

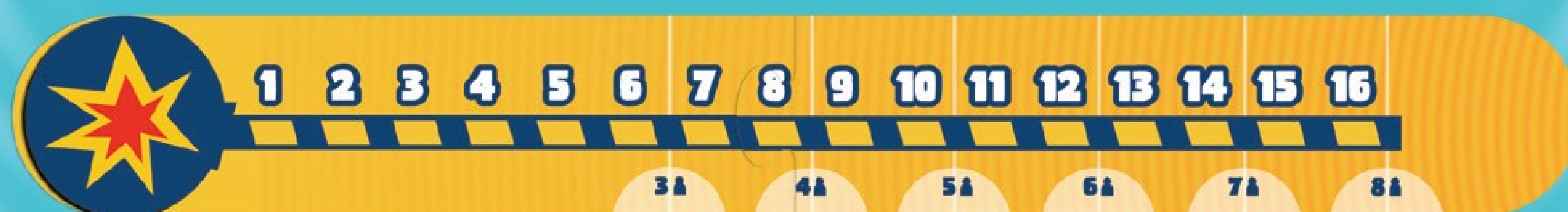


Poznámka: V hre 3 hráčov informátori podávajú hráčom po svojej ľavici 2 doštičky s podmienkou.

KONIEC HRY

Hra môže skončiť dvomi spôsobmi.

- **Žetón fiaska sa dostane až k bombe:** Bum! Prehrali ste! Ach jaj, ach jaj... Možno budete musieť zapracovať na svojich komunikačných schopnostiach.



- **Všetci hráči si aspoň raz zahráli rolu dekodéra bez toho, aby sa žetón fiaska dostal až k bombe:** Vyhrali ste! Môžete sa potľapkať po chrbte. Prečo si nezahrať znova a neskúsiť sa zlepšiť ešte viac?



HERNÉ VARIANTY

Chcete si hru trochu priosťiť alebo sa vám naopak zdá príliš ťažká?

- Môžete si zvoliť **väčší** či **menší** počet kariet so slovom v kôpke každého hráča.
- a/alebo
- Môžete si otočiť vybrané doštičky s podmienkou z **ľahkej** na **ťažkú** stranu. Ako uznáte za vhodné.



Hľadáte inšpiráciu?
Chcete sa (nielen) o našich hrách rozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pridajte sa do skupiny „Hry nás baviť“.



Preklad do slovenštiny: Dominika Štefunková; preklad do angličtiny a jazyková korektúra: Amaia Wilson Frade a Joseph Philipson pre The Geeky Pen. © 2026 Blue Orange Edition. Shout the Clue a Blue Orange sú ochranné známky spoločnosti Blue Orange Edition, Francúzsko. Hra sa vydáva a distribuuje na základe licencie spoločnosti Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francúzsko. www.blueorangegames.eu



PRAVIDLÁ

VALERY FOURCADE



V ohlušujúcej kakofónii rád vašich informátorov musíte dekodovať sériu slov, skôr než vám uplynie čas. A v čom je háčik? Vaši informátori môžu dávať iba také nápovedy, ktoré splňajú ich podmienku. Zachovajte chladnú hlavu, inak sa z vašej hry môže stať fiasko.

OBSAH HRY

- 250 kariet so slovom
- 8 doštičiek s podmienkou (žltá = ľahká, červená = ťažká)
- 1 herný plán fiaska v dvoch častiach (musia sa spojiť)
- 1 žetón fiaska
- 1 časomiera (90 sekúnd)



Chýba vám nejaký komponent alebo je poškodený? Napíšte nám na info@albi.sk, radi vám pošleme nový zdarma!

CIEĽ HRY

Pokúste sa v každom kole spoločne rozlúštiť čo najviac slov, než sa hra zvrhne v úplné fiasko.

PRÍPRAVA HRY

- 1 Zostavte herný plán fiaska a umiestnite ho doprostred stola.
- 2 Žetón fiaska umiestnite na pole na hernom pláne zodpovedajúcem počtu hráčov, ako je znázornené na obrázku nižšie.



Príklad hry 4 hráčov

- 3 Každému hráčovi rozdajte kôpku kariet so slovom lícom nadol.

3 – 4 hráči	5 – 6 hráčov	7 – 8 hráčov
5 kariet so slovom	6 kariet so slovom	7 kariet so slovom

- 4 Časomieru podajte hráčovi, ktorý má v krstnom mene najviac písmen. Tento hráč bude v prvom kole váš **dekodér**. Všetci ostatní hráči sú **informátori**.
- 5 Pred každého informátora umiestnite 1 doštičku s podmienkou. Každý hráč dostane 1 okrem dekodéra. V hre 3 hráčov dostane každý informátor 2 doštičky s podmienkou.

Poznámka: Vašu prvú hru odporúčame hrať so žltou stranou podmienky.

Zvyšné karty a doštičky nechajte v krabici – počas hry ich nebudete potrebovať.



Príprava hry 4 hráčov

AKO HRAŤ

Hrá sa na kolá.

- 1 Akonáhle budete pripravení, **dekodér otočí časomieru**. Potom vezme **prvú kartu so slovom** zo svojej kôpky a **ukáže ju informátorom** bez toho, aby sa na ňu sám pozrel.

2.

Informátori:

Informátori musia všetci naraz dávať **čo najviac nápodiev**. Pamätajte: každý informátor **musí dodržiavať podmienku**, ktorú má pred sebou.

Dekodér:

Dekodér sa na základe nápodiev od informátorov **snaží uhádnuť slovo** na svojej karte. **Môže hádať, koľkokrát chce**.

Poznámka: Nesmiete používať slová s rovnakým základom, ako má hádané slovo.

3. Uhádol dekodér slovo **správne**? Pokiaľ áno, položí kartu so slovom na stôl a **ukáže informátorom ďalšiu kartu so slovom** – na tú sa, samozrejme, nesmie pozrieť.

Pokiaľ sa mu slovo zdá **príliš ťažké**, môže sa dekodér rozhodnúť „**pasovať**“. V takom prípade vloží túto kartu so slovom naspodok svojej kôpky a **odhalí novú kartu**. Pokiaľ zostane čas, bude sa k preskočeným slovám môcť vrátiť.

KONIEC KOLA

Kolo končí po uplynutí času.



Za každé slovo, ktoré sa dekodérovi nepodari uhádnuť, posuňte žetón fiaska na hernom pláne o jedno pole dolu.

NOVÉ KOLO

Dekodér podá časomieru hráčovi po svojej l'avici a ten sa stáva dekodérom v ďalšom kole.

Potom každý hráč podá svoju doštičku s podmienkou hráčovi po svojej l'avici tak, aby pred sebou každý hráč mal jednu podmienku, samozrejme, s výnimkou nového dekodéra.