

# PRAVIDLA

NEHCETE ČÍST  
PRAVIDLA?  
PODÍVEJTE SE NA  
VIDEONÁVOD:



## OBSAH



## PŘÍPRAVA HRY

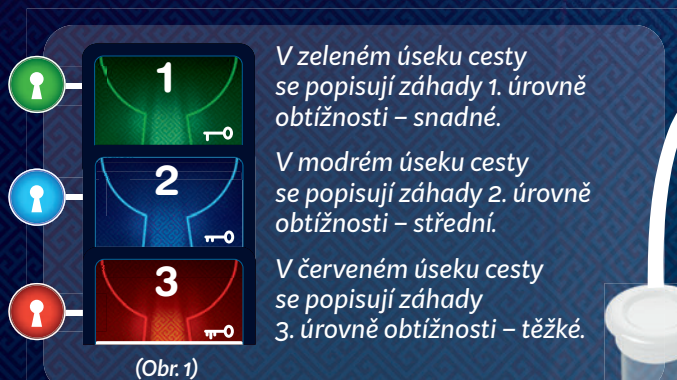
- 1 Vložte karty dle barev a úrovně obtížnosti do příslušných krabiček (Obr. 1). Vyberte si stranu herního plánu, se kterou chcete začít. Stranu, kde je cesta vaší figurky kratší, nebo stranu, kde je cesta delší, a tím pádem náročnější?
- 2 Nyní umístěte svou figurku na startovní pole zvolené strany herního plánu (Obr. 2). Rovněž umístěte přesýpací hodiny na příslušné startovní pole jejich vlastní cesty (Obr. 3).
- 3 V této hře se hráči po jednom střídají ve vysvětlování slov, zatímco se je ostatní hráči snaží uhodnout. Vyberte hráče, jenž bude vysvětlovat jako první. Hráč po levici od Vysvětlovače hlídá časomíru! Sleduje, jak ubíhá písek v přesýpacích hodinách a zároveň se společně s ostatními věnuje hádání slov.

## CÍL HRY

**ODHALTE KLÍČOVÉ SLOVO POPISOVÁNÍM A HÁDÁNÍM SLOV!**  
V této hře závodíte se samotným časem! Vaše figurka i přesýpací hodiny postupují po svých vlastních cestách. Objevte, která z popsaných slov jsou ta klíčová, a s jejich pomocí vyřešte záhadu. Pokud vaše figurka dosáhne cílového pole dříve, než dokončí svou cestu přesýpací hodiny, vyhráváte!

## ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI A HERNÍ PLÁN

**BAREVNÝ ÚSEK CESTY NAPOVÍDÁ, KTERÝ DRUH KARTY SI MÁ VYSVĚTLOVAČ TÁHNOUT.**



## PRŮBĚH TAHU

- 1 Vysvětlovač se podívá na barvu políčka, kde se nachází figurka hráčů. Z příslušné krabičky si vytáhne vrchní kartu a podívá se na stranu se **symbolem klíče**. Vysvětlovač může vidět pouze tuto stranu, ze které bude vysvětlovat slova, nesmí se dívat na **zadní (fialovou)** stranu karty. Ostatní hráči nesmí zatím vidět ani jednu stranu karty (doporučeme, aby si Vysvětlovač položil kartu na krabičku nebo na stůl).
- 2 Nyní se obrací přesýpací hodiny a umístí se o jedno pole dál na jejich příslušné trase (Obr. 4). Vysvětlovač začne popisovat slova na straně se symbolem klíče (viz Vysvětlování). Ostatní hráči se snaží co nejrychleji popisovaná slova uhodnout!
- 3 **Pokaždé**, kdy se časomíra během popisování přesype, posuňte přesýpací hodiny na následující pole na cestě a znovu je obraťte.
- 4 Poté, co Vysvětlovač všechna slova na kartě popsal či přeskočil, se časomíra nechává doběhnout (bez posunutí vpřed).
- 5 Vysvětlovač poté položí kartu na stůl, tak, aby i ostatní hráči viděli stranu se symbolem klíče. Přišel čas rozlousknout záhadu (vizte Řešení záhady)!



(Obr. 2)



(Obr. 3)



(Obr. 4)

## ŘEŠENÍ ZÁHADY

- 1 Řešení záhady se účastní všichni hráči!
- 2 Určete 3 klíčová slova. Na 1. úrovni obtížnosti se v každém rámečku nachází pouze jedno klíčové slovo. Ve 2. a 3. úrovni se v rámečku nachází více slov. V každém rámečku je však pouze jedno z uvedených slov klíčové. Klíčová slova spolu nějakým způsobem souvisí a společně vám pomohou odhalit záhadu.
- 3 Poté, co se shodnete na výběru klíčových slov, zkuste vymyslet hledané slovo, které co nejvíce odpovídá nápovědě ve formě klíčových slov. Nalezením hledaného slova vyřešíte záhadu (Obr. 5)!
- 4 Společně si zvolte svou odpověď.
- 5 Pokud si myslíte, že znáte správnou odpověď, otočte kartu na fialovou stranu a odhalte řešení záhady.
- 6 Jestliže jste zvolili slovo podobné hledanému slovu, avšak ne totožné, smíte si zvolit, zda jej uznáte (např. pevnost vs. tvrz). Uznání příbuzných slov či synonym je čistě na domluvě hráčů.
- 7 Nyní přišel čas na počítání bodů (vizte Bodování). Posuňte svou figurku na příslušné cestě vpřed.

ZATÍMCO  
ŘEŠÍTE ZÁHADU,  
ČASOMÍRA SE  
NEOBRACÍ!

## VYSVĚTLOVÁNÍ SLOV

- Vysvětlovač by neměl použít jakoukoliv část slova či kořen slova.
- Slovo by neměl překládat do cizího jazyka.
- Neměl by prozrazovat kolik písmen či hlásek slovo má.

Jinak může popisovat slova, jak uzná za vhodné! Slova může rovněž přeskakovat, aby ušetřil drahocenný čas.



(Obr. 5)

## KONEC TAHU

Jakmile jste pohnuli svou figurkou, odložte použitou kartu stranou. Poté se hráči po směru hodinových ručiček střídají v popisování a hráč nalevo od Vysvětlovače hlídá časomíru. Nyní je čas začít s další záhadou! Jestliže jste odhodláni pokračovat, otočte přesýpací hodiny a posuňte je o políčko vpřed na jejich cestě.

## KONEC HRY

**POKUD PŘED VYPRŠENÍM ČASU DOSÁHNETE POSLEDNÍHO POLÍČKA NA TRASE, VYHRÁVÁTE!**

Ve chvíli, kdy časomíra dojde na poslední pole své cesty a písek se dosype, Vysvětlovač okamžitě přestane s popisováním. Nyní se hráči mohou pokusit vyřešit svou poslední záhadu. Na konci si připočtou počet bodů získaných v tomto kole a naposledy posunou svou figurku. Jestliže se vám povedlo dojít na poslední políčko trasy, vyhráváte! Pokud ne, záhada zůstává nevyřešena. Příště to určitě vyjde!

## BODOVÁNÍ

- **1 bod** za každé správně uhodnuté slovo na straně s klíčem.
- **3 body** za každou vyřešenou záhadu.
- **Minusové body** za uplynulý čas = Pozice časomíry na konci každého tahu odhalí počet bodů, které se vašemu týmu mají odečíst.

• Za slova, která jste přeskočili nebo jste při jejich popisování udělali chybu, žádné body nedostáváte.

• Pokud jste záhadu nevyřešili, žádné body za ni nedostáváte.

Tímto způsobem se získává celkový počet bodů. Každý bod se rovná jednomu kroku vpřed na cestě figurky hráčů.

albi

**Příklad:** Tereza Pádecká  
**Produkce CZ verze:** Michaela Streitová  
**Grafika:** Martina Lásková Starostová

**Výrobce a vydavatel:**  
© ALBI Česká republika, a. s.  
Thámova 13, 186 00 Praha 8  
e-mail: info@albi.cz  
www.eshop.albi.cz

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!

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

