

KONEC

HRY

Hru vyhrajete, pokud máte po 4 kolech na hromádce omylů nejvýše tolik karet, kolik je hráčů (například při hře 5 hráčů můžete získat maximálně 5 chybných bodů).

Pokud však nasbíráte více chybných bodů, než je počet hráčů, hra končí po daném kole vaší prohrou.

PRAVIDLA PRO HRU

2–3 HRÁČŮ

Každý hráč si vezme dvě karty věštby a obě slova nakreslí na svou destičku. Není dovoleno si radit ani nijak naznačovat, ke kterému slovu patří který tah. Pokud hrají 2 hráči, přidejte před hádáním ještě 4 karty věštby; při hře 3 hráčů přidejte 6 karet. Při hádání se hráči střídají a postupně vyřazují karty věštby, dokud každý nevyřadí dvě. Ostatní pravidla včetně vyhodnocení konce hry zůstávají beze změny.



TIRÁŽ

Vývoj hry: 7 Bazis

Vydalo: White Castle Games

Návrh obalu: Eva Hook

Produktový management: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Grafická úprava: Ramona Gaar, reklamní agentura Rypka GmbH, www.rypka.at

Všechna práva vyhrazena.

Vydavatelství frechverlag děkuje všem, kteří tuto hru otestovali. Některé z vašich prorockých kreseb nyní zdobí tuto hru. Dokážete je najít?

© 2024 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, společnost patřící do vydavatelské skupiny Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Mnichov, produktsicherheit@frechverlag.de

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tereza Padecká

Korektury: Eliška Pospíšilová, Tomáš Tvrdý, Pavel Skalický, Eliška Schmucková

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček



TOPP



ŘEKNI TO
ČÁROU

PŘEHLED HRY

Věštby dovedou být pěkně matoucí a tajemné, ale s trochou představivosti lze každé vizi přijít společně na kloub – nebo snad ne?

V této kooperativní hře jsou všechny obrázky ukryty na destičce a je jen na vás, abyste jim dali konkrétní podobu! Vaším úkolem je nakreslit tajná slova, ovšem má to jeden háček – tahy smíte provádět pouze podle vyznačených přerušovaných čar.

Jakmile čas vyprší a vaše díla jsou hotová, nastává fáze věštby. Dokáže váš tým rozluštit všechny prorocké kresby a odhalit skryté vize?



Obsah

Kreslicí destičky

(oboustranně)



8X

Kreslicí fixy

8X



Karty věštby

(horní světlá polovina obsahuje snazší slova, dolní tmavá polovina ta obtížnější)



240X



Abyste si mohli pohlídat 2 minuty času na kreslení, budete rovněž potřebovat **časomíru**, která není součástí balení (např. na mobilním telefonu).

Příprava hry

Dohodněte se, zda chcete hru začít se snazšími, nebo obtížnějšími slovy. Zamíchejte karty věštby a vytvořte tak dobírací balíček, který umístíte lícem dolů tak, aby na něj každý hráč dosáhl.

Každý hráč si vezme jednu kreslicí destičku a jeden fix. Sami si později vyberete, kterou stranou nahoru svou destičku otočíte.

Pro první hru je nejlepší hrát se snazšími slovy (černá písmena na světlém pozadí).



2

Každé kolo se skládá ze dvou fází: fáze kreslení (všichni kreslí současně) a fáze věštby (hráči hádají postupně, dle pořadí).

FÁZE KRESLENÍ:

1. Každý hráč si z dobíracího balíčku vezme kartu věštby, podívá se na své slovo a kartu položí lícem dolů před sebe.
2. Jakmile všichni hráči znají své slovo, spusťte časomíru, která odpočítá 2 minuty.
3. Nyní máte 2 minuty na to, abyste své slovo přenesli na svou destičku.

Mějte prosím na paměti:

- Tahy smíte provádět pouze dle vyznačených přerušovaných čar.
- Můžete přestat kreslit kdykoli před vypršením času.
- Není třeba kreslit jedním tahem a lze zakreslit i více předmětů.
- Nesmíte psát písmena ani číslice.
- Můžete si zvolit, na kterou stranu destičky budete kreslit, i to, kterým směrem ji natočíte.



Průběh hry

4. Jakmile přestanete kreslit, otočte svou destičku tak, aby všichni viděli váš výtvar. Aby bylo jasné, z jakého směru se má na obrázek dívat, umístěte fix k dolní straně své destičky. Po vypršení času musí všichni hráči okamžitě přestat kreslit.

FÁZE VĚŠTBY:

Prvním hráčem se stává ten, kdo jako poslední viděl naživo nějaké umělecké dílo. V každém dalším kole se role prvního hráče posouvá k sousednímu hráči po směru hodinových ručiček.

1. Od všech hráčů sesbírejte jejich karty věštby ležící lícem dolů a přidejte stejný počet karet věštby z dobíracího balíčku. Karty zamíchejte a vyložte lícem nahoru doprostřed stolu.

2. Hráči se postupně střídají a v každém tahu odstraní jednu kartu věštby, o níž se domnívají, že neodpovídá zadání na žádné z destiček hráčů.

- Každý hráč se musí rozhodnout sám za sebe. Ostatní hráči mu nesmí žádným způsobem radit!
- Když vyřadíte kartu, otočte ji lícem dolů.
- Pokud některý z hráčů vyřadí vaši kartu, nechte si to pro sebe!



3

Příklad

CYRIL



AGNES



DITA



BRUNO



HROMÁDKA OMYLŮ



Agnes, Bruno, Cyril a Dita hrají hru se snazšími slovy. Po fázi kreslení přichází fáze věštby, kterou začíná Agnes. Kartu se slovem „Motorka“ otočí lícem dolů a vyřadí ji, protože by se mohla plést s „Kolem“, které sama kreslila. Dita otočí „Ruské kolo“, Bruno „Sršně“ a Cyril „Leknín“. Ze čtyř zbývajících karet na stole hráči správně uhodnou tři: „Kolo“, „Vrtulník“ a „Plachetnici“. Cyril však ve skutečnosti kreslil „Ruské kolo“, a nikoli „Pizzu“, což hráčům přináší chybný bod. Kartu „Pizza“ nyní položí na hromádku omylů, která bude značit množství jejich chybných bodů. Všechny ostatní karty z tohoto kola vrátí do krabice.

4