



Ilustrace: Małgorzata Detner Anna Gensler



# Máš 30 sekund! Tempo! KAPKOVÁ HRA JUNIOR



## Součásti hry:

- hrací plocha
- 60 karet
- 5 figurek (v různých barvách) a 5 barevně odpovídajících žetonů
- 42 žetonů s písmeny
- žeton prvního hráče
- přesýpací hodiny se zástěnou
- návod



## Cíl hry:

Cílem hry je dosáhnout co nejvyššího počtu bodů. Body je možné získat dvěma způsoby: sbíráním žetonů s písmeny a překročením cílové čáry.

## Příprava hry:



Hrací plochu rozložíme uprostřed stolu tak, aby na ni všichni hráči dosáhli. Náhodně vybereme 25 žetonů s písmeny a rozložíme je libovolným způsobem na políčka označená křížky. Žetony pokládáme tak, aby byla vidět pouze písmena.



Balíček karet s tématy zamícháme a položíme na obrázek karty v rohu hrací plochy. Sousední pole poslouží jako místo pro odkryté karty.



Každý hráč si vezme jednu figurku a žeton stejné barvy. Žeton položí na startovní pole a na něj postaví svou figurku. Teď jsou všichni hráči připraveni ke hře.



## Průběh hry:



Hru zahájí hráč, který má nejdelsí jazyk. Z krabíčky si vezme žeton prvního hráče.

Při svém tahu si hráč, který zahajuje partii, vezme horní kartu z balíčku a nahlas z ní přečte téma, které teď bude jeho úkolem. Jakmile dočte, hráč po jeho levé ruce otočí přesýpací hodiny a postaví je za zástěnu tak, aby na ně aktivní hráč neviděl.

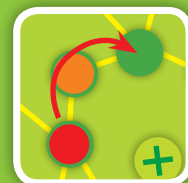
Aktivní hráč teď musí hlasitě říkat slova, která souvisejí s určeným tématem. Chce-li postoupit na prázdné políčko (bez žetonu s písmenem), stačí, když řekne libovolné slovo, které se hodí k tématu, jež má na kartě. Po vyslovení slova přesune svou figurku na vybrané políčko. Jestliže však chce vstoupit na políčko obsahující žeton s písmenem, musí říci slovo začínající právě na toto písmeno. Figurku pak postaví na políčko s žetonem tak, že žeton z políčka mírně vysune stranou. Takto si vyznačí žetony, které získá ve svém tahu, pokud při něm nepřekročí čas daný pravidly – tedy 30 sekund.

**Příklad:** Tomáš má na kartě téma **Ve škole**. První políčko, na které chce postoupit, neobsahuje žádný žeton. Tomáš řekne slovo **učit se** a přesune svou figurku na vybrané políčko. Další políčko je také bez žetonu. Tomáš řekne slovo **přísný** a posune figurku dál. Na dalším políčku leží žeton s písmenem M. Tomáš řekne slovo **matematika** a přesune svou figurku na políčko s žetonem M.



Po vyslovení prvního slova postoupí hráč ze startovního pole na jedno ze dvou sousedních políček. Směr, jakým se hráči po ploše pohybují, je naprosto libovolný. Vodítkem jsou pouze čáry spojující

jednotlivá políčka. Hráči tedy mohou postupovat dopředu, do stran i dozadu. Je také možné vrátit se na políčko, na kterém už hráč v daném tahu stál.



Pokud na políčku před hráčovou figurkou stojí jiná figurka, musí ji hráč přeskočit. V takovém případě hráč přesune svou figurku na první volné políčko za figurkou jiného hráče.

Obsahuje-li takové políčko žeton s písmenem, musí hráč říci slovo začínající na toto písmeno. Pokud některému hráči stojí v cestě více figurek jiných hráčů (např. dvě nebo tři za sebou), přeskočí je a postaví svou figurku až za poslední z nich.

Jestliže někdo z hráčů usoudí, že slovo řečené aktivním hráčem nesouvisí s daným tématem, musí aktivní hráč rychle říci jiné slovo.

Mějte však na paměti, že se jedná o veselou hru; budete-li ji brát příliš vážně, pokazíte si zábavu.

**POZOR:** Některé žetony obsahují více písmen. V takovém případě může hráč říci slovo začínající na kterékoli z písmen českého jazyka\* uvedených na takovémto žetonu.

## Ukončení tahu:

Během svého tahu si hráč sám určí, kdy jej ukončí. Jakmile se k tomu rozhodne, řekne nahlas **STOP!** V tom okamžiku hráč, který sleduje čas, ihned zvedne zástěnu a odkryje přesýpací hodiny. Jestliže čas ještě běží (tzn. písek se stále ještě přesypává), může se hráči jeho tah započítat. Hráčova figurka zůstane na políčku, na kterém řekl své poslední slovo a ukončil tah, a barevný žeton se z políčka, kde hráčův tah začal, přesune pod figurku.

\* Jeden žeton obsahuje i písmeno L vyskytující se pouze ve slovenštině.







Příští tah bude hráč začínat z tohoto políčka. Všechny žetony s písmeny, jež při svém tahu získal (tedy ty, které vysunul z políček mírně stranou), si hráč přesune k sobě.

Jestliže se už ale písek v hodinách nepřesypává, znamená to, že aktivní hráč svůj tah během 30 sekund nestihl. V takovém případě vrátí svou figurku na políčko, kde svůj tah začal (tedy na políčko, kde leží jeho barevný žeton). Příští tah pak zahájí opět z tohoto políčka. Žetony s písmeny, které během tahu vysunul z políček mírně stranou, zůstanou na ploše a je třeba je znovu umístit zpět na políčka s křížky.

Po skončení hráčova tahu se aktivním hráčem stane soused, který sedí po jeho levé ruce.

## Žetony s písmeny:

Jakmile hráč po svém tahu získá žetony s písmeny, může si prohlédnout ikony umístěné na jejich druhé straně (ale tak, aby je neukázal ostatním hráčům). Podle druhu ikony na rubu žetonu pak hráč získá některou z následujících premií:

-  – na konci hry přináší tento žeton 1 bod;
-  – na konci hry přináší tento žeton 2 body;
-  – na konci hry přináší tento žeton 3 body.
-  **Tah navíc** – před zahájením svého tahu může hráč využít tento žeton a posunout svou figurku s barevným žetonem o jedno políčko v libovolném směru. Využitý **žeton tahu navíc** poté hráč odloží do krabíčky.



**Výměna** – před započtením svého tahu může hráč využít tento žeton a vyměnit jeden ze svých ostatních žetonů za libovolný žeton kteréhokoli ze soupeřů. Před provedením výměny se však hráč nemůže podívat na ikonu umístěnou na zadní straně soupeřova žetonu. Využitý **žeton výměny** poté hráč odloží do krabíčky.

Před zahájením svého tahu může hrát využít i několik **žetonů tahu navíc** a **žetonů výměny**.

## Konec hry:

Hra končí, když některý z hráčů překročí cílovou čáru. Hráč, kterému se to povede, získá 3 body. Samotné překročení cílové čáry však automaticky neznamená konec hry. Pokud ostatní hráči sehráli méně tahů než zahajující hráč, mají právo dokončit kolo tak, aby každý z nich provedl ještě jeden tah. Díky tomu mají všichni hráči šanci odehrát stejný počet tahů. Jestliže během tohoto posledního kola projdou cílem i jiní hráči, pak druhý hráč, který to dokáže, získá 2 body, a třetí hráč, jenž projde cílem, získá 1 bod.

**Příklad:** Hru zahájil Tomáš. Další na řadě byla Karolína, po ní hrál Adam a jako čtvrtá hrála Monika. Karolína prošla cílem jako první, což znamená, že Adam a Monika musí ve stejném kole provést ještě po jednom tahu.

**Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce bodů.**

**Příklad:** Adam získal v průběhu hry 4 body z žetonů s písmeny a jako první dorazil do cíle. Celkem tedy získal 7 bodů. Tomášovi přinesly žetony s písmeny 3 body a cílem prošel jako druhý; má tedy celkem 5 bodů. Karolína získala z žetonů s písmeny 6 bodů, ale nedorazila do cíle. Vítězem hry se stává Adam.

## Týmová varianta:

Při větším počtu hráčů doporučujeme sehrát týmovou variantu, která přináší ještě více napětí a vzrušení.



Při této variantě hry se hráči rozdělí do týmů složených ze dvou nebo ze tří hráčů. Každé družstvo si zvolí figurku a žeton stejné barvy. Během svého tahu pak členové týmu střídavě říkají příslušná slova, nesmějí si ale navzájem nijak napovídat.

## Varianta pro mladší děti:

**Tempo! Junior** je vhodnou hrou i pro děti, které ještě neumějí číst. Budou však při hře potřebovat pomoc dospělého, který jim vždy přečte téma uvedené na kartě.

### 1. Zjednodušená varianta:

Hra probíhá podle obvyklých pravidel s jediným rozdílem: na počátku hry rozložíme žetony s písmeny na plochu rubem (ikonou) nahoru. Aby hráč vstoupil na políčko s žetonem, stačí, když řekne jakékoli slovo související s tématem uvedeným na kartě bez ohledu na to, kterým písmenem toto slovo začíná. Doporučujeme také vyřadit ze hry **žetony tahu navíc** a **žetony výměny** a rozložit po hrací ploše pouze žetony s body.

### 2. Závodní varianta:

V této variantě vyřadíme ze hry žetony s písmeny – nebudeme je při ní potřebovat. Hra probíhá podle obvyklých pravidel, snahou všech hráčů je však co nejrychleji dorazit do cíle. Vítězem se tedy stává hráč, který jako první překročí cílovou čáru. Podaří-li se to v jednom kole více hráčům, o vítězství se podělí.

**Návrh 1:** Mladším dětem může činit potíže odhadnout čas zbývající do konce tahu. Mohou proto zkusit hrát bez zástěny přesýpacích hodin, aby viděly, kolik času jim ještě zbývá. Tah pak skončí v okamžiku, kdy uplyne 30 sekund (tedy po přesypání písku), a hráč jej zakončí na místě, do kterého dokázal během tohoto limitu dorazit. Díky takovéto úpravě pravidel se figurka nikdy nevrací na místo, kde stála na počátku tahu.

**Návrh 2:** Pro mladší děti může být limit 30 sekund na jeden tah příliš krátký. Doporučujeme jim proto vyzkoušet variantu s dvojnásobně dlouhým časovým limitem. Postačí, když hráč, který má na starosti kontrolu času, po přesypání písku otočí přesýpací hodiny a oznámí aktivnímu hráči, že mu zbývá ještě 30 sekund. Touto úpravou se limit pro jeden tah prodlouží na 60 sekund.



### Příjemnou zábavu!

Vážený zákazníku, kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz). V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

**Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz).**

Překlad: Milan Bronclík



Vyrobeno v Polsku.  
Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:  
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín



© 2015 HUCH! & friends  
© 2018 Granna sp. z o.o.  
Všechna práva vyhrazena.