

PRAVIDLA HRY



KARETNÍ HRA

ZEMĚ MĚSTO CHYTROLÍN

Na každém bodu záleží.



HRA OBSAHUJE

60 karet písmen včetně 4 karet chytrolín + 60 karet kategorií včetně 10 akčních karet.



PRŮBĚH HRY

1. Zamíchejte zvlášť oba balíčky karet.
2. Rozdejte každému hráči 8 karet písmen do ruky. Balíček karet kategorií a balíček zbývajících karet písmen položte lícem dolů do prostřed stolu.
3. Nejmladší hráč si dobere vrchní kartu balíčku kategorií. Poté si vybere jednu z kategorií na kartě a nahlas ji přečte. Ostatní hráči musí rychle odložit kartu písmene z ruky a říct pojem začínající na toto písmeno, který odpovídá vybrané kategorii.



TIP:

Doporučujeme hrát tak dlouho, dokud někdo nevyhraje tři kola a nestane se tak celkovým vítězem hry.

CÍL HRY

Vaším cílem je zbavit se všech karet písmen.

Rozhodující je první písmeno. U samohlásek nezáleží na délce a v případě souhlásek si můžete dle libosti doplnit diakritiku. Pokud je například vybraná kategorie „**zvíře**“, hráč může odložit kartu „**A**“ a říct „**anakonda**“. Pokud má tento hráč další karty se stejným písmenem, může je také rychle odložit, pokud ho napadnou další pojmy na stejné písmeno.

4. Hráč, který nejrychleji úspěšně odloží kartu písmene, vyhrává tah a dobere si vrchní kartu kategorií. Z ní pak vybere další kategorii.
5. Kdo se jako první zbaví všech svých karet písmen, vyhrává kolo!



AKČNÍ KARTY



SKVĚLÁ PŘÍLEŽITOST

Hráč, který si dobral tuto kartu, si dobere další kartu kategorií a vybere jednu ze 4 kategorií. Hráč, který dokáže nejrychleji odložit kartu písmene, může během 10 vteřin odložit další 2 karty písmen. Může odložit i karty různých písmen, pokud každý pojem spadá do vybrané kategorie.

KRUHOVÝ OBJEZD

Každý hráč předá všechny své karty sousednímu hráči po směru hodinových ručiček.

HROMADNÉ VOLBY

Každý hráč si vylosuje jednu kartu z ruky hráče po své levici. Všichni hráči si kartu vylosují současně.

ŠŤASTNÁ LEVIČKA

Hráč, který si dobral tuto kartu, si vylosuje jednu kartu z ruky hráče po své levici.

BLUDNÝ KRUH

Tato akce se hraje bez karet písmen. Hráč, který si dobral tuto kartu, dobere další kartu kategorií. Vybere jednu kategorii, přečte ji nahlas a řekne první výraz. Hráči se poté střídají po směru hodinových ručiček a každý hráč vždy řekne pojem odpovídající dané kategorii (na počátečním písmenu nezáleží).

Kdo nedokáže vymyslet žádný pojem nebo nějaký zopakuje, musí si vzít trestnou kartu písmene.

TĚŽKÁ VOLBA

Hráč, který si dobral tuto kartu, si vylosuje jednu kartu z ruky hráče dle své volby.

TAKOVÁ SMŮLA

Hráč, který si dobral tuto kartu, si vymění všechny karty v ruce s hráčem, který má v ruce nejvíce karet.



POZOR:

Pokud dojde k dobrání několika akčních karet bezprostředně po sobě, pokračujte v dobírání, dokud nedojde k dobrání karty kategorií. Zbývající dobrané akční karty hrajte postupně v pořadí, v jakém byly dobrány. Po zahrání akční karty je na tahu hráč, který si ji původně dobral.

KARTA CHYTROLÍN

Kartu CHYTROLÍN můžete použít 2 způsoby: Lze ji použít jako žolíka a nahradit tak libovolné písmeno. Pokud vás tedy nenapadá žádný pojem na vaše karty písmen, můžete jednoduše odložit kartu CHYTROLÍN a říct pojem na libovolné písmeno.

Druhým možným použitím je přebítí: Pokud například jiný hráč na kategorii „**zvíře**“ odloží kartu písmene „**A**“ a řekne „**anakonda**“, můžete jej přebít tím, že odložíte kartu CHYTROLÍN a řeknete například „**aligátor**“. Hráč, který byl takto přebit, si musí vzít trestnou kartu. Kartou CHYTROLÍN lze také přebít jinou kartou CHYTROLÍN a vhodným pojmem na správné počáteční písmeno.

REMÍZA

Pokud více hráčů odloží kartu a řekne správný pojem současně, dojde k remíze. Tito remizující hráči nyní odehrají další tah se stejnými kartami písmen, musí však najít vhodný pojem pro novou kategorii. Tu vybere hráč, který vybíral kategorii předchozí.

Vítěz remízy poté odloží svou kartu písmene.



TRESTNÉ KARTY

Pokud někdo řekne nesprávný pojem (který např. nespadá do vybrané kategorie), musí si jako trest kromě své chybně odložené karty vzít i novou kartu písmene z balíčku. Navíc tento hráč vybere následující kategorii.

PŘEJEME VÁM SPOUSTU ZÁBAVY!



DENKRIESEN

Grafický design: Felix Holzkämper a Marc Grimmer
Ilustrace: Lea Cheyenne Sauskat / aka MoraMoor

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek
Grafická úprava: Jakub Matlovič
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.