

Cieľ hry

Nájsť **štyri vybrané slová** podľa pomôcky spoluhráča v tíme a získať **čo najviac bodov (kariet so slovami)**. Roly v hre:

SPOJÁR: úlohou spojára je pomocou jednoslovnej nápovede prepojiť presne po jednom slove z každého zo štyroch terčov (celkovo teda prepája 4 slová) tak, aby jeho spoluhráči – strelci – uhádli čo najviac prepojených slov.

STRELCI: zvyšní hráči, ktorí hádajú slová podľa nápovede.

Príprava hry

Na stôl rozmiestnite farebné terče podľa počtu tímov. Pri hre **dvoch a troch tímov** otočte lícom hore stranu s vyznačenými **pozíciami pre štyri karty**. Pri hre štyroch tímov otočte lícom hore stranu s vyznačenými **pozíciami pre päť kariet**. Každý terč má odlišnú farbu a každá pozícia na terči má svoje číslo.



Karty so slovami zamiešajte a na každú pozíciu na terčoch umiestnite po jednej karte. Pred hrou sa dohodnite, či budete hrať s **jednoduchšími slovami (tyrkysová strana kariet)** či s **náročnejšími slovami (ružová strana kariet)**. Zvyšné karty zatiaľ odložte nabok.

Poznámka: Slová rôznych náročností môžete i kombinovať.

Každý spojár si vezme jednu zapisovaciu kartičku, jednu kartičku pre nápoved' a zmazateľnú fixku. **Doprostred hernej oblasti** tak, aby na ne mohli všetci hráči rovnako ľahko dočiahnuť, umiestnite žetóny s číslami. Pri hre **dvoch tímov** použijete len žetóny s číslami 1 a 2, pri hre **troch tímov** žetóny 1, 2, 3 a pri hre štyroch tímov použijete **všetky žetóny**. Strelci si vezmú **súpravu štyroch žetónov** rovnakého tvaru.

Priebeh hry

FÁZA NÁPOVEDE

1. Spojári sa pripravia a všetci naraz začnú vymýšľať, ktoré **štyri slová** (príp. 5 slov pri hre 4 tímov) chcú **prepojiť**, a k nim adekvátne **jednoslovnú nápoved'**.

2. Len čo spojár vymyslí jednoslovnú nápoved', zapíše ju na svoju kartičku pre nápoved'. Zároveň do farebných štvorcov na svojej zapisovacej kartičke zapíše čísla štyroch slov, ktoré prepája. Následne **položí obe kartičky lícom dole** pred seba a vezme si dostupný **žetón s najnižším číslom**.

Žetóny s číslami určujú poradie, v ktorom budú strelci z daných tímov hádať hľadané slová. Oplatí sa byť rýchlejší ako súper.

3. Vo chvíli, keď všetci spojári položia svoje kartičky pred seba (a majú teda zapísané nápovede aj vyznačené hľadané slová) a majú rozobrané žetóny s číslami, všetci **naraz otočia svoju kartičku s nápovedou** tak, aby ju mohli vidieť tiež ostatní hráči. Potom postupne **prečítajú svoju nápoved'**. **Kartičku s vyznačenými hľadanými slovami však ponechajú ležať lícom dole!**

FÁZA HÁDANIA

Strelci jednotlivých tímov sa potom **striedajú v hádaní slov**. Prvé slovo háda tím so žetónom „1“, potom háda slovo tím so žetónom „2“ atď. Len čo všetky tímy označia tipovacím žetónom jedno slovo, poradí druhým, tretím a potom štvrtým slovom.

Hádanie prebieha tak, že strelci **postupne umiestnia tipovací žetón** svojho tímu na jednu kartu v každom terči, ktorá podľa nich zodpovedá nápovede ich spojára. Spojár v tejto chvíli ešte **nesmie prezradiť**, či je tip správny alebo nesprávny.

Pozor: Na každej karte môže byť umiestnený len jeden žetón! Pokiaľ vám teda protihráči „zaberú“ kartu, ktorá zodpovedá vašej nápovede, máte smolu.

Poznámka: Každý tím postupne označí jednu kartu v každom terči. I keby ste mali pocit, že vám súper v danom terči „vašu“ kartu vyfúkol, aj tak musíte nejakú kartu označiť. Ktovie, možno sa trafíte!



UKONČENIE KOLA

Vo chvíli, keď tímy **umiestnia všetky svoje tipovacie žetóny** (t. j. každý tím označí 4 karty), **otočia spojári svoje zapisovacie kartičky** a vyhodnotia správnosť odpovedí. Správne uhádnuté karty si daný tím ponechá. Zo zvyšných kariet utvorte odhadzovací balíček.

PRÍPRAVA ĎALŠIEHO KOLA

Na jednotlivé pozície v terčoch náhodne **rozmiestnite nové karty**. Spojári **odovzdajú komponenty** (zapisovaciu kartičku, kartičku pre nápoved' a popisovač) ďalšiemu hráčovi vo svojom tíme a vezmú si súpravu tipovacích žetónov. Žetóny sa vrátia späť doprostred hernej oblasti. **Potom začína ďalšie kolo.**

Koniec hry

Štandardná partia sa hrá na **šesť kôl**. Hráči sa **striedajú v role spojárov a strelcov**. Po šiestich kolách si každý tím spočíta získané karty a tím s väčším počtom kariet sa stáva víťazným. V prípade remízy víťazia všetky remizujúce tímy.

Príklad 1 kola:

- *Karol a Janko plnia úlohu spojárov. Karol ako prvý prepojí 4 slová (kostol, diabol, plameň, história), jedno slovo na každom z terčov, a poznačí si ich čísla na zapisovaciu kartičku. Zároveň na kartičku nápovede napíše slovo **Inkvizícia** (pozrite si obr. 2). Je rýchlejší než Janko, vezme si teda žetón s číslom 1. Janko si vyberie tiež štyri slová (sprievodca, balenie, ležadlo, história), zapíše si ich čísla a napíše nápoved' **Dovolenka**. Premýšľal však dlhšie než Karol, a preto si vezme žetón s číslom 2.*

Ako prvý teda háda slovo a umiestňuje svoj tipovací žetón Karolov tím strelcov, potom Jankov tím a takto sa striedajú celé kolo. Strelci tipujú tieto slová:

- **Karolov tím: 1. kostol** (žltý terč), **2. diabol** (modrý terč), **3. plameň** (červený terč), **4. báseň** (zelený terč)
- **Jankov tím: 1. história** (zelený terč), **2. sprievodca** (žltý terč), **3. chameleón** (modrý terč), **4. ležadlo** (červený terč)

Poznámka: *Strelcom z Karolovho tímu by sa k nápovedi Inkvizícia hodilo slovo „história“, ale, bohužiaľ, Jankov tím bol pohotovejší a slovo im zobral už v prvej fáze tipovania. Aj napriek tomu musí Karolov tím vybrať a označiť jedno slovo na zelenom terči.*

- **Vyhodnotenie:** *Karolov tím správne tipoval tri slová, získava teda príslušné tri karty. Jankov tím vybral v modrom terči slovo „chameleón“ namiesto slova „balenie“ a získava teda tiež tri karty.*

Party

Trefa

ZASIAHNITE MYŠLIENKY
SPOLUHRÁČOV!

1 2

4 ŽETÓNY
S ČÍSLAMI



16 TIPOVACÍCH
ŽETÓNOV
(4 RÔZNE TVARY)



200 OBOJSTRANNÝCH
KARIET SO SLOVAMI



4 KARTIČKY PRE NÁPOVEĎ



4 ZAPISOVACIE KARTIČKY



4 ZMAZATELNÉ FIXKY



4 OBOJSTRANNÉ TERČE
NA UMIESTNENIE KARIET

