

## KONIEC HRY

Hra sa končí po štyroch kolách. Víťazom je tím s vyšším počtom bodov. Pri rovnosti bodov rozhodne o víťazovi dodatočné kolo.

### Vážení zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak chcete od nás dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.

Navštívte nás na Facebooku: [www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)

© 2019 Granna

Všetky práva vyhradené.

Vyrobené v Poľsku.

**www.pygmalino.sk**



GRANNA



Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:  
Pygmalino, s. r. o.  
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

02344/3 SK

roberto pisonero trapote



# Meš!o!



Vek hráčov



10+

Počet hráčov



2 - 10

Čas hrania



20 min.

GRANNA

## OBSAH ŠKATULKY:



- Farba a tvar značiek v škatuľke sa môžu líšiť od farieb a tvarov na ilustrácii.
- ■ Prázdna karta slúži ako náhradná alebo si na ňu môžete doplniť vlastnú kategóriu a ľubovoľné písmeno. Pri bežnej hre sa prázdna karta NEPOUŽÍVA.

## PRÍPRAVA HRY

# Hráči sa rozdelia do dvoch družstiev. Pri nepárnom počte je vhodné sa rozdeliť tak, aby menej skúsení hráči boli v početnejšom tíme.

# Doprostred stola rozložte 16 kariet pozícií v zodpovedajúcom poradí (1, 2, 3 a +). V alternatívnom variante hry sa namiesto kariet + používajú karty 0.

# Premiešajte balíček kariet tém/písmen. Po pravej strane každého radu kariet pozícií položte po piatich kartách tém/písmen stranou s témami nahor.

# Oba tímy si zvolia svoju farbu značiek a položia ich na stôl tak, aby na ne každý člen družstva dosiahol. Každý tím tiež dostane súbor kariet na počítanie bodov. Na začiatku hry je na nich potrebné nastaviť hodnotu 00.

# Presýpacie hodiny postavte tak, aby na ne každý hráč dosiahol.

## HRA JE PRIPRAVENÁ!

### PRIEBEH KOLA

Hru začne družstvo, ktorého členovia majú dohromady menej rokov. Ľubovoľný hráč zo začínajúceho tímu vezme prvú kartu tém/písmen, otočí ju stranou s písmenom nahor a položí na začiatok

daného radu. V tomto kole to bude pre tento rad povinné písmeno. Odoberatí karty sa zároveň odkryje nová téma, ktorá bude v tomto kole povinnou témou



tohto radu. Rovnaký postup zopakujte pri všetkých štyroch radoch a potom otočte presýpacie hodiny. Práve v tom okamihu sa hra začína!

## VYMÝŠĽANIE HESIEL

Tím má na svoj ťah 15 sekúnd. Čas odpočítavajú presýpacie hodiny. Počas tohto limitu sa tím snaží vymyslieť čo najviac hesiel. Heslo v danom rade musí obsahovať určené písmeno (v heslách nepoužívame diakritiku) a vzťahovať sa na danú tému. Môže sa skladať z jedného i viac slov.



- Heslo sa začína určeným písmenom.
- Určené písmeno je v hesle na druhom mieste.
- Určené písmeno je v hesle na treťom mieste.
- Určené písmeno je v hesle na štvrtom mieste alebo ďalej.
- Heslo neobsahuje určené písmeno.

Hneď ako niektorý člen tímu vymyslí heslo, povie ho nahlas a položí značku vo farbe svojho družstva na príslušnú kartu pozície. Na každej karte môže byť umiestnená iba jedna značka. Všetci členovia tímu vymýšľajú heslá naraz.

V priebehu 15 sekúnd teda môžete položiť toľko značiek, koľko hesiel sa vám podarí vymyslieť.

Len čo uplynie 15 sekúnd (teda po presypaní piesku v hodinách), ohlási súperiaci tím koniec času (niekto z nich povie nahlas „Stop!“) a otočí presýpacie hodiny. V tomto okamihu sa začína ťah súperiaceho tímu.



## NEPLATNÉ HESLÁ

Ak niektoré z vyslovených hesiel vyvolá u súperov pochybnosti, môže niekto z nich presunúť značku na príslušnej karte pozície na symbol otáznika, čím dané heslo spochybní. Heslá, pri ktorých sú na konci kola značky na otáznikoch, potom podliehajú diskusii. Snažte sa však pri nej dôjsť ku kompromisu a majte na pamäti, že **HESLO!** je predovšetkým zábavná párty hra. Pokiaľ sa tímy zhodnú, že spochybnené heslo sa k danej téme naozaj nehodí, nedostane za ne príslušný tím body.



## VIACSLOVNÉ HESLÁ

Niektoré heslá môžu byť viacslovné, napr. San Francisco, Harry Potter, pásový opar, Chrám svätej Alžbety. V takýchto prípadoch je možné každé slovo považovať za samostatné heslo a značky je možné položiť na viac kariet.



## HESLÁ K VIACERÝM TÉMAM

V priebehu hry sa vám môže stať, že sa niektoré heslo bude hodiť k viacerým témam. V takom prípade je možné použiť toto heslo opakovane, ale značka sa musí objaviť na karte inej pozície.

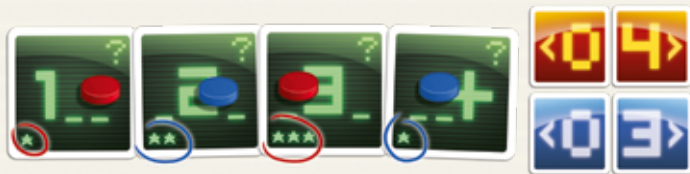


## KONIEC KOLA

### KOLO SA MÔŽE SKONČIŤ DVOMA SPÔSOBMI:

- V okamihu, keď na každej karte pozície bude ležať značka niektorého tímu.
- V okamihu, keď vo dvoch po sebe nasledujúcich ťahoch ani jedno družstvo nevymyslí žiadne heslo (napr. modrý tím vo svojom ťahu nepríde so žiadnym heslom a potom nevymyslí heslo ani červený tím).

Po skončení kola je potrebné vyriešiť prípadné sporné heslá (karty pozícií so značkou na otázniku). Potom nasleduje sčítanie bodov. Družstvo dostane toľko bodov, koľko hviezdíčiek je na kartách pozícií, na ktorých má tento tím svoje značky. Výsledok sa potom vyznačí na kartách bodovania (karta vľavo symbolizuje desiatky, karta vpravo jednotky).



Družstvo, ktoré má menej bodov, potom začne ďalšie kolo. Pri rovnosti bodov začne ďalšie kolo tím, ktorý získal menej bodov v predchádzajúcom kole alebo toto predchádzajúce kolo začínal. Pred začatím ďalšieho kola je potrebné odkryť nové témy a nové písmená, a to rovnakým spôsobom ako na začiatku hry.