

Cíl hry

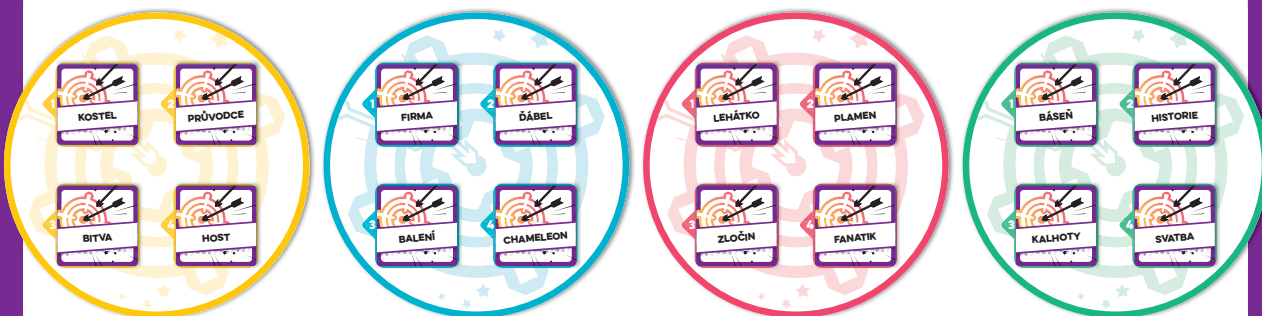
Cílem hry je najít **čtyři vybraná slova** dle nápovědy spoluhráče v týmu a získat **co nejvíce bodů (karet se slovy)**. Role ve hře jsou:

SPOJAŘ: Úkolem spojaře je pomocí jednoslovné nápovědy propojit přesně po jednom slovu z každého ze čtyř terčů (celkem tedy propojuje 4 slova) tak, aby jeho spoluhráči – střelci – uhodli co nejvíce propojených slov.

STŘELCI: Ostatní hráči, kteří hádají slova podle nápovědy.

Příprava hry

Na stůl rozmístíte barevné terče podle počtu týmů. Při hře **dvou a tří týmů** otočte lícem nahoru stranu s vyznačenými **pozicemi pro čtyři karty**. Při hře **čtyř týmů** otočte lícem nahoru stranu s vyznačenými **pozicemi pro pět karet**. Každý terč má odlišnou barvu a každá pozice na terči má své číslo.



Karty se slovy zamíchejte a na každou pozici na terčích umístěte po jedné kartě. Před hrou se dohodněte, zda budete hrát s **jednoduššími slovy** (fialová strana karet) či s **obtížnějšími slovy** (žluto-růžová strana karet). Zbylé karty prozatím odložte stranou.

Poznámka: Slova různých obtížností můžete i kombinovat.

Každý spojař si vezme jednu zapisovací kartičku, jednu kartičku na nápovědu a jeden smazatelný fix. **Doprostřed herní oblasti** tak, aby na ně mohli všichni hráči stejně snadno dosáhnout, **umístěte žetony s čísly**. Při hře **dvou týmů** použijete pouze **žetony s čísly 1 a 2**, při hře **tří týmů** žetony **1, 2, 3** a při hře **čtyř týmů** použijete **žetony všechny**. Střelec/ci si vezmou **sadu čtyř žetonů** stejného tvaru.

Příběh hry

FÁZE NÁPOVĚDY

1. Spojari se připraví a všichni najednou začnou přemýšlet, která **čtyři slova** (příp. 5 slov při hře 4 týmů) chtějí **propojit**, a k nim napíšou adekvátní **jednoslovnou nápovědu**.

2. Jakmile spojař vymyslí jednoslovnou nápovědu, zapíše ji na svoji kartičku pro nápovědu. Zároveň do barevných políček na své zapisovací kartičce **napíše čísla čtyř slov**, která propojuje. Následně **položí obě kartičky lícem dolů** před sebe a vezme si dostupný **žeton s nejnižším číslem**. Žetony s čísly určují pořadí, ve kterém budou střelci z daných týmů hádat hledaná slova. Vyplatí se tedy být rychlejší než soupeři.

3. Ve chvíli, kdy všichni spojaři položí své kartičky před sebe (mají tedy jak zapsané nápovědy, tak vyznačená hledaná slova) a mají rozebrané žetony s čísly, všichni **naráz otočí svou kartičku s nápovědou** tak, aby ji mohli vidět také ostatní hráči. Poté postupně **přečtou svoji nápovědu**. Kartičku s vyznačenými hledanými slovy však **ponechají ležet lícem dolů!**

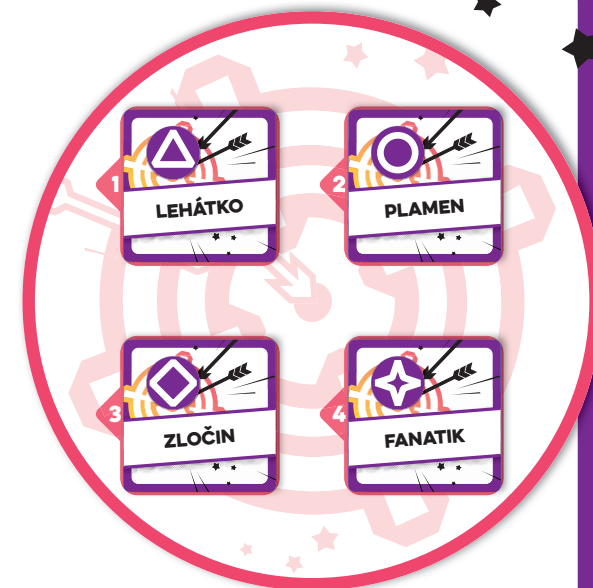
FÁZE HÁDÁNÍ

Střelec/ci jednotlivých týmů se poté **střídají v hádání slov**. První slovo hádá tým s žetonem „1“, poté hádá slovo tým s žetonem „2“ atd. Jakmile všechny týmy označí tipovacím žetonem jedno slovo, pokračujte ve stejném pořadí slovem druhým, poté třetím a poté čtvrtým.

Hádání probíhá tak, že střelec/ci **postupně umístí tipovací žeton** svého týmu na jednu kartu v každém terči, která podle nich odpovídá nápovědě jejich spojaře. Spojari v tuto chvíli ještě **nesmí prozradit**, je-li tip správný nebo špatný.

Pozor: Na každé kartě může být umístěn pouze jeden žeton! Pokud vám tedy protihráči „zaberou“ kartu, která odpovídá vaší nápovědě, máte smůlu.

Poznámka: Každý tým postupně označí jednu kartu v každém terči. I kdybyste měli pocit, že vám soupeř v daném terči „vaši“ kartu vyfoukl, přesto **musíte nějakou kartu označit**. Kdoví – třeba se trefíte!



KONEC KOLA

Ve chvíli, kdy týmy **umístí všechny své tipovací žetony** (tj. každý tým označí 4 karty), **otočí spojaři své zapisovací kartičky** a vyhodnotí správnost odpovědí. Správně uhodnuté karty si daný tým ponechá. Ze zbylých karet utvoříte odhazovací balíček.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Na jednotlivé pozice v terčích náhodně **rozmístíte nové karty**. Spojaři **předají komponenty** (zapisovací kartičku, kartičku pro nápovědu a fix) dalšímu hráči ve svém týmu a vezmou si sadu tipovacích žetonů. Žetony s čísly se vrátí zpět doprostřed herní oblasti. **Poté začíná další kolo.**

Konec hry

Standardní partie se hraje na **šest kol**. Hráči se **střídají v roli spojařů a střelců**. Po šesti kolech si každý tým spočítá získané karty a tým s větším počtem karet se stává vítězným. V případě remízy vítězí všechny remizující týmy.

Příklad 1 kola:

Karel a Honza jsou v roli spojařů. Karel jako první propojí 4 slova (kostel, ďábel, plamen, historie), jedno slovo na každém z terčů, a poznamená si jejich čísla na zapisovací kartičku. Zároveň na kartičku nápovědy napíše slovo „Inkvizice“ (viz obr. 2). Je rychlejší než Honza, vezme si tedy žeton s číslem 1. Honza si vybere také 4 slova (průvodce, balení, lehátko, historie), zapíše si jejich čísla a napíše nápovědu „Dovolená“. Přemýšlel ale déle než Karel, proto si vezme žeton s číslem 2.

Jako první tedy hádá slovo a pokládá svůj tipovací žeton Karlův tým střelců, poté Honzův tým a takto se střídají po celé kolo. Střelci si tipují tato slova:

- **Karlův tým:** 1. kostel (žlutý terč), 2. ďábel (modrý terč), 3. plamen (červený terč), 4. báseň (zelený terč)
- **Honzův tým:** 1. historie (zelený terč), 2. průvodce (žlutý terč), 3. chameleon (modrý terč), 4. lehátko (červený terč)

Pozn.: Střelcům z Karlova týmu by se k nápovědě „Inkvizice“ hodilo slovo „Historie“, ale bohužel byl Honzův tým pohotovější a slovo jim zabral již v první fázi tipování. I přesto musí Karlův tým vybrat a označit jedno slovo na zeleném terči.

Vyhodnocení: Karlův tým správně tipoval tři slova, získává tedy příslušné tři karty. Honzův tým vybral v modrém terči slovo „chameleon“ místo slova „balení“ a získává tedy také tři karty.

Albi

Partý

Trefa

1 2

4 ŽETONY
S ČÍSLY

16 TIPOVACÍCH
ŽETONŮ



200 OBOUSTRANNÝCH
KARET SE SLOVY



4 KARTIČKY PRO NÁPŮVEDY



4 ZAPISOVACÍ KARTIČKY



4 SMAZATELNÉ FIXY

4 OBOUSTRANNÉ TERČE
PRO UMÍSTĚNÍ KARET