

JAK HRÁT

Dva týmy se namísto bitvy svalů utkají v souboji vědomostí. Hráči spolupracují a za svůj tým odpovídají ANO/NE na otázky. Kdykoli má jeden z týmů pravdu, TÁHNE!

Dotáhne váš tým vlajku k vítězství?

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozdělte se do dvou týmů – modrého a červeného.
2. Rozevřete krabičku a rozložte ji mezi oba týmy.
3. Provázek přeložte napůl, abyste našli střed, a do středu opatrně přilepte vlajku.
4. Konce provázku provlečte otvorem na každé straně krabičky tak, aby červená vlajka **TÁHNI!** visela v červeném prostoru.
5. Každému týmu dejte k dispozici karty ANO a NE příslušné barvy.
6. Karty s otázkami vložte do dávkovače červenou stranou nahoru.

TÁHNI! ČESKO



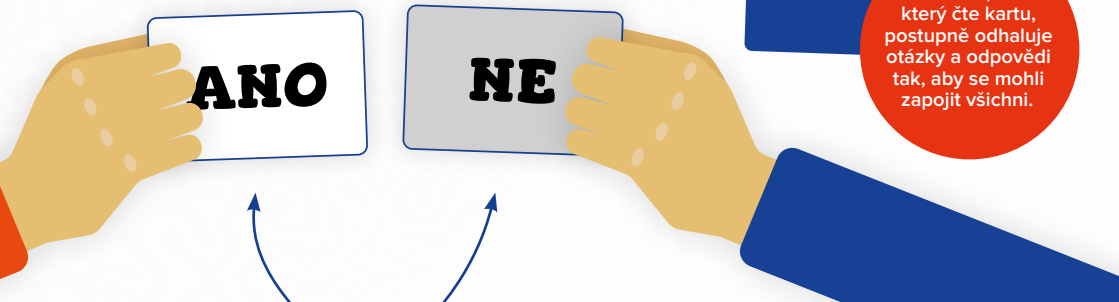
PŘÍPRAVENI?! OTEVŘETE PRAVIDLA A PŘEJDĚTE NA 1. BOD!

1. PŘEČTĚTE OTÁZKU

- Přečtěte otázku v záhlaví karty.
- Poté přečtěte položku viditelnou v okénku.
- Každá karta obsahuje 5 otázek + 1 *kombo otázku*.

2. VYBERTE ODPOVĚĎ

- V každém týmu tajně prodiskutujte svou odpověď.
- Odpověď vyberte zvolením jedné z karet: ANO, nebo NE.
- Napočítejte do tří, pak oba týmy své karty odhalí naráz.



Patří toto jméno mezi 5 nejčastějších mužských jmen v Česku?

1 Jakub

Ne

2 Tomáš

DALŠÍ OTÁZKA

TÁHNI!
ČESKO

! + × 2
Speciální pole?

Viz zadní strana pravidel.

3. ODHALTE ODPOVĚĎ

Opatrně vysuňte kartu z dávkovače tak, abyste odhalili odpověď a zjistili, kdo má pravdu!

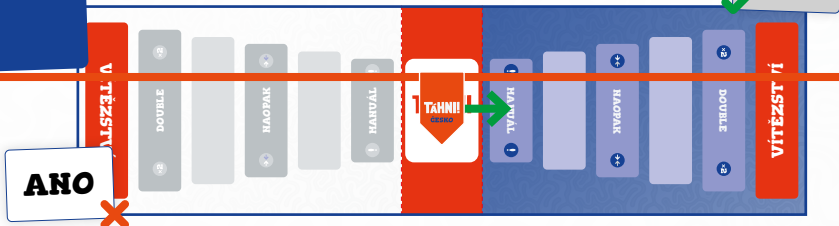
4. TÁHNI!



Pokud má jeden tým pravdu, a druhý ne:
Tým, který má pravdu, táhne provázkem a posune vlajku o pole k sobě.



Pokud mají oba týmy pravdu nebo oba vybraly špatnou odpověď:
Tentokrát se nic neděje!



Patří toto jméno mezi 5 nejžastějších mužských jmen v Česku?

1 Jakub

Ne

2 Tomáš

Ne

3 Lukáš

Ne

4 Josef

Ano

5 Pavel

Ano

✦ Křesťní jméno filozofa a teologa Halika.

Tomáš

A co druhá strana?

Té si zatím nevyšímejte, až projedete všechny červené strany, pak karty teprve otočíte na stranu modrou.

5. ODPOVÍDEJTE NA DALŠÍ OTÁZKY

- V okénku se objeví další položka.
- Odpovídejte a táhněte za každou odpověď dle kroků 1–4.

KOMBO OTÁZKA

Odpovědí na tuto otázku je jedna z položek na kartě výše. U kombo otázky nepoužíváte karty ANO a NE.

Napočítá se do tří a oba týmy vysloví svou odpověď naráz. Pokud jen jeden z týmů řekne správnou odpověď, táhne!

Až zodpovíte všech šest otázek, odložte kartu stranou, ať se vám neplete. Na konci hry vložte použité karty do spod dávkovače.

6. TÁHNI! SILNĚJI

- S každou další kartou táhněte o jedno pole více. Maximum je pět polí.
- Tedy odměnou za správnou odpověď na druhé kartě vám jsou dvě zatahání a na třetí kartě dostanete za správnou odpověď posun o tři pole.

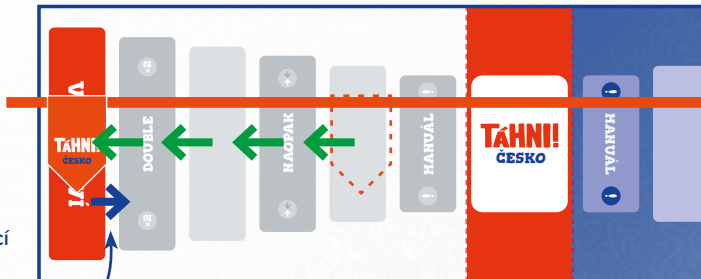
ZA KAŽDOU SPRÁVNOU ODPOVĚĎ:

- KARTA 1** Zatahněte jednou
- KARTA 2** Zatahněte dvakrát
- KARTA 3** Zatahněte třikrát
- KARTA 4** Zatahněte čtyřikrát
- KARTA 5+** Zatahněte pětikrát

7. VÝHRA!

Pokud váš tým přetáhne vlajku na své pole Vítězství, má téměř vyhráno!

Zbývá jediná překážka: soupeřící tým má možnost se zachránit pomocí **POSLEDNÍ ŠANCE!**



POSLEDNÍ ŠANCE

Vyberte novou kartu. Odpovídá pouze prohrávající tým. Musí zodpovědět všech 6 otázek správně, aby zůstal ve hře! **Každý tým smí tento trik použít pouze jednou za hru.**

Příklad: Ve hře je čtvrtá karta a modrý tým odpoví na jednu z otázek správně, táhne tedy o čtyři pole k sobě a vstupuje na pole Vítězství. Červený tým se chce zachránit a využívá „Poslední šanci“. Pokud uspěje, táhne o jedno pole k sobě a hraje se dál.

Úspěch: Pokud tým odpověděl na všechny otázky správně, táhne o jedno pole k sobě. Vybírá se nová karta a hra pokračuje tam, kde přestala.

Pokud tým selže nebo pokud již „Poslední šanci“ využil, vyhrává soupeř!

Chcete víc? Co takhle hrát na tři výhry?

Karta v „poslední šanci“ se nepočítá do pořadí karet prodlužujícího tah.

SPECIÁLNÍ POLE

Až si na hru trochu zvyknete, můžete si ji ozvláštnit zapojením speciálních polí, která jsou součástí herního plánu.

Pole smí použít pouze tým, který prohrává.

HANUÁL

Poslechněte si otázku a rozhodněte, zda je odpověď hodná 5, 4, 3, 2, nebo 1 táhnutí.

HAOPAK

Zvolte opačnou strategii než soupeř. V tomto kole vyložte obě karty (ANO i NE) a vaší odpovědí bude opak té soupeřovy.

DOUBLE

Zatáhněte dvakrát tolik, než máte. Pokud máte táhnout dvakrát, táhněte čtyřikrát.

DALŠÍ VARIANTY HRY

ZAKŘIČ Z PLNÝCH PLIC

První tým, který vykřikne odpověď, má šanci táhnout. Pokud je odpověď správná, táhne k sobě, pokud ne, může za svůj konec provazu zatáhnout soupeř.

PREŽIJ ŠEST

Hrajte sami za sebe nebo na týmy. Zkuste správně odpovědět na všech šest otázek na kartě, abyste získali kartu. Kdo získá jako první tři karty, vyhrává.

VOLBA LÚZRŮ

Pouze ten tým, co zrovna prohrává, smí po přečtení otázky v záhlaví zvolit hodnotu karty. Smí vybrat 1, 2 nebo 3 tahy. Jakmile vlajka opět překročí pole TÁHNI, odpovědi jsou hodné jednoho tahu.

DESET KARET

Každá odpověď je hodna jednoho tahu. Kdo má po 10 otázkách vlajku na své straně, vítězí.



PŘIDEJ SE DO SKUPINY



HRY NÁS / BAVÍ !

V DESKOVKÁCH

TAHÁME

ZA JEDEN PROVAZ!

Albi

CHYBÍ VÁM KOMPONENTA NEBO MÁTE NĚKTEROU POŠKOZENOU?

Napište nám na

INFO@ALBI.CZ

rádi Vám zdarma zašleme novou!

Odpovědi jsou považovány
za správné k 1. 6. 2024,
některé uvedené údaje se
mohou v průběhu času změnit.

© 2022 Confident Games Ltd.
Všechna práva vyhrazena.
TUG! je ochranná známka společnosti
Confident Games Ltd.