu mého kódu? Protihráč vám odpoví **ano, nebo ne.**

POZOR! Nezúčastnění protihráči slyší pouze to, jestli se ptáte na celý kód (A), nebo na konkrétní kódovací žeton (B). Vědí, zda se ptáte na předmět, barvu, nebo rozsah, ale konkrétní předmět, barvu nebo rozsah neznají, protože to určuje kódovací žeton, který vidíte pouze vy a dotazovaný protihráč.

Až získáte odpověď, můžete si informaci poznamenat na aršík. Hráč, který odpovídal na otázku, si také může na základě kódovacího žetonu, který dostal, udělat poznámky.

Hráč, který odpověděl na otázku, provede následující:

1. Umístí žeton, který dostal, lícem dolů na políčko s otázkou na informační tabulce.
2. Přesune libovolný kódovací žeton z informační tabulky lícem dolů na prázdné místo na herním poli (na kartičku bez kódovacího žetonu nebo figurky detektiva).

POZOR! Může to být i na kartičku detektiva.

3. Přesune kódovací žeton z políčka s otázkou na uvolněné místo na informační tabulce.

POZOR! Pro 3 nebo 5 hráčů: Na informační tabulce je pouze 5 kódovacích žetonů. Šesté políčko zůstává po celou dobu hry prázdné.



Příklad:

Zelený hráč přesune svou figurku na kartičku detektiva s filmovým ateliérem patřící modrému hráči, takže musí položit otázku týkající se rozsahu. Dá modrému hráči kódovací žeton s číslem 17 (žlutá, hodinky). Na tomto žetonu je uveden rozsah 16–20.

Zelený hráč se ptá: „Spadá do tohoto rozsahu prostřední žeton z mého kódu?“ Modrý hráč odpovídá: „Ne.“ Zelený hráč si na aršíku přeškrtně čísla 16–20 pro prostřední část kódu, zatímco modrý hráč si na aršíku přeškrtně číslo 17 pro všechny pozice kódu, protože nyní ví, že kódovací žeton 17 nemůže být součástí jeho kódu.

Modrý hráč umístí kódovací žeton od zeleného hráče lícem dolů na políčko s otázkou na informační tabulce. Potom si vezme žeton z informační tabulky a umístí ho lícem dolů na libovolné prázdné místo v herním poli. Nakonec žeton z políčka s otázkou přesune na volné políčko na informační tabulce.



poznámkový aršík modrého hráče

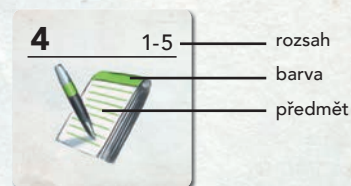
TIP: Hráč, který odpovídá na otázku, získá z obdrženého kódovacího žetonu další informace. Na začátku hry se kódovací žetony umísťují pouze na akční kartičky, ale během hry je možné kódovací žetony umístit také na kartičky detektivů. Pokud umístíte kódovací žetony na kartičky detektivů jiného hráče, můžete tak zabránit tomu, aby byly danému hráči kladeny otázky, a tím pádem aby získával informace z kódovacího žetonu, který by obdržel.

TIP: Z odpovědi „0“, „1“, „2“, „3“, „ano“ nebo „ne“ mohou někdy nezáčastnění hráči odvodit, jaký rozsah, barvu nebo předmět kódovací žetony použité při kladení otázky představují. Pokud by pro vás daná barva, rozsah nebo předmět mohly být důležité pro položení další otázky, můžete tento kódovací žeton na herním poli „sledovat“ a případně si ho v pozdějším tahu vzít.

KÓDOVACÍ ŽETONY A POZNÁMKOVÝ ARŠÍK

Hra obsahuje 30 unikátních kódovacích žetonů s hodnotami od 1 do 30. Každý kódovací žeton zobrazuje předmět určité barvy a spadá do rozsahu 5 čísel.

Poznámkový aršík je rozdělen do několika sekcí, které vám pomohou udržet si v poznámkách pořádek.



na poznámky
o kódovacích
žetonech na
informační
tabulce

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---



na poznámky,
kolikrát se
v kódu objevuje
daný rozsah

1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30
-----	------	-------	-------	-------	-------

na poznámky,
kolikrát se
v kódu objevuje
barva nebo
předmět

1	2	3	4	5	X	2	3	4	5	X	X	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25
26	27	28	X	X	26	27	28	29	X	26	27	28	29	30

nejnižší číslo

prostřední číslo

nejvyšší číslo

- Všechny možnosti pro nejnižší, prostřední a nejvyšší číslo ve vašem kódu.
- Všechna čísla v řádku spadají do stejného rozsahu a všechna čísla ve sloupci zobrazují stejný předmět.
- Barvy jsou rozloženy náhodně.

Na základě zjištěných předmětů, rozsahů, barev anebo celých kódovacích žetonů vyškrtávejte čísla, která nepřicházejí v úvahu. Pro každý kódovací žeton vašeho tajného kódu je vyhrazena jedna sekce.

Špionážní žetony

Na konci svého tahu může hráč použít špionážní žetony, aby získal další informace.



Nahlížeč žeton

Prohlédněte si libovolný kódovací žeton na herním poli nebo na informační tabulce.



Výměnný žeton

Vyberte si libovolný kódovací žeton na herním poli nebo na informační tabulce a vyměňte jej za jeden z kódovacích žetonů, které máte za svou clonou.

V jednom tahu můžete použít maximálně jeden špionážní žeton. Použitím se špionážní žeton deaktivuje, obraťte ho lícem dolů. Špionážní žetony lze znovu aktivovat pomocí akční kartičky na herním poli nebo tím, že rozluštíte jeden z žetonů svého tajného kódu.

B. Rozluštění žetonu z tajného kódu

Pokud jste si jisti jedním nebo více čísly ve svém tajném kódu, můžete oznámit číslo jednoho z dosud nerozluštěných kódovacích žetonů, které jej tvoří. Oznámení se provádí místo přesunu a provedení akce. Musíte určit, zda se jedná o nejnižší, prostřední, nebo nejvyšší číslo, a zároveň oznámit jeho přesnou hodnotu. Ostatní hráči musejí potvrdit, zda je toto číslo správné, či nikoli. Nemůžete oznámit rozluštění žetonu, který jste již dříve rozluštili (už ho máte odškrtnutý).

Pokud váš odhad není správný, poznamenejte si špatný tip do poznámkového aršíku **křížkem**. Váš tah končí a **musíte vynechat i další tah**. Pokud je správný, označte si ho do aršíku fajfkou. Všechny deaktivované přesouvací a špionážní žetony můžete znovu aktivovat, tedy znovu obrátit lícem nahoru.

Pokud si myslíte, že znáte všechna tři čísla svého kódu, můžete je oznámit na začátku svého tahu. Ostatní hráči potvrdí, zda je celý kód správný, či nikoli. Nesmějí vám říkat, co je na něm špatně, pouze to, jestli vaše odpověď je, nebo není zcela správná.

Pokud je špatná, váš tah končí a musíte vynechat i další tah.

Pokud je správná, vítězíte!

Konec hry

Hráč, který jako první rozluští celý svůj tajný kód, okamžitě vítězí.



DŘEHLED SYMBOLŮ



předmět



barva



rozsah



přesun
vodorovně
nebo svisle



přesun
úhlopříčně



přesun
na libovolné
místo



tah navíc



opětovná
aktivace



výměna



nahlédnutí



předmět:
fotoaparát



předmět:
zápisník



předmět:
hodinky



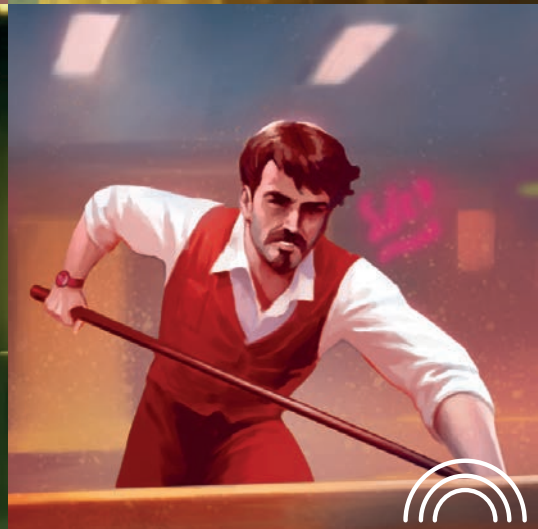
předmět:
dron



předmět:
otisk prstu



NAŠE HRY





ESTD ★ 2025

SOUBOJ DETEKTIVŮ



Vývoj: Robert Brouwer
Arjan van Houwelingen

Ilustrace: Lukas Thelin



@mnkyentertainment

MNKY
ENTERTAINMENT

© 2025 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2026 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
nebo@nebo.cz
www.mnkyentertainment.cz

Vývoj, design a produkce: MNKY Entertainment



8-99



2-5



45

Z anglického originálu
Master Detectives: Code X
Překlad a redakce českého vydání:
REBO International CZ
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2026
004591701G
Vytlačeno a vyrobeno v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY
Entertainment. Společnost MNKY
Entertainment vyvinula tuto hru
s maximální péčí, přesto nemůže nést
odpovědnost za jakékoliv neblahé
následky, ke kterým by mohlo vlivem
hry nebo případných chyb v ní dojít.



POZOR! Hra obsahuje malé
části, které by nejmenší
dětí mohly vdechnout nebo
spolknout, a mohly by se jimi
zadusit. U dětí do tří let zajisťte
při zacházení s hrou do-
hled dospělé osoby. Některé
prvky hry se mohou lišit od
obrázků v sešitu s pravidly.