

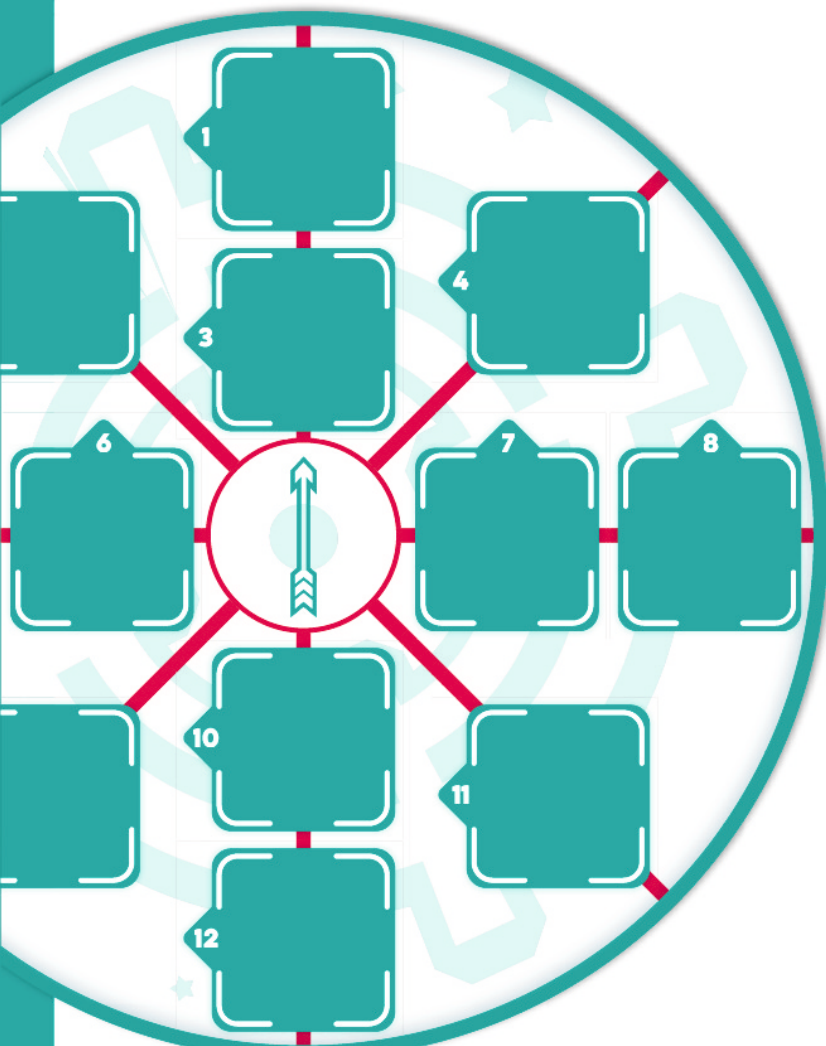
Rodinná

Trefa

ZASIAHNITE MYŠLIENKY
SPOLUHRÁČOV!



200 OBOJSTRANNÝCH
KARIET SO SLOVAMI



1 HERNÁ PODLOŽKA



6 ZAPISOVACÍCH KARTIČIEK
NA ZÁZNAM STRELY



6 ZMAZATELNÝCH FIXIEK

Cieľ hry

Trafiť čo najviac správnych slov podľa nápovede spojára a získať tak najvyšší počet bodov. Roly v hre:

SPOJÁR: hráč, ktorý sa snaží jedným slovom prepojiť čo najviac slov umiestených na hernej podložke.

STRELCI: ostatní hráči, ktorí sa snažia trafiť čo najviac slov (pokiaľ možno všetky), ktoré spojár prepojil svojou nápovedou.

Príprava hry

PRE TROCH A VIAC HRÁČOV

Každý hráč si vezme jednu kartičku na záznam strelby a jednu zmazateľnú fixku. Karty zamiešajte, na každú pozíciu na hernej podložke umiestnite jednu kartu, viď poznámka. Hernú **podložku otočte** smerom k spojárovi.

Poznámka: *Hráči sa dohodnú, či budú hrať s jednoduchšími slovami (tyrkysová strana kariet) alebo obťažnejšími slovami (ružová strana kariet). Slova s rôznou obťažnosťou možno aj kombinovať.*

Hráč, ktorý bude mať najbližšie narodeniny, má v prvom kole úlohu spojára. Ostatní hráči majú v prvom kole úlohu strelcov.



Priebeh hry

FÁZA NÁPOVEDE

1. Spojár premýšľa, ako by sa **3 - 8 vyložených slov** dalo významovo prepojiť **len jedným** slovom. Minimálne teda môže prepojiť tri slová, ale maximálne osem slov.

2. Potom zapíše na svoju kartičku **jednoslovnú nápoved'** a zakrúžkuje na nej čísla zodpovedajúce pozícii kariet so slovami, ktoré nápovedou spojil.

Príklad: *Peter si z vyložených slov na terči vybral „oceán“, „vodopád“, „dážď“, „lyže“ a vymyslel pre ne nápoved' „mokro“. Na zapisovaciu kartičku napísal nápoved' a príslušné slová zakrúžkoval.*



3. Spojár otočí hernú podložku tak, aby na ňu strelci dobre videli, a **nahlas prečíta náповeď**. Strelci si ju môžu zapísať na svoje doštičky.

4. Každý strelec hľadá slová, ktoré podľa neho náповeď spája, a **zakrúžkuje ich na svojej zapisovacej kartičke**. Vo chvíli, keď majú všetci strelci zakrúžkované slová, položia doštičky lícom nahor pred seba. Rovnako ako spojár, smú zakrúžkovať minimálne tri a maximálne osem slov.

5. Spojár **postupne prečíta čísla slov zakrúžkované na svojej kartičke** a im zodpovedajúce slová. Ku každému slovu môže doplniť krátke vysvetlenie, prečo podľa neho súvisí s náповeďou, zvlášť ak to nie je úplne zrejmé.

6. Strelci si na svojich kartičkách všetky spojárom **určené čísla označia krížikom** a spočítajú si body.

BODOVANIE

Za číslo **zakrúžkované** a zároveň **označené krížikom** získavajú strelci **1 bod**, za číslo **len zakrúžkované** alebo len označené krížikom si **1 bod** odpočítajú. Ak sa strelec ani raz nepomýlil a **uhádol všetky slová** vybrané spojárom (príslušné čísla musia byť na kartičke zakrúžkované aj označené krížikom), pripočíta si **bonusové 2 body** za supertrefu. Získané body si strelci zapisujú do kolónky na svojej kartičke.



Príklad: *Eva na fialovej kartičke zakrúžkovala slová na pozícií 3, 5, 7, 9, trafila sa teda do všetkých slov vyznačených spojárom. Získava 1 bod za každé označené slovo a ako bonus 2 body za supertrefu, celkovo teda 6 bodov. Martin na žltej kartičke označil správne tri slová a štvrté neuhádol. Získava 1 bod za každé správne označené slovo, teda 3 body, ale -1 bod za neoznačené slovo, celkovo teda 2 body.*

UKONČENIE KOLA

Spojár si následne zapíše **tolko bodov, koľko získal najlepší strelec**. Ak viac než jeden strelec dosiahol supertrefu, spojár si započíta bonusové dva body za každého takéhoto strelca. Hráči si vymažú herné kartičky, **ponechajú si len poznačený počet bodov**, ku ktorým budú pričítat body v ďalších kolách. Na hernú podložku sa vyložia nové karty so slovami a úlohu spojára preberie hráč sediaci po lavici predchádzajúceho spojára.

KONIEC HRY

Partia končí, keď sa v úlohe spojára vystriedajú všetci hráči. (Pri hre 3 a 4 hráčov sa môžu vystriedať v úlohe strelca dvakrát.) Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

Hra pre dvoch hráčov

KOOPERATÍVNA HRA

Pri tomto variante hráči spolu bojujú proti hre. Hrá sa na šesť kôl. Hráči sa po kole striedajú v úlohe spojára. Začína hráč, ktorý bude mať najbližšie narodeniny. Druhý hráč má v danom kole úlohu strelca. Rovnako ako pri základnom variante, pripravte na hernú podložku 12 kariet. Vopred sa dohodnite, či budete hrať s jednoduchšími alebo obťažnejšími slovami, viď poznámka.

Priebeh hry

FÁZA NÁPOVEDE

1. Spojár premýšľa, ako by sa dalo **3 - 8 vyložených slov** významovo prepojiť len jedným slovom. Môže si teda vybrať minimálne tri a maximálne osem slov.
2. Potom zapíše na svoju kartičku jednoslovnú nápoved' a zakrúžkuje na nej čísla zodpovedajúce pozícii kariet so slovami, ktoré nápovedou spojil.
3. Potom otočí podložku tak, aby na ňu strelec dobre videl, a **nahlas prečíta nápoved'**.
4. Strelec postupne hľadá slová, ktoré podľa neho nápoved' spája. Ak si myslí, že je niektoré slovo správne, **prečíta ho nahlas aj s číslom**, ktoré označuje políčko, na ktorom karta so slovom leží. **Strelec môže mieriť maximálne na osem slov.**
5. Spojár mu oznámi, či má toto slovo zakrúžkované. Ak áno, kartu s týmto slovom získavajú hráči a odložia ju naľavo od hernej podložky. Ak nie, kartu získava hra a odložia sa napravo.
6. Keď si strelec myslí, že už všetky slová, ku ktorým vedie nápoved', označil, povie nahlas: „**Ukončujem strelbu.**“ Ak v tejto chvíli zostávajú na kartičke spojára ešte nejaké zakrúžkované slová, získava ich hra.
7. V prípade, že strelec trafil všetky slová vybrate spojárom a hra nezískala žiadnu kartu, vezmú si hráči z balíčka **2 karty** navyše ako **bonus za supertrefu.**

KONIEC KOLA

Tým končí prvé kolo, na hernú podložku sa vyložia nové karty a úlohu spojára preberie druhý hráč.

Túto verziu možno hrať aj ako kooperatívnu hru s ľubovoľným počtom hráčov. Potom je vždy v jednom kole jeden z hráčov spojár a všetci ostatní strelci hádajú spolu.

Strelci sa môžu o slovách ľubovoľne baviť a dohadovať, označenie slova sa považuje za záväzné, ak sa vysloví spolu s číslom, ktoré ho označuje.

Výsledné skóre

- ZÁPORNÉ** Tolko nepochopenia v jednej miestnosti?!!
- 0 - 4** Tipujete úplne náhodne?
 - 5 - 8** No, zľahka zapojiť mozočky by neškodilo...
 - 9 - 12** Nič moc, ale hanba to nie je.
 - 13 - 16** Dobré? Áno. Skvelé? To zase nie.
 - 17 - 20** Skvelé.
 - 21 - 22** Ak nie ste dobrí kamaráti, je to dosť škoda.
 - 23 - 35** Telepatia asi naozaj existuje.
 - 35+** Ste jednotky! Super! Fantastické! Úžasné! Ohromné!

Albi