



Co to EXPRES ČMÁRÁŠ?

RYCHLÁ KRESLICÍ HRA PRO
3-7 HRÁČŮ OD 10 LET.
HERNÍ DOBA: 15-20 MINUT

Videonávod ke hře:



PŘEHLED HRY

V každém kole se jeden hráč stává *hadačem* a všichni ostatní představují *kreslíře*. Ti se snaží co nejlépe a nejrychleji nakreslit určené slovo z karty, které ale *hadač* nezná.

Následně *hadač* na základě kreseb postupně tipuje zvolené slovo, počínaje hráčem, jenž svou kresbu dokončil jako první. Kolo vyhrává *kreslíř*, podle jehož obrázku *hadač* zvolené slovo uhodl, oba získávají po 1 bodu. Vítězí hráč s nejvíce body.

HERNÍ MATERIÁL



7 kreslicích
tabulek



7 fixů



70 karet (490 slov)

1 zlatý
totem



1 kostka

(se symbolem pouze
na jedné stěně)



24 bodovacích žetonů



PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte karty. Do společného balíčku odpočítejte lícem dolů **2 karty za každého hráče**. Zbylé karty vraťte do krabice. **Příklad:** V 5 hráčích bude balíček obsahovat 10 karet.

Výjimka: Při hře **3 až 4 hráčů** bude balíček obsahovat **12 karet**.

2. Každý hráč si vezme jednu **kreslicí tabulku a fix**. Zbylé **kreslicí tabulky a fixy** vraťte do krabice.
3. **Bodovací žetony** umístěte jako zásobu vedle balíčku karet.
4. **Zlatý totem a kostku** položte do prostřed stolu tak, aby na ně všichni bez problémů dosáhli.

Pokud hrají **3 hráči**, vraťte totem zpět do krabice (použije se **pouze kostka**).

PRŮBĚH HRY

Nejstarší hráč se ujme role *hadače* v prvním kole. Všichni ostatní hráči budou *kreslíři*. V každém kole proběhnou následující fáze v uvedeném pořadí:

1. Určení slova
2. Kreslení
3. Hádání a bodování
4. Konec kola

1 URČENÍ SLOVA

Hadač zavře oči a nechá je zavřené, dokud nenastane fáze **Hádání a bodování**. *Kreslíř* nalevo od *hadače* vezme vrchní **kartu** z balíčku a vyloží ji lícem nahoru na stůl. Každá karta obsahuje 7 očíslovaných slov. *Hadač* poté vybere číslo mezi 1 a 7. Slovo, jež odpovídá řečenému číslu, se bude v tomto kole kreslit. Ujistěte se, že ho vidí všichni kromě *hadače*.

POZOR: Kartu otočte lícem dolů! *Hadač* nesmí znát toto slovo dříve, než skončí **fáze 3**.

POZNÁMKA: Pokud hrajete s mladšími hráči, přeskočte slova označená symbolem * (na každé kartě je jedno). *Hadač* v takovém případě jednoduše vybere jiné číslo.
Příklad: * **AMAZONKA**.




PŘÍKLAD: *Katka* je v aktuálním kole *hadač* a řekne číslo „4“. Slovo, které se bude v tomto kole kreslit, je proto „býk“.

DEFINICE „SLOVA“: Pravidla používají termín „slovo“, ačkoli výsledná podoba může sestávat ze dvou nebo více samostatných slov, jako například „Hvězdné války“.

2 KRESLENÍ

Na *hadačovo* znamení začne každý z hráčů kreslit určené slovo **fixem** na svou **kreslicí tabulku**.

1. *Kreslíř*, který je hotov jako první, si vezme **zlatý totem** (viz *výjimku pro hru 3 hráčů níže*), postaví ho před sebe a svou **kreslicí tabulku** otočí obrázkem dolů.
2. *Kreslíř*, který je hotov jako druhý, si vezme **kostku**, otočí svou **kreslicí tabulku** obrázkem dolů a začne házet co nejrychleji **kostkou**, dokud mu nepadne **symbol** . Když k tomu dojde, zakřičí: „**STOP!**“ Všichni ostatní *kreslíři* ihned přestanou kreslit a otočí své **tabulky** obrázkem dolů. *Kreslíř* s **kostkou** si ji ponechá u sebe.



Kreslíř, který je hotov jako první, si vezme **totem**.



Kreslíř, který je hotov jako druhý, si vezme **kostku**.



Zbývající *kreslíři* musí přestat kreslit, jakmile padne symbol **STOP!**

HRA 3 HRÁČŮ: Jelikož se nehraje s **totemem**, *kreslíř*, který je hotový jako první, si bere **kostku** a hází s ní.

POZOR! Ujistěte se, že všichni kreslíři mají své **kreslicí tabulky** otočené obrázkem dolů. Nyní může **hadač** otevřít oči!

1. Kreslíř s **totemem** (viz výjimku pro hru 3 hráčů níže) ukáže svůj obrázek jako první. **Hadač** si tipne jednou (a pouze jednou), co obrázek znázorňuje. Pokud se treťí, získává tento kreslíř i **hadač** po 1 bodu a přechází se ke 4. kroku: **Konec kola**.
2. Jestliže se **hadač** netrefí, ukáže svůj obrázek kreslíř s **kostkou** a **hadač** tipuje znovu. Pokud se treťí, získává tento kreslíř i **hadač** po 1 bodu a přechází se ke 4. kroku: **Konec kola**.
3. Jestliže byl tip znovu nesprávný, všichni ostatní kreslíři (ve hře 3–4 hráčů zbývá již pouze jeden) ukážou svůj obrázek současně a **hadač** tipuje naposledy. Pokud se treťí, získávají všichni tyto zbývající kreslíři a **hadač** každý po 1 bodu. Jestliže ani tentokrát **hadač** neuhodl, nezíská v daném kole body nikdo a přechází se ke 4. kroku: **Konec kola**.

POZNÁMKA: Kdykoli získáte bod, vezměte si jeden **bodovací žeton** (s hodnotou 1). Získané žetony pokládejte *na sebe*. Pokud žetony s hodnotou 1 dojdou, hráči je musí vyměnit za žetony s hodnotou 3.

VZÁCNÝ PŘÍPAD: Pokud už v banku nezbývá dostatek **bodovacích žetonů**, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.

HRA 3 HRÁČŮ: Jelikož se nepoužívá **totem**, jako první ukazuje svůj obrázek hráč s **kostkou**.

PŘÍKLAD (URČENÉ SLOVO JE „BÝK“)

KRESLÍŘI:

1. Dan



HADAČ:



Katka

2. Petr



Katka

3. Vašek a Jarda



Katka



Vašek:

Jarda:

Katka (hadač):

PŘÍKLAD: Protože Katka v případě Danovy a Petrovy kresby nehádala správně, Vašek a Jarda ukážou své kresby současně. Tentokrát je Katčin tip správný, takže Katka, Vašek a Jarda dostanou každý po 1 bodu.

Vraťte **totem** a **kostku** doprostřed stolu. Smažte všechny obrázky za pomoci houbiček na **fixech**. Použitou kartu odložte stranou. *Hadačem* pro následující kolo se stává hráč nalevo od stávajícího hadače.

KONEC HRY

Hra končí poté, co je vybrána poslední **karta** z balíčku. Každý hráč sečte hodnoty na svých **bodovacích žetonech**. Vítězí ten, kdo získal nejvíce bodů. V případě shody se příslušní hráči o vítězství dělí.

DODATKY

- **Kreslíři nesmí používat čísla a písmena.** Pokud některý hráč ukáže obrázek s čísly nebo písmeny, dané kolo zahajte znovu s použitím nové karty z krabice.
- Kreslíři mohou používat symboly.
Příklady: šipky, značky měn, noty, početní znaménka apod.
- Pokud je v jednom rámečku na kartě uvedeno více slov, za správný tip se považuje jakékoli z těchto slov. Tip „*lachtan*“ je správný, pokud je na kartě uvedeno „*tuleň/lachtan/lvoun*“.
- Všechna slova jsou obecná podstatná jména, vlastní jména nebo ustálená slovní spojení. Pokud však *hadač* uvede například odpovídající podstatné jméno označující danou činnost, je jeho tip považován za správný. Tip „*potápění*“ je správný v případě hádání slova „*potápěč*“.
- Jestliže *hadač* uvede slovo v množném čísle, je jeho tip považován za správný. Tip „*zuby*“ je správný v případě slova „*zub*“.

- *Hadač* musí říct alespoň jedno slovo skutečně uvedené na **kartě** (viz výjimku výše). Tip „*rybářská síť*“ by byl správný, pokud by se *hádala* „*síť*“, zatímco tip „*hodinky*“ by se nepočítal, pokud by se *hádaly* „*stopky*“.
- Nebuďte příliš přísní, pokud tipované slovo znamená v zásadě to samé jako slovo na **kartě**. Vyhněte se dohadování! Hraní má být zábava! Tip „*provaz*“ můžete uznat, je-li *hádané slovo* „*lano*“.
- Pokud se *hádá slovní spojení*, nestačí říci pouze jeho část. Tip „*koberec*“ není platný, jestliže *hádané slovo tvoří možnosti* „*kouzelný koberec/létající koberec*“.
- **Nejsou dovoleny žádné nápovědy.**
- Jestliže dva nebo více *kreslířů* sáhne po **totemu** ve stejnou chvíli, získá ho nejmladší z nich, zatímco druhý nejmladší dostane **kostku a bude házet (dokonce i kdyby si kostku v mezech vzal ještě někdo třetí)**.

Když otáčíte svou **kreslicí tabulku**, mohlo by dojít ke smazání vašeho obrázku nebo jeho části. Proto doporučujeme při otáčení položit mezi **kreslicí tabulku** a desku stolu prst.

Autoři hry: Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Åsmund Svensson

Vývoj: Chilifox Games a Matagot
Výtvarné zpracování: Denis Hervouet

Kontrolní čtení: Van Willis

Překlad do češtiny: Václav Pražák

Layout a sazba: Marek Píza

Poděkování si zaslouží všichni herní testeři, v první řadě ti to: Ines Buvarp, Nora Opdal Svensson, Lin Heidi Isaksen, Oldeman Lund, Oldeman Christensen a tým vydavatelství Matagot.

Albi

Chybí vám komponent nebo máte některý poškozený? Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“

