

Tipni si!

Známe se?

MLÁDEŽI
NEPŘÍSTUPNO

Víte, kolik vašich spoluhráčů nikdy nebylo nevěrných?
Kolik si jich kouše nehty nebo se štourá v nose?
A kolik z nich někdy zfalšovalo důležitý podpis?

I kdybyste to nevěděli, můžete si tipnout.

V Tipni si! Známe se? Mládeži nepřístupno se o svých spoluhráčích dozvíte první poslední – ačkoli si nikdy nemůžete být jisti, kdo danou odpověď zvolil. A pokud se nestydíte, můžete hrát otevřenou hrou a vsadit si přímo na odpověď konkrétního hráče!

CÍL HRY:

Cílem hry je mít na jejím konci nejvyšší počet bodů.

PŘÍPRAVA HRY:

Rozdělte karty s výroky podle okruhů na šest balíčků, které připravte rubem nahoru tak, aby na ně mohl každý hráč dosáhnout. Poblíž připravte také mince. Každý hráč si vezme jeden rozhodovač a jeden tipovač a (v otevřené hře) hráčský žeton ve stejné barvě.

Věřím, že láska na první pohled existuje.

PRŮBĚH HRY:

Hra se hraje na několik kol. V počtu 3 či 4 hráčů odehrajte tolik kol, aby každý hráč přečetl tři výroky. V počtu 5 a 6 hráčů odehrajte tolik kol, aby každý hráč přečetl dva výroky.

Začíná hráč, který je největší tajnůstkář. Pokud se nemůžete shodnout, kdo z vás to je, začne nejmladší hráč. Tento hráč bude jako první číst výrok.

Hráč, který v daném kole čte výrok, si vybere jeden ze šesti okruhů a z daného balíčku si vezme svrchní kartu. Nesmí si vybrat stejný okruh, který byl vybrán v předchozím kole.

OBSAH HRY:



300 karet s 900 výroky



40 plastových mincí:
20 modrých s hodnotou 1 bod
20 žlutých s hodnotou 3 body



6 hráčských žetonů



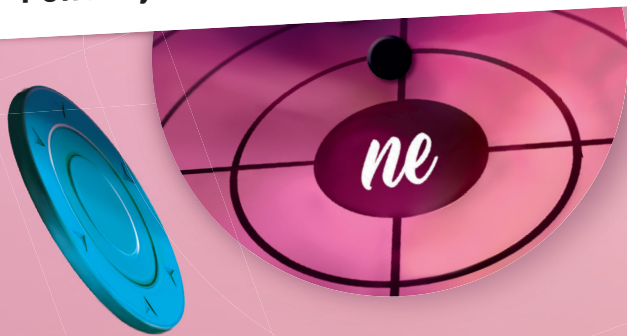
6 tipovačů



6 rozhodovačů

Ze tří výroků na tažené kartě si daný hráč jeden zvolí a nahlas jej přečte. Poté všichni hráči, včetně hráče, který výrok četl, nastaví (podle pravdy!) odpověď na svém rozhodovači. Rozhodovače umístíte lícem dolů doprostřed stolu a zamíchejte je. Poté každý hráč nastaví na svém tipovači svůj tip, kolik hráčů (včetně něho) odpovědělo na výrok variantou „ANO“. Tipovače si nechte u sebe.

Ponožky si sundávám jen do sprchy.



Jakmile mají všichni hráči na svých tipovačích nastavené hodnoty, otočte rozhodovače i tipovače. Spočítejte celkový počet odpovědí „ANO“, které hráči na rozhodovačích nastavili. Každý hráč, který trefil správný počet odpovědí „ANO“ (nastavil správné číslo na svém tipovači), získá 1 bod.

Právě použitou kartu odhodte na odhazovací balíček. Poté si každý hráč vezme jeden rozhodovač a následuje další kolo. Další okruh a výrok vybírá hráč po směru hodinových ručiček.

VARIANTA OTEVŘENÁ HRA:

V otevřené hře před sebou nebudete mít žádná tajemství. Hra probíhá stejně jako základní varianta s následujícími odlišnostmi:

Svůj rozhodovač po výběru odpovědi nedáváte doprostřed stolu a nemícháte, ale necháváte si jej před sebou – každý se tak dozví vaši odpověď.

V této variantě použijete i hráčský žeton. Poté, co všichni hráči vybrali své odpovědi na rozhodovačích i tipovačích, musí každý umístit před některého spoluhráče svůj hráč-

► **Příklad:** Partie se účastní Karel, Vojta a Diana. Téma vybírá Karel. Zvolí okruh *Párty*. Vezme příslušnou kartu z vrchu balíčku a ze tří tvrzení vybere jedno, které přečte. Vybere tvrzení: *Nezvládnou za večer víc než pět panáků*. Všichni hráči, včetně Karla, poté na svých rozhodovačích určí, jestli na ně tvrzení sedí. Karel je známý pařmen, a tak skrytě nastaví ANO, Vojta a Diana si nefandí a nastaví NE. Rozhodovače lícem dolů zamíchají uprostřed stolu

► Poté hráči na svých tipovačích nastaví své tipy. Diana si myslí, že oba muži pijí jako dogy, a tak nastaví „2“. Vojta si myslí, že je ve slušné společnosti, a tak nastaví „0“, a Karel si myslí, že jeho dva spoluhráči jsou másla, a tak nastaví „1“. Poté všichni otočí tipovače i rozhodovače. Na rozhodovačích je jediná odpověď „ANO“, správný tip tak měl Karel, který získá jeden bod. Následuje další kolo.

Nezvládnou za večer víc než pět panáků.

KONEC HRY:

Hra končí po odehrání stanoveného počtu kol. Při hře tří hráčů tedy po devíti kolech, při hře čtyř hráčů po dvanácti kolech, při hře pěti hráčů po deseti kolech a při hře šesti hráčů po dvanácti kolech (viz průběh hry). Vítězem se stane ten hráč, který má nejvíce mincí. V případě rovnosti vítězí všichni hráči s největším počtem mincí.

ský žeton libovolnou stranou nahoru. Hráčský žeton udává, jestli si myslíte, že daný hráč odpověděl „ANO“, nebo „NE“.

Po vyhodnocení bodů za tipovače vyhodnoťte i body za hráčské žetony. Za každý správný tip pomocí hráčského žetonu získává daný hráč 1 bod.

Po skončení kola si vezměte své hráčské žetony zpět.

Albi