

KONEC HRY

Hra končí po čtyřech kolech. Vítězem je tým s vyšším počtem bodů. Při rovnosti bodů rozhodne o vítězi dodatečné kolo.

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 adresu **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**.

Navštivte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

© 2019 Granna

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno v Polsku.

www.pygmalino.cz



GRANNA



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

roberto pisonero trapote



Meš!o!



Věk hráčů



10+

Počet hráčů



2-10

Doba hraní



20 min

GRANNA

OBSAH KRABÍČKY:



- Barva a tvar značek v krabíčce se mohou lišit od barev a tvarů na ilustraci.
- ■ Prázdná karta slouží jako náhradní nebo si na ni můžete doplnit vlastní kategorii a libovolné písmeno. Při běžné hře se prázdná karta NEPOUŽÍVÁ.

PŘÍPRAVA HRÝ

Hráči se rozdělí do dvou družstev. Při lichém počtu je vhodné se rozdělit tak, aby méně zkušenější hráči byli v početnějším týmu.

Doprostřed stolu rozložte 16 karet pozic v odpovídajícím pořadí (1, 2, 3 a +).
V alternativní variantě hry se namísto karet + používají karty 0.

Promíchejte balíček karet témat/písmen. Po pravé straně každé řady karet pozic položte po pěti kartách témat/písmen stranou s tématy nahoru.

Oba týmy si zvolí svou barvu značek a položí je na stůl tak, aby na ně každý člen družstva dosáhl. Každý tým také dostane sadu karet k počítání bodů. Na začátku hry je na nich třeba nastavit hodnotu 00.

Přesýpací hodiny postavte tak, aby na ně každý hráč dosáhl.

HRA JE PŘIPRAVENA!

PRŮBĚH KOLA

Hru zahájí družstvo, jehož členům je dohromady méně let. Libovolný hráč ze zahajujícího týmu vezme první kartu témat/písmen, otočí ji stranou s písmenem nahoru a položí na začátek dané řady.



V tomto kole to bude pro tuto řadu povinné písmeno. Odebráním karty se zároveň odkryje nové téma, které bude v tomto kole povinným tématem této řady. Stejný

postup zopakujte u všech čtyř řad a poté otočte přesýpací hodiny. Právě v tom okamžiku hra začíná!

VYMÝŠLENÍ HESEL

Tým má na svůj tah 15 sekund. Čas odpočítávají přesýpací hodiny. Během tohoto limitu se tým snaží vymyslet co nejvíc hesel. Heslo v dané řadě musí obsahovat určené písmeno (v heslech nepoužíváme diakritiku) a vztahovat se k danému tématu. Může se skládat z jednoho i více slov.



- Heslo začíná určeným písmenem.
- Určené písmeno je v hesle na druhém místě.
- Určené písmeno je v hesle na třetím místě.
- Určené písmeno je v hesle na čtvrtém místě nebo dále.
- Heslo neobsahuje určené písmeno.

Jakmile některý člen týmu vymyslí heslo, řekne je nahlas a položí značku v barvě svého družstva na příslušnou kartu pozice. Na každé kartě může být umístěna pouze jedna značka. Všichni členové týmu vymýšlejí hesla najednou.

V průběhu 15 sekund tedy můžete položit tolik značek, kolik hesel se vám podaří vymyslet.

Jakmile uplyne 15 sekund (tedy po přesypání písku v hodinách), ohlásí soupeřící tým konec času (někdo z nich řekne nahlas „Stop!“) a otočí přesýpací hodiny. V tomto okamžiku začíná tah soupeřícího týmu.



NEPLATNÁ HESLA

Jestliže některé z vyslovených hesel vyvolá u soupeřů pochybnosti, může někdo z nich přesunout značku na příslušné kartě pozice na symbol otazníku, čímž dané heslo zpochybní. Hesla, u nichž jsou na konci kola značky na otaznících, pak podléhají diskusi. Snažte se ale při ní dojít ke kompromisu a mějte na paměti, že **HESLO!** je především zábavná párty hra. Pokud se týmy shodnou, že zpochybněné heslo se k danému tématu opravdu nehodí, neobdrží za ně příslušný tým body.



VÍCESLOVNÁ HESLA

Některá hesla mohou být víceslovná, např. San Francisco, Harry Potter, pásový opar, chrám svaté Barbory. V takovýchto případech lze každé slovo považovat za samostatné heslo a značky je možné položit na více karet.



HESLA K VÍCE TÉMATŮM

V průběhu hry se vám může stát, že se některé heslo bude hodit k více tématům. V takovém případě je možné použít toto heslo opakovaně, ale značka se musí objevit na kartě jiné pozice.

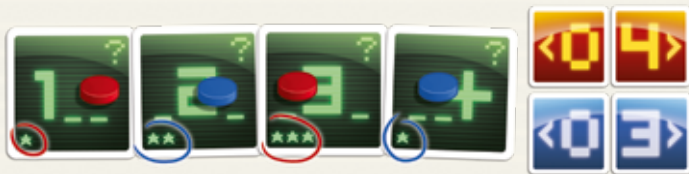


KONEC KOLA

KOLO MŮŽE SKONČIT DVĚMA ZPŮSOBY:

- V okamžiku, kdy na každé kartě pozice bude ležet značka některého týmu.
- V okamžiku, kdy ve dvou po sobě následujících tazích ani jedno družstvo nevymyslí žádné heslo (např. modrý tým ve svém tahu nepřijde s žádným heslem a poté nevymyslí heslo ani červený tým).

Po skončení kola je třeba vyřešit případná sporná hesla (karty pozic se značkou na otazníku). Pak následuje sčítání bodů. Družstvo dostane tolik bodů, kolik hvězdiček je na kartách pozic, na nichž má tento tým své značky. Výsledek se poté vyznačí na kartách bodování (karta vlevo symbolizuje desítky, karta vpravo jednotky).



Družstvo, které má méně bodů, pak zahájí další kolo. Při rovnosti bodů začne další kolo tým, který získal méně bodů v předchozím kole nebo toto předchozí kolo zahajoval. Před započítáním dalšího kola je třeba odkrýt nová témata a nová písmena, a to stejným způsobem jako na začátku hry.