

A HRY:

v po
íme nesmú
by nevideli
dý tím si
u. Každý
očku papier

NA HRU:

nia svoje
c na hernom
ktorom sa
najkratší čas.
ajú v smere
k.

**Hráči môžu napísať len toľko asociácií, koľko
číslo na poli herného plánu.** Napríklad na po
päť, hráči teda nesmú napísať viac asociácií a
samozrejme povolené). Ak sa hrá s obrázkovou
môžu pomenovať (opísať) obrázok svojimi slo
hrá so slovnou kartou, hráči nesmú zopakovať
zo svojich odpovedí. Odporúčame zapísať si ma
počet asociácií na papier, kam píšete pojmy.

Keď sa presypú presýpacie hodiny, hráči prest
a porovnajú si svoje odpovede. Každá zhodná a
jeden bod. **Za každý bod sa posunú o jedno po
pláne (napr. za tri zhodné odpovede posunie
polia).**

4. BODOVANIE:

Za každú zhodu získavajú spoluhráči jedno postu

polí podľa

**Počet
polí**

1

2

2

4

3

5

rku ako
odných
te ignorujte
, Chod' späť
začínate na
ste limitovaní

hodiny. Hráč, ktorý prvý napíše daný počet asociácií, zakriča „STOP“. Ostatní hráči dokončia slovo a prestanú p

Tím, ktorého hráč zakričal „STOP“, si spočíta body ako prvý. Ďalej v smere hodinových ručičiek si ostatní hráči spočítajú svoje body a posunú svoje figúrky (toto bude dôležité v poslednom kole).

Po zrátaní bodov hra pokračuje ako obvykle v smere hodinových ručičiek.

POLE „CHOĎ SPÄŤ“



Snažte sa nevstupovať na sivé polia so šípkou, ktorá sa tak stane, musíte sa ihneď vrátiť na pole, odkiaľ ste vyšli z poľa ZEMEGUĽA, hrá sa znova akcia ZEMEGUĽA.