

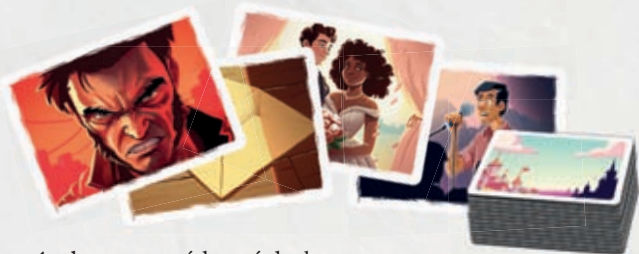


Kooperativní paměťová hra plná příběhů
pro 2–8 snílků

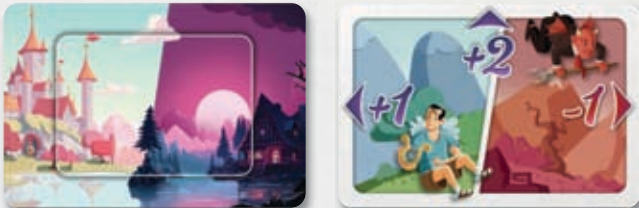


Herní materiál

- 110 karet



- 1 oboustranná herní deska



Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Pavel Skalický, Tomáš Tvrđý, Eliška Schmucková

Grafická úprava: Michal Hubáček



Příprava hry

- 1 Doprostřed stolu umístíte herní desku stranou s hradem nahoru.
- 2 Zamíchejte karty a balíček rozdělte přibližně na dvě poloviny. Tyto dva balíčky položte lícem dolů po stranách stolu tak, aby si z nich mohl každý snadno dobírat karty.
- 3 Každý hráč si dobere 3 karty z libovolného balíčku. Karty uchovejte před ostatními hráči v tajnosti.
- 4 Připravte si 2minutový časovač. (Časovač není součástí balení. Můžete použít jakýkoli analogový nebo digitální časovač nastavený na 2 minuty.)



Příběh hry

Hra se skládá ze 2 fází: příběh a vzpomínky.

Ve fázi příběhu hráči postupně vykládají karty na desku lícem vzhůru a rozvíjí tak pomocí obrázků na kartách společně vyprávění.

Ve fázi vzpomínek se celá hromádka karet otočí lícem dolů a všichni hráči společně usilují o to, aby si správně vybavili sled událostí odpovídající kartám – ve stejném pořadí, v jakém byly původně vyloženy a odvyprávěny.

Fáze 1: Příběh

Ten, kdo si myslí, že má dobrý nápad pro započetí příběhu, může odehrát první tah:

Vybere si 1 ze svých 3 karet a položí ji lícem nahoru na herní desku. Poté dle obrázku začne všem u stolu vyprávět začátek příběhu.

Spusťte 2minutový časovač.

Ve fázi příběhu neexistuje pevné pořadí tahů. Kartou může zahrát kdokoli a kdykoli, pokud to znamená, že dokáže navázat na příběh a dodrží následující kroky.

Jakmile zahrajete kartu:

- Položte ji lícem nahoru na hromádku karet s příběhem.
- Přispějte svým vyprávěním k rozvíjejícímu se příběhu.
- Ihned si doberte novou kartu z některého z balíčků, abyste měli opět 3 karty v ruce.

Fáze příběhu končí ihned po uplynutí 2 minut!

Můžete vyprávět příběh veselý i vážný,
skutečný i absurdní, logický i romantický...
...záleží jen na vás, jak se každý
příběh rozvine!

Příklad fáze příběhu:



Spouští se časovač!

Agnes si dobere jednu novou kartu a doplní si tak karty v ruce.

Následuje Bruno:



Cyril:



Bruno:



Dita:



Dita hraje ještě jednou:



Fáze 2: Vzpomínky

Po uplynutí 2 minut máte za sebou s největší pravděpodobností podivný a zamotaný příběh. To je prima! Teď už zbývá jedině: **vybavit si jej ve správném pořadí.**

Všechny nepoužité karty a oba dobírací balíčky vraťte zpět do krabice. V této partii už je nebudete potřebovat.

Hráč, který zahrál poslední kartu, otočí hromádku příběhu lícem dolů a vezme si ji zpět do ruky. Dbejte přitom na to, aby se **nezměnilo pořadí karet.**

Poté otočte herní desku na stranu s bodováním.



Nyní společně znovu převyprávějte příběh a dbejte na správné pořadí na kartách. Začíná hráč, který má v rukou hromádku s kartami příběhu. Některé karty mají na rubu malé ikonky, které naznačují motiv na druhé straně (viz „**Ikony na rubu karet**“). Na převyprávění není stanoven žádný časový limit.

Hráč, který drží hromádku s kartami příběhu, má na výběr jednu z možností:

A) Pokusit se sám si vybavit příběh:

Zkuste popsat horní kartu hromádky nebo odvyprávět odpovídající část příběhu. Poté kartu otočte a ověřte, zda jste si kartu nebo příběh vybavili správně, a položte ji lícem nahoru k odpovídajícímu okraji bodovací desky.

- Pokud jste si **vzpomněli správně**, umístěte kartu k **+2**.
- Pokud jste si **vzpomněli chybně**, umístěte kartu k **-1**.

B) Požádat o pomoc:

Nic vás nenapadá? Že nevíte, co se dělo dál? Nevadí – můžete požádat o pomoc spoluhráče! Vyberte spoluhráče, který si myslí, že zná správnou odpověď. Ten se místo vás pokusí vybavit vrchní kartu z hromádky příběhu.

- Pokud jste si **vzpomněli správně**, umístěte kartu k **+1**.
- Pokud jste si **vzpomněli chybně**, umístěte kartu k **-1**.

Nakonec **předejte hromádku s kartami příběhu ve směru hodinových ručiček hráči po vaší levici.** Nyní je na řadě on a musí si vzpomenout, jak to bylo dál.

Tip: Kdykoli umístíte karty k bodovací desce, snažte se je lehce rozprostřít, aby byly obrázky viditelné. Vždy tak uvidíte, které části příběhu jste už vyprávěli.

Důležité: Pokud hráč, který drží hromádku s kartami příběhu, nepožádá o pomoc, musí ostatní hráči zůstat potichu. Smějí pouze sdělit, zda si pamatují následující kartu, nebo zda vědí, kdo ji zahrál. Pokud se stane, že někdo bez vyzvání prozradí obsah další karty nebo pokračování příběhu, otočte horní kartu hromádky a ověřte, zda má pravdu. Poté kartu položte k bodovací desce a vyhodnoťte ji podle bodu **B**. Nakonec předejte hromádku s kartami příběhu hráči po vaší levici.

Příklad vzpomínání a bodování:

Dita zahrála poslední kartu příběhu. Otočí hromádku i herní desku a pokusí se vybavit si příběh první karty.

Dita: „Přichází nevěsta a ženich! Na zdraví!“

Správně! Kartu umístí k +2 bodům a předá hromádku **Agnes**, která je další na řadě.

Agnes: „Hmm... to byl ten našťvaný chlap?“
Špatně, byl to „Svědék s mikrofonem“.

Kartu umístí k -1 a předá hromádku **Brunovi**, který říká:
„Nejsem si jistý... potřebuji pomoc!“

Cyril tvrdí, že ví, co bylo na další kartě, a **Bruno** mu věří.
„Cyrile, co si pamatuješ?“

Cyril odpoví: „Obálka je prázdná a proslov se ztratil!“
Správně!

Bruno kartu umístí k +1 bodům a předá hromádku dalšímu hráči.



Ikony na rubu karet



Většina karet nemá na rubu ikonu, která by napovídala obrázek na druhé straně.

Některé karty však na rubové straně mají ikonku – ta vám má pomoci připomenout si povahu ilustrace:



Zvíře



Předmět



Místo



Postava

Tyto ikony slouží pouze jako nápověda a nijak neomezují hráče v tom, jak si ilustrace vykládají. Nebojte se popustit uzdu fantazii!

Konec hry a závěrečné bodování

Jakmile je hromádku s kartami příběhu prázdná, hra končí. Pomocí vyložených bodovacích karet a hodnot uvedených na bodovací desce nejprve **sečtete všechny body +1 a +2 a poté odečtete celkový součet záporných bodů.** Výsledné číslo představuje konečný počet bodů pro vaši skupinu!

Bodování

Příběhy z karet jsou především o tom, abyste se společně bavili a s každou další hrou se zlepšovali. Pokud si ale chcete svůj výkon ohodnotit, můžete využít následující stupnici:

10 a méně: Kdyby vaše hra měla mít nějaký jiný název, překřtila by se na „Úplně bezesná noc!“

11-20: Neklidná noc plná útržků snů... a nočních můr.

21-30: Mezi vašimi sny a nočními můrami vznikla směsice vzpomínek, která vykouzlí úsměv na tváři.

31-40: Ze svých snů si dokážete vybavit celé scény – hned vám rozjasní den.

41-50: Vaše sny byly jako živé... šlo by o nich psát romány!

51 a více: Dokonalý sen – takový, který má sílu měnit osudy... i celý svět!

Varianta pro pokročilé: „Sny a noční můry“

Během fáze příběhu, stále však v rámci 2 minut, musí hráči vymyslet **2 samostatné příběhy**... třeba jeden sen a jednu noční můru?

Karty pro každý z příběhů se skládají do dvou oddělených hromádek vedle herní desky, jak je znázorněno na obrázku vpravo.



Hráč může **pokračovat v libovolném z obou příběhů** zahráním karty na příslušnou hromádku. Abyste fázi příběhu úspěšně dokončili, musí každá hromádku na konci obsahovat **alespoň 8 karet.**

Ve fázi vzpomínek otočte herní desku na stranu s bodováním a zároveň otočte obě hromádky příběhu lícem dolů, přičemž musí zůstat oddělené. Ve variantě pro pokročilé zůstávají hromádky na svém místě – hráči během této fáze v ruce žádné karty nedrží.

Hráči se střídají a v každém tahu se pokoušejí **vybavit další kartu jednoho z příběhů** podle své volby... nebo podle toho, na co si zrovna dokážou vzpomenout! O pomoc můžete požádat zcela stejným způsobem jako v základní hře.