

# TOS PŘEHNAL!

Autor: Rodrigo Rego  
2–10 hráčů / věk 12+ / 15 minut

## Herní materiál

- **60 karet témat** (každá se 6 otázkami)
- **10 karet zdvojovaček** (pro pokročilou variantu hry)

## Cíl hry

V každém kole někdo přečte nahlas otázku z karty. Hráči poté postupně tipují odpovědi. Odpověď je vždy nějaké číslo. Vaším cílem je přiblížit se ke skutečné odpovědi, ale nepřekročit ji. Hráč, který kolo prohraje (co to znamená, vysvětlíme později) si musí ponechat kartu, ze které byla otázka přečtena. Ten, kdo má na konci hry nejvíce „hloupých hus“ (hlav na nasbíraných kartách), prohrává. Všichni ostatní vyhrávají!

## Příprava hry

Všechny karty **zdvojovačky** vraťte do krabice (používají se pouze v pokročilé variantě hry). Zamíchejte všechny karty **témat** a utvořte z nich balíček uprostřed stolu (lícem/otázkami vzhůru). Náhodně určete začínajícího hráče.

## Průběh hry

Začínající hráč řekne jakékoli číslo od 1 do 6 a následně přečte odpovídající otázku z vrchní karty balíčku (hráč by se neměl na kartu předem dívat a počítat si otázky, ani odhalit kartu pod ní).

Každá otázka ve hře má číselnou odpověď. Vaším cílem je říct číslo, které je **nížší** než skutečná odpověď (ideální je tipnout číslo, které je velmi blízko skutečné odpovědi), můžete zkusit říct i zcela přesnou odpověď, ale v každém případě nechcete správnou odpověď převýšit.

Začínající hráč jako první řekne svůj tip a následně hra pokračuje dál po směru hodinových ručiček. Každý hráč v pořadí má na výběr 2 možnosti. Musí buďto tipnout **vyšší** číslo, než kolik tipoval předchozí hráč, nebo může předchozího hráče obvinít z **přehánění** (pokud si myslí, že předchozí hráč tipnul příliš velké číslo). Pokračujte takto pořád dokola po směru hodinových ručiček, dokud někdo nevyužije možnost obvinít z **přehánění**.

## Přeháníš!

Pokud jste na tahu a myslíte si, že předchozí hráč v pořadí tipnul příliš vysoké číslo, můžete namísto tipnutí čísla říct: „Tos přehnal!“ Poté vezměte kartu, ze které byla přečtena otázka, otočte ji lícem dolů a přečtete správnou odpověď.

**Pokud máte pravdu a předchozí hráč v pořadí skutečně přeháníš!** tento hráč si musí vzít kartu, ze které byla otázka přečtena, a umístit ji před sebe na stůl lícem dolů (tzn. stranou s odpovědí vzhůru).

**Pokud nemáte pravdu a předchozí hráč v pořadí nepřeháníš!** vy (tzn. hráč, který obviňoval z přehánění) si musíte vzít kartu, ze které byla otázka přečtena, a umístit ji před sebe lícem dolů (tzn. stranou s odpovědí vzhůru).

V obou případech se hráč, který řekl „přeháníš“, stane začínajícím hráčem dalšího kola.

## Konec hry

Hra končí **po deseti kolech**. Může také skončit dříve, pokud jeden hráč nasbírá počet karet uvedený v tabulce níže. Jakmile hra skončí, všichni hráči otočí nasbírané karty lícem vzhůru a spočítají své „hloupé husy“ (hlavy na lících karet). Hráč s **nejvyšším počtem hloupých hus** prohrává. Všichni ostatní vyhrávají!

Počet hráčů:	2–4	5–6	7+
Hra končí, jakmile má jeden hráč alespoň tento počet karet:	5	4	3



## Pokročilá pravidla (pro zkušené hráče)

Tato pravidla použijte pouze tehdy, pokud už dobře chápete pravidla základní hry (např. pravidlo „**Tuplem nepřeháním!**“ můžete přidat po první partii, karty **zdvojovačky** můžete přidat po druhé partii).

### Tuplem nepřeháním!

Pokud vás někdo obvinil z přehánění, můžete se mu nyní postavit a možná jej přimět, aby své obvinění stáhl!

**Nové pravidlo:** Když vás hráč obviní z přehánění, můžete obvinění přijmout a zkontrolovat odpověď jako obvykle. Nově ale můžete říct „**Tuplem nepřeháním!**“. Když řeknete „**Tuplem nepřeháním!**“, hráč, který vás obvinil, má 2 možnosti:

**1) Může stáhnout své obvinění.** V takovém případě kolo pokračuje normálně dál a hráč, který vás obvinil, musí tipnout vyšší číslo než vy (jako obvykle).

**2) Hráč může i nadále stát za svým obviněním.** V takovém případě zkontrolujte odpověď na kartě. Platí stejná pravidla jako při normální kontrole odpovědi, ale **pozor:** postih je **tuplovany!** Hráč, který neměl pravdu, získá nejen kartu, ze které byla otázka přečtena, ale navíc ještě **kartu v balíčku pod ní!**

### Zdvojování!

**Příprava hry:** Z karet **zdvojovaček** utvořte samostatný balíček někde na stole.

**Nové pravidlo:** Pokud tipnete číslo, které je **alespoň dvakrát vyšší než číslo, které tipnul hráč před vámi**, smíte si vzít 1 kartu **zdvojovačku**. Každá karta zdvojovačka na konci hry odmaže 1 **hloupou husu** z vašeho skóre.

**Poznámka:** Zdvojovaček je ve hře 10, ale jejich zásoba má být nekonečná. Pokud vám tyto karty dojdou, použijte vhodnou náhradu (sírký, mince, knihy Jeana-Paula Sartra či jiné běžné předměty, které mají distingovaní lidé jako vy v domácnosti!).

### Hloupá husa, -y ž (2. mn. hus/í)

**Pozor:** Možná budete mít při hře nutkání někoho nazvat hloupou husou. Ale pamatujte, že říkat někomu „hloupá huso“ či „huso hloupá“ je velmi nepříjemné a urážlivé. Nikdy nikomu neříkejte, že je hloupá husa, pokud nemáte stoprocentní jistotu, že jim to nevadí. Taky mějte na paměti, že hloupé husy mohou být všude mezi námi, nezávisle na pohlaví, vzdělání či společenském postavení. Hloupou husu poznáte hlavně podle toho, co říká. Bude kejhat náhodně hlouposti jako „Postavím zed“ v Coloradu. Postavím tam krásnou zed“ nebo „My máme rádi motýle“. Možná, že nějakou tu hloupou husu taky znáte. Třeba i osobně. Možná vás dokonce napadá: „Co když jsem já hloupá husa?“ Ale nebojte. Pokud čtete tyto řádky, je jen velmi malá pravděpodobnost, že hloupá husa skutečně jste. Hloupým husám moc nezáleží na faktech či znalostech, takže obvykle nečtou takovéto poučné vsuvky. Možná si pletete hloupé husy se šprty. Šprti naopak čtou více poučných vsuvek, než je zdrávo. Ale na rozdíl od hloupých hus jsou šprti nesmírně užiteční a obvykle taky velmi milí lidé, kteří nám náramně zlehčují život na této planetě pomocí vynálezů, jako jsou kliky od dveří nebo internet.



### Zvláštní případ: Vztekej se!

Pokud máte pocit, že hráč před vámi přesně trefil odpověď na kartě, můžete tipnout vyšší číslo jako obvykle (ale musíte doufat, že další hráč v pořadí neprookoukne vaši lež), nebo se můžete začít vztekat. Pokud se začnete vztekat, zkontrolujte odpověď na kartě. Pokud máte pravdu a hráč před vámi skutečně trefil odpověď zcela přesně, nikdo v tomto kole kartu nezíská. Pokud ale pravdu nemáte a přesná odpověď to nebyla, pak za svoje vztekání ihned získáte všechny karty v balíčku a prohráváte tím nejtrapnějším způsobem!

### Česká verze hry:

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**  
Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický

**Grafická úprava:** Michal Hubáček

**Autor hry:** Rodrigo Rego

**Vývoj hry:** Kristian A. Østby & Kjetil Svendsen

**Ilustrace:** Gjermund Bohne

© Alion Games 2023. Všechna práva vyhrazena.

**TLAMA**  
games

