

Tretie kolo a tak ďalej

Pokračujte rovnako ako doteraz s tým, že tím, ktorý prehral, vždy vyberá kategóriu a začína nové kolo. Tím, ktorý vyhral, vždy posunie svoj dielik o jedno pole bližšie k svojej víťaznej zóne. Čím bližšie je dielik k víťaznej zóne tímu, tým pomalšie sa k nemu bude kotúľať guľôčka a tým viac času bude mať druhý tím na svojej odpovede.

VÍŤAZSTVO

Vyhráva tím, ktorý ako prvý vloží svoj plastový dielik na posledné pole.



PREČÍTAJTE SI, NEŽ ZAČNETE HRAŤ

Môžem svojim spoluhráčom pomôcť, keď sa zaseknú?
Nie, môžeš iba ticho naznačovať nápovede, ale nič viac.

Čo ak si myslím, že hráč odpovedal nesprávne?
Zakrič „Námietka!“ a zastav hojdačku. Určite, či bola odpoveď správna (pomocou intenzívnej debaty... alebo internetu). Ak bola správna, daný tím vyhráva celé kolo. Ak bola nesprávna, prehráva ho.

Čo ak niekto povie odpoveď, ktorú už v tomto kole povedal niekto iný?
Preklop hojdačku späť na jeho stranu. Musí povedať novú odpoveď.

Čo ak niekto zopakoval odpoveď, ktorá už zaznela, alebo odpovedal nesprávne a nikto nič nepovedal?
Smola, už je neskoro. Musíš dávať lepší pozor.

Čo ak niečo poviem, uvedomím si, že to bolo nesprávne a poviem niečo iné?
Ak ste už preklopili hojdačku, odpoveď je daná – takže už je neskoro!
V takom prípade môžeš len dúfať, že si tvoj priestupok nikto nevšimol.

OBSAH:
150 kariet kategórií
4 penové podložky
2 plastové dieliky
2 kovové guľôčky
1 hojdačka
1 SK pravidlá
1 samolepky

Nechcete čítať pravidlá?
Pozrite si videonávod.



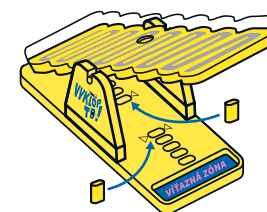
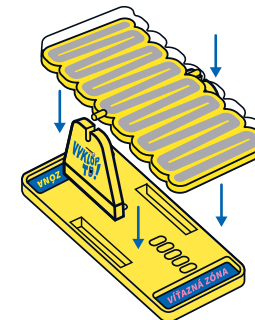
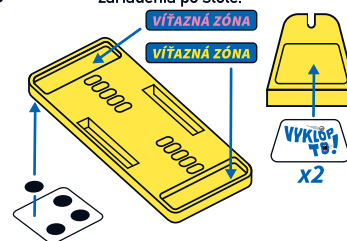
VYKLOP TO!

CIEĽ HRY

Kolo vyhráva tím, ktorý dostane guľôčku do svojej víťaznej zóny, a to tak, že vymyslí viac odpovedí než súper. Celkovo víťazí tím, ktorý vyhrá štyri kolá.

PRÍPRAVA HRY

1. Na ramená a základný diel hojdačky nalepte samolepky. Do spodných rohov základného dielu hojdačky nalepte penové podložky, ktoré zabránia posúvaniu celého zariadenia po stole.
2. Vložte ramená do základného dielu a potom zatlačte kolíky do ramien.
3. Nájdite pole so šípkami. Do oboch z nich postavte plastový dielik.



Pripravte si hojdačku a karty na hernú plochu (uistite sa, že hráte na rovnom povrchu).



Rozdeľte sa na dva tímy a posad'te sa na opačné strany hojdačky. Ak tímy nemajú rovnaký počet hráčov, vôbec to neprekáža. Ak sú v tíme dvaja a viacerí hráči, vyberte poradie, kto bude odpovedať prvý, druhý atď. Vyrovnajte hojdačku a vložte do otvoru guľôčku.

©2024 Gary Pyper, Fun-damental. Tilt'n'Shout navrhla, vyrobila a vydala spoločnosť Big Potato Games, 63 Gee Street, London, EC1V 3RS (UK). Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Nemecko (EÚ) a Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA).
Preklad: Branislav Berec

Výrobca a dovozca do ČR: Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8
info@albi.cz

Distribútor pre SR: Albi, s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
albi@albi.sk

albi



Hľadáte inšpiráciu?
Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi?
Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“.

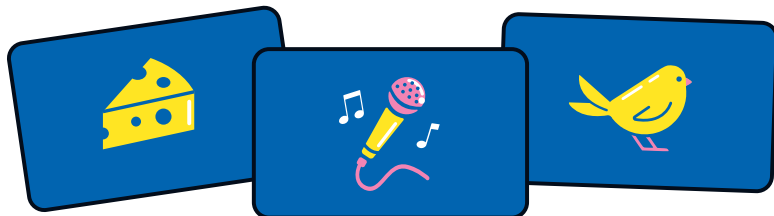
Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený?
Napište nám na info@albi.sk a my vám zašleme náhradný.



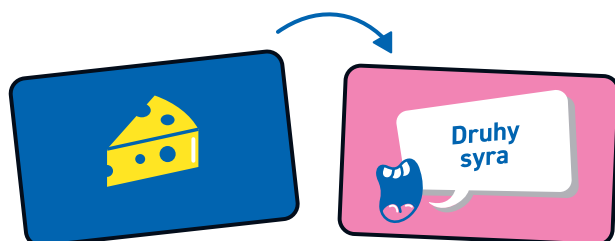
PRIEBEH HRY

Prvé kolo

Ťahajte si tri karty kategórií a položte ich na stôl obrázkom nahor.



Uistite sa, že hráči odpovedajúci ako prví sú na začiatok hry pripravení. Hráč, ktorý bol naposledy na hojdačke, si vyberie kartu z ponuky a otočí ju.



Hráč, ktorý odpovedá prvý, vykrične svoju odpoveď (bez pomoci svojho tímu) a preklopí hojdačku na svoju stranu. To spôsobí, že sa guľôčka začne kotúľať smerom k nemu.



Hráč na ťahu z druhého tímu musí teraz vykriknúť ďalšiu odpoveď v rámci rovnakej kategórie. Musí to stihnúť, než guľôčka spadne do víťaznej zóny súpera.

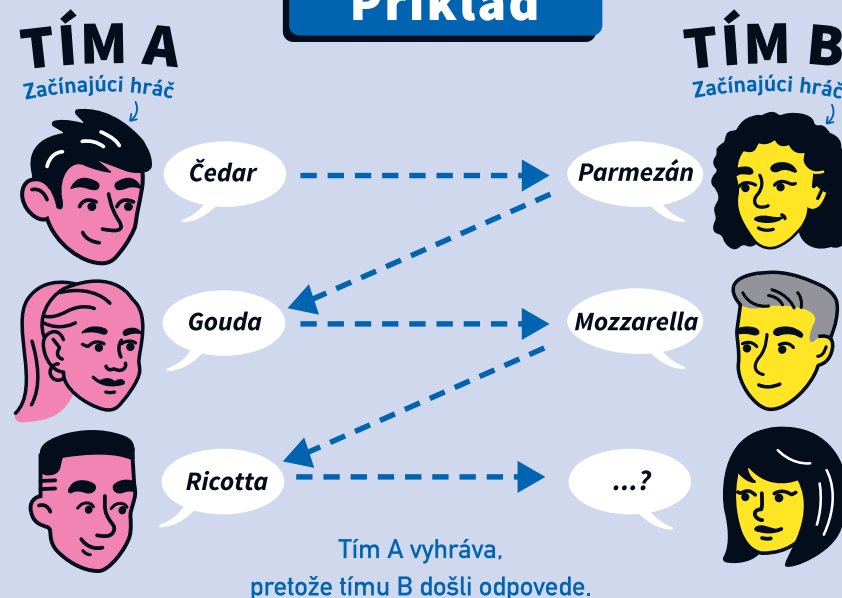
Akonáhle zakričí svoju odpoveď, preklopí hojdačku na svoju stranu. Otočí tým smer guľôčky a tá sa začne kotúľať smerom k jeho tímu.

Pozor

Najprv musíš zakričať svoju odpoveď a až potom k sebe preklopiť hojdačku. Hojdačku nemožno preklopiť, skôr než zakričíš odpoveď. Najprv to vyklop a potom ju naklop!

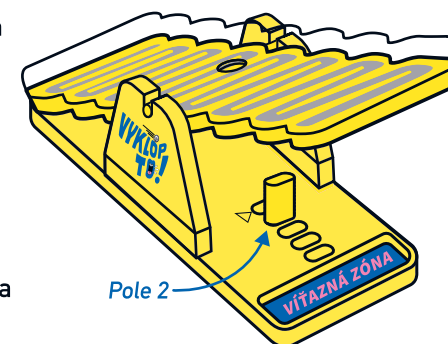
Teraz je na rade opäť začínajúci tím. Hráč, ktorý je ako druhý na ťahu, vykrične novú odpoveď a preklopí hojdačku späť na svoju stranu. Hráči sa striedajú v odpovediach a hra pokračuje, kým jeden z tímov nezvládne včas odpovedať a guľôčka nespadne do víťaznej zóny druhého tímu.

Príklad



CESTA K VÍŤAZSTVU

Vo Vyklop to! platí, že čím lepšie tím hrá, tým ťažšie je preňho vyhrať. Tím, ktorý vyhral prvé kolo, posúva svoj plastový dielik o jedno pole bližšie k svojej víťaznej zóne. To spôsobí, že sa guľôčka smerom k nim začne kotúľať pomalšie a druhý tím tak dostane viac času na svoje odpovede.



Druhé kolo

Hojdačku vráťte do pôvodného stavu a guľôčku vložte späť do otvoru. Zahod'te kartu kategórie, ktorú ste práve hrali, a nahrad'te ju novou kartou – opäť ju vyložte obrázkom nahor vedľa dvoch nepoužitých kariet.

Tím, ktorý prehral, teraz rozhodne, ktorú kartu chce hrať, a nominuje nového hráča, ktorý má odpovedať ako prvý. Hráč otočí kartu kategórie a začína sa znovu.

Tím, ktorý toto kolo vyhrá, posunie svoj dielik o jedno pole vpred.