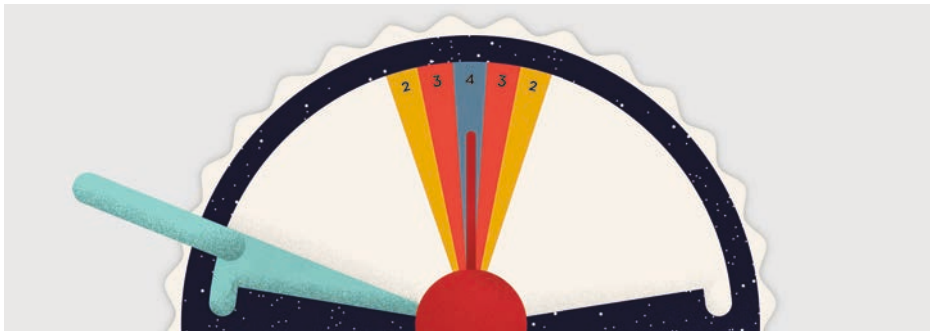


Jak hrát hru

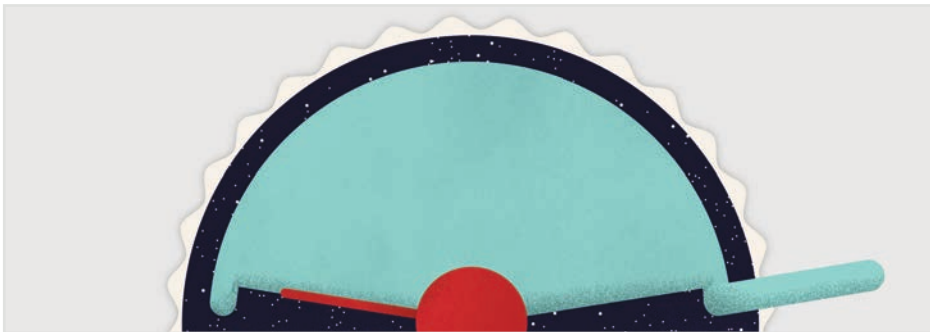
NALADĚNÍ

Váš cíl je prostý.



Pokuste se nastavit červený ukazatel
co nejbližší středu barevného terče.

Má to jeden háček.



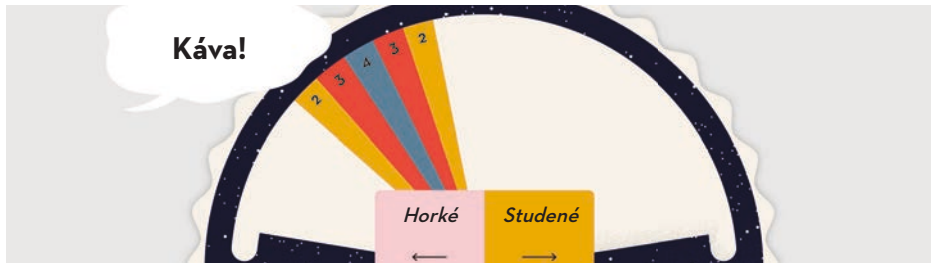
Terč je zcela zakrytý modrou clonou
a v každém kole se nachází na jiném, náhodném místě.

Naštěstí je jeden ze spoluhráčů telepat a ví přesně,
kde se terč nachází!



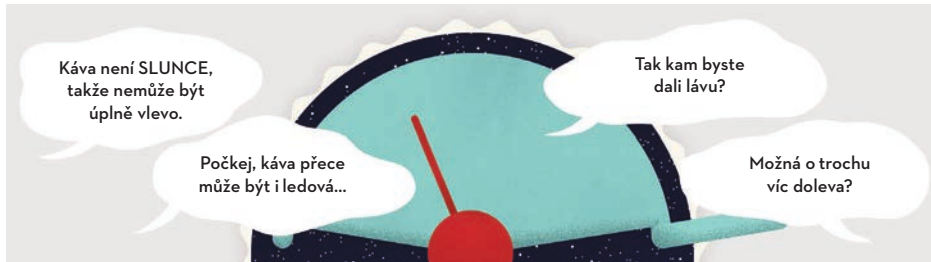
Dobře si jednu z karet se dvěma protikladné pojmy, například
„Introvertní - Extrovertní“ nebo „Horké - Studené“.

Telepat dává náповědu, která určuje polohu terče
NA ŠKÁLE mezi těmito dvěma pojmy.



V tomto příkladu je terč mírně na „horké“ straně, takže telepat řekne „káva“, protože káva je horká, ale není to ta nejvíc horká věc, jakou si lze představit.

Telepatův tým teď musí náповědu probrat
a rozhodnout, kam nastaví ukazatel.



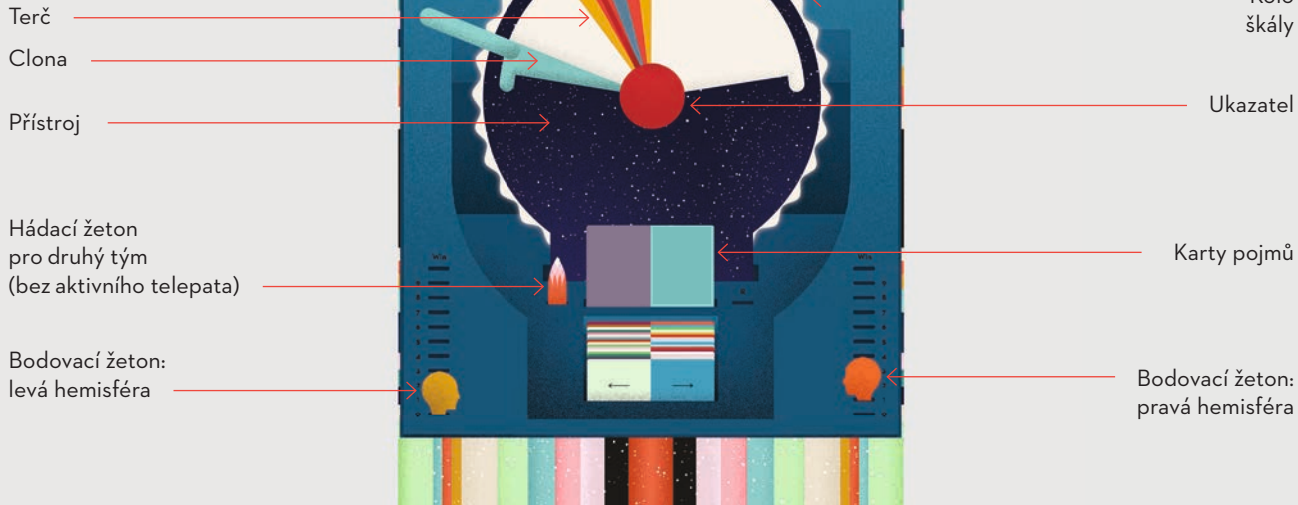
Všichni nahlas přemýšlejí a zvažují různé bláznivé nápady,
zatímco druhý tým se vás snaží zmást špatnými radami.

Nakonec telepat odkryje clonu
a odhalí, zda kazatel zasáhl terč.



Čím blíže jste ke středu terče, tím více bodů získáte!
(Druhý tým má také šanci získat body.)

PŘÍPRAVA HRY



SHRNUTÍ HRY

NALADĚNÍ je společenská hra, ve které dva týmy soutěží ve čtení myšlenek.

Týmy se střídají v otáčení ukazatele a snaží se odhadnout polohu terče na škále, která je zakrytá clonou. Jeden hráč z aktivního týmu – telepat – zná přesnou polohu terče, ale smí říct nápovědu, která naznačuje pouze jeho polohu NA ŠKÁLE mezi dvěma protikladnými pojmy. Následně musí jeho spoluhráči hádat, kde se terč nachází.

POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ HRY

Příprava hry NALADĚNÍ trvá méně než minutu a hraje se přímo v krabici. Hru si můžete jednoduše podávat, aniž bys-

te z krabice cokoli vytahovali. Nejprve zasuňte přístroj (velký plastový předmět s ukazatelem a otočným kolem) do otvoru uprostřed pořadače. Poté zasuňte 3 žetony – obě „hlavy“ a hádací žeton – do příslušných otvorů. Schéma vlevo ukazuje, kam co patří.

Nyní se rozdělte do dvou přibližně stejně velkých týmů. V každém týmu vyberte, kdo bude jako první telepat (kdo bude napovídat).

Tým, který hraje jako první, začíná s 0 body. Tým, který jde na řadu druhý, začíná s 1 bodem. Týmy nazýváme levá hemisféra a pravá hemisféra, ale můžete si zvolit i vlastní názvy.

A to je vše! Nyní jste připraveni se naladit.

TELEPATICKÁ FÁZE

Každý tah začíná tím, že telepat týmu, který je na řadě, otočí kolem škály, čímž náhodně změní polohu terče. Poté si dobere jednu kartu pojmů a řekne svému týmu náповědu, která naznačuje pozici NA ŠKÁLE mezi dvěma pojmy na kartě.

Telepat by měl vše provádět skrytě, aby hráči ani jednoho týmu neviděli, kde se terč nachází.

Telepat by měl dodržovat tento postup (je poměrně podrobný, ale v praxi je to jednoduché):

1. **Zatáhněte clonu:** Otočte pomocí plastového úchytu clonu tak, aby se zcela zavřela a zapadla (zacvakla) na své místo.

2. **Vyberte si zadání:** Doberte si 1 kartu pojmů z balíčku. Karty jsou oboustranné a telepat si může vybrat stranu, kterou chce pro svou náповědu použít. Na většině karet je jedna strana „běžná“ a druhá „nezvyklá“. Příliš nad tím nepřemýšlejte – jednoduše si vyberte tu, která vás více zaujme!

Kartu vložte do otvoru před přístrojem vybranou stranou dopředu a přečtěte ji nahlas tak, aby pojmy slyšely oba týmy.

3. **Náhodně určete polohu terče:** Otáčejte kolem škály – prsty po jeho vlnkovaném okraji –, dokud si nebudete jistí, že je terč ve zcela náhodné poloze. Během otáčení musí být clona ZATAŽENÁ: nemůžete ji nechat otevřenou, abyste si polohu terče vybrali.

4. **Odtáhněte clonu:** Pomocí plastového úchytu otevřete clonu a podívejte se, kde se terč nachází. Clonu byste měli vždy otevřít ÚPLNĚ, i když terč uvidíte už při částečném otevření. V opačném případě by ostatní hráči mohli odhadnout přibližnou polohu terče.

Výjimečně se může stát, že střed terče (výsek za 4 body) nebude vůbec vidět. Pokud se to stane, zatáhněte clonu a znovu otočte kolem. Pokud je střed terče viditelný alespoň částečně na levém nebo pravém okraji, poloha je platná – i kdyby šlo jen o tenký proužek.

5. **Řekněte náповědu:** Podívejte se, kde se nachází střed terče v rámci viditelné části kola. Následně vymyslete náповědu, která odpovídá poloze terče NA ŠKÁLE mezi dvěma pojmy na vybrané kartě. Pravidla pro správné poskytování náповěd najdete dále.

6. **Zatáhněte clonu:** Pomocí plastového úchytu clonu zcela zavřete. Poté otočte krabici směrem ke svému týmu, aby mohli manipulovat s přístrojem.

Od této chvíle telepat přestává ZCELA komunikovat!

Poté, co telepat řekne svou náповědu, nesmí už NIC říct – dokonce ani nic upřesňovat – a musí zachovat naprosto kamennou tvář.

Pokud telepat po vyslovení náповědy jakýmkoli způsobem (verbálně nebo neverbálně) naznačí polohu terče, je na ostatních hráčích, aby rozhodli, zda a jak jeho tým potrestají. My obvykle necháme telepata říct novou náповědu s novou kartou a novou polohou terče, ale uvědomujeme si, že je to velkorysé.

TÝMOVÁ FÁZE

Poté, co telepat vysloví svou náповědu, je na zbytku týmu, aby se naladili na stejnou vlnu, PŘEČETLI TELEPATOVOY MYŠLENKY a otočili ukazatel co nejblíže ke středu terče.

Toto je podstata celé hry a prakticky zde neplatí žádná pravidla: spoluhráči mohou diskutovat, debatovat a dohadovat se jakýmkoli způsobem.

Když se tým dohodne na výsledku, oznámí soupeřům, že jejich nastavení ukazatele je finální.

Během této fáze mějte na paměti dvě věci:

- Nepoužívejte procenta ani čísla jako pomůcku při otáčení ukazatele.

Jelikož je hra založená na intuici, měli byste spíše používat vyjádření jako „mnohem víc doprava“ nebo „trochu níž“ místo „otoč to na 25 %“.

Není za to žádný postih, ale měli byste se tomu vyhnout v duchu fair play a pro lepší herní zážitek.

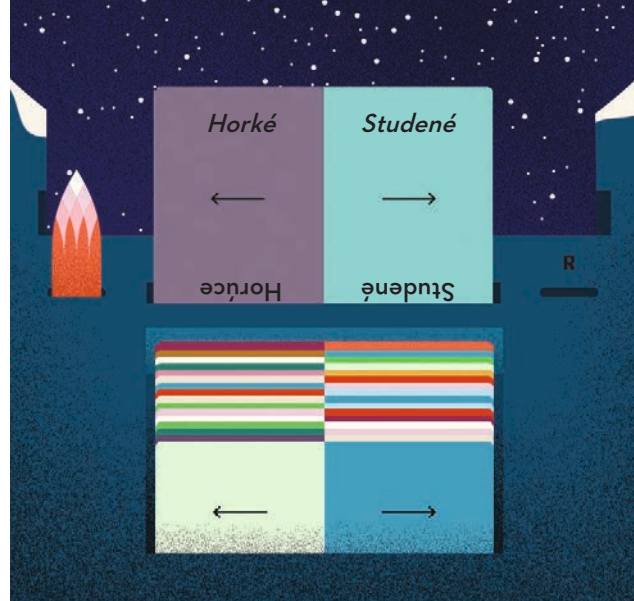
- Každý v týmu má právo kdykoli pohnout ukazatelem. Je na samotném týmu, jak se mezi sebou dohodnou.

FÁZE VLEVO/VPRAVO

Ve hře NALADĚNÍ mají OBA týmy vždy šanci z jedné nápovědy získat body.

Poté, co telepatův tým potvrdí finální polohu ukazatele, dostane druhý tým možnost tipnout si, zda se střed terče (výsek za 4 body) nachází nalevo, nebo napravo od ručičky. Tato diskuse by měla být poměrně krátká, protože jde o jednoduché rozhodnutí: VLEVO, nebo VPRAVO. Tým vyjádří svůj odhad umístěním hádacího žetonu do otvoru VLEVO nebo VPRAVO vedle karty pojmů.

Například obrázek na této stránce ukazuje, že tým tipuje VLEVO – myslí si tedy, že telepat chtěl vyjádřit něco VÍCE HORKÉHO, než odpovídá aktuálnímu odhadu týmu.



BODOVACÍ FÁZE

Když oba týmy potvrdí své odhady, nastává nejnapínavější část hry: ODHALENÍ. Telepat odkryje clonu, aby ukázal polohu terče. Jeho tým získá body, pokud se ukazatel nachází v barevné oblasti terče, a to podle čísla na zasaženém barevném výseku (2–4 body). Pokud ručička stojí přesně na hranici mezi dvěma hodnotami, telepatův tým vždy získá tu vyšší z nich.

Druhý tým získá 1 bod, pokud správně uhodl, zda se střed terče nachází vlevo nebo vpravo od konečné polohy ukazatele. Pokud se telepatův tým trefil dokonale (výsek za 4 body), druhý tým nemůže získat žádné body.

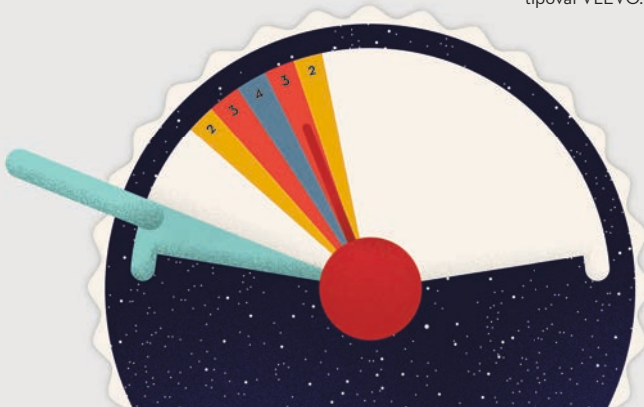
Posuňte bodovací žeton každého týmu o příslušný počet bodů.

TELEPATŮV TÝM

Získává počet bodů uvedený na výseku terče, ve kterém se nachází ukazatel. Na obrázku níže tým získává **3 body**.

DRUHÝ TÝM

Body získává za uhodnutí, zda je střed terče vlevo nebo vpravo od ručičky ukazatele. V níže uvedeném příkladu by tým získal **1 bod**, pokud by tipoval VLEVO.



JAK PROBÍHÁ HRA

TELEPATICKÁ FÁZE: Telepat aktivního týmu poskytuje ná-
povědu.

TÝMOVÁ FÁZE: Telepatův tým diskutuje a nastaví ukazatel.

FÁZE VLEVO/VPRAVO: Druhý tým hádá vlevo/vpravo.

BODOVÁNÍ: Telepat odhalí terč a udělují se body.

Po bodování začíná svůj tah druhý tým, **KROMĚ PŘÍPADU, kdy se aktivuje pravidlo o dohánění** (podrobně popsané v následující části). Hra takto pokračuje dál a týmy se střídají v poskytování nápověd, přičemž v každém tahu je telepatem jiný hráč.

DŮLEŽITÉ PRAVIDLO O DOHÁNĚNÍ

Bez ohledu na to, o kolik bodů jeden tým prohrává, má ve hře NALADĚNÍ vždy šanci soupeře dohnat. Pokud telepatův tým získá 4 body a po započítání bodů stále prohrává, je ihned znovu na tahu (s novým hráčem v roli telepata).

To znamená, že tým, který prohrává 0:9, by teoreticky mohl odehrát 3 tahy za sebou a vyhrát.

VÍTĚZSTVÍ

Když některý tým dosáhne 10 bodů, hra končí a tým s více body vyhrává! V případě remízy má každý tým poslední tah „náhlé smrti“. Tým, který v tomto tahu získá více bodů (včetně bodu za odhad VLEVO/VPRAVO), se stává vítězem. Pokud remíza přetrvává, opakujte tento postup, dokud jeden z týmů nevyhraje.

POSKYTOVÁNÍ NÁPOVĚDY: ZÁVAZNÁ PRAVIDLA

NALADĚNÍ je hra plná kreativních nápořád. Snažili jsme se proto dát hráčům co největší svobodu. Tato pravidla slouží pouze k omezení způsobů poskytování nápořád, které by mohly hru narušit. Beze všeho si je ale upravte tak, aby co nejlépe vyhovovala vám a vašim přátelům. A pokud to uděláte, dejte nám vědět, co jste vymysleli!

1. Vyjádřete jen jednu myšlenku: Nápořád by neměla spojoovat více idejí ani obsahovat příliš mnoho vysvětlujících souvislostí. Slova jako „A“, „ALE“, „ZATÍMCO“, „KTERÝ“ a „KDYŽ“ jsou v některých případech v pořádku, ale ne tehdy, když jimi v podstatě spojujete dvě nápořady do jedné. Jasným varovným signálem je, že tým nejprve probírá jednu část nápořady, pak druhou a snaží se přijít na to, jakou má která z nich váhu.

PŘÍKLAD: Bezpečné – Nebezpečné

POVOLENO: „Honda Accord“ nebo „psaní SMS při řízení“

NEPOVOLENO: „psaní SMS při řízení Hondy Accord“ nebo „bungee jumping nad krokodýly“

2. Nic si „nevymýšlejte“: Nápořád musí existovat jako skutečná (nebo fiktivní) věc ve světě i mimo vaši hru. Může jít o fikci, ale nesmí to být něco, co si vymyslíte výhradně pro tuto konkrétní situaci.

PŘÍKLAD: Mistrovské dílo – Propadák

POVOLENO: „Mona Lisa“ nebo „ta špatně zrestaurovaná freska Ježíše“

NEPOVOLENO: „album Beatles nazpívané pouze Nicolasem Cagem“ nebo „sci-fi verze Tří oříšků pro Popelku“

3. Držte se tématu: Vaše náповěda musí souviset s pojmy na kartě pro dané kolo. Není dovoleno využít dvojznačnost pouze jednoho z pojmů, např. „suché“ ve smyslu strohé. Pokud však mají oba pojmy stejný přenesený význam, jako v příkladu níže, můžete ho použít.

PŘÍKLAD: Špinavé – Čisté

POVOLENO: „můj pokoj“ nebo „svědomí“ nebo „peníze“

NEPOVOLENO: „rychlost světla“ (mimo téma)

4. Nepoužívejte slova na kartě ani žádná synonyma: Nesmíte používat slova ze stejné „rodiny“, do které patří pojmy na kartě.

PŘÍKLAD: Mírumilovné – Bojovné

POVOLENO: „Gándhí“ nebo „Amerika“

NEPOVOLENO: „mír“ nebo „mírotvůrce“ nebo „bojovník“

5. Žádná čísla: Nesmíte používat čísla, procenta, poměry ani nic číselného, čím byste se snažili nenápadně naznačit polohu terče.

Pokud je však číslo součástí vlastního jména nebo názvu věci, je to v pořádku.

PŘÍKLAD: 80. léta – 90. léta

POVOLENO: „skladba One od U2“ nebo „Beverly Hills 90210“

NEPOVOLENO: „rok 1991“ nebo „tři čtvrtě na dvanáct“

POSKYTOVÁNÍ NÁPOVĚDY: DOPORUČENÍ

Tato pravidla nejsou stoprocentně nutná, ale zjistili jsme, že zlepšují atmosféru hry, zejména pokud hráči začnou ohýbat pravidla způsobem, který snižuje zábavnost hry.

6. Bud'te struční: Snažte se používat pět slov nebo méně. Často to zabrání hráčům dávat příliš cílené a překombinované nápovědy.

PŘÍKLAD: Člověk, na kterého si troufneš – Člověk, který by ti pořádně naložil

DOPORUČENO: „můj starší bratr“

NEDOPORUČENO: „můj starší bratr, který cvičí každý den v pět ráno“

7. Žádné přívlastky: Slova jako „ale“, „velmi“, „téměř“, „trochu“

a „tak nějak“ téměř vždy způsobí, že tým začne zvažovat rozdíl mezi samotnou nápovědou a použitým přívlastkem. To samé platí pro přidávání výrazů jako „po [určité době]“ nebo „během [něčeho jiného]“. Snažte se o jednoduchost.

PŘÍKLAD: Špatné rande – Dobré rande

DOPORUČENO: „dívat se na strašidelný film“

NEDOPORUČENO: „dívat se na velmi strašidelný film“ nebo „jít na večeři po roce manželství“

8. Používejte vlastní jména: Když karta vyžaduje konkrétní kategorii, například „_____ člověk“, snažte se použít konkrétní jméno, a ne „něco, co...“ nebo „někdo, kdo...“.

PŘÍKLAD: Nepříjemný člověk – Milý člověk

DOPORUČENO: „Freddy Krueger“

NEDOPORUČENO: „někdo, kdo krade dětem sladkosti“

NEJČASTĚJŠÍ OTÁZKY

Pokud je na kartě v tomto kole „Smutná píseň – Veselá píseň“, můžu říct „Vesele, vesele“ od Karla Kryla, i když obsahuje slovo z karty?

Ano. Za předpokladu, že nápověda stále souvisí s tématem, je to v pořádku, protože odkazujete na název díla, nikoli na samotný pojem.

Můžu používat slovní hříčky nebo dvojznačnosti?

Slovní hříčky téměř vždy porušují pravidlo „držte se tématu“. Představte si například kartu „děda Vševěd – hloupý Honza“ a k ní nápovědu „perníková chaloupka“, protože v pohádce

vystupuje postava jménem „Jeníček“. Je to docela chytré, ale v podstatě jde o podvádění.

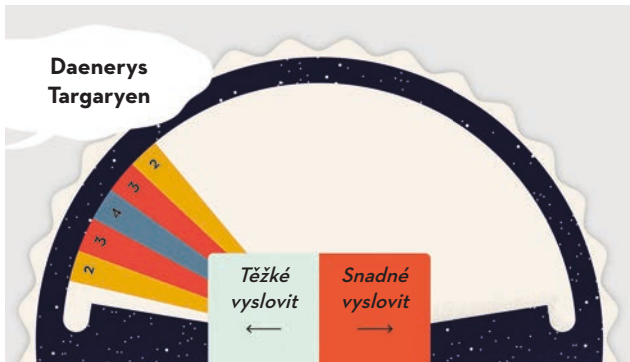
Můžu používat rýmy, homonyma a podobně?

Ano – ale hrajte fér, žádné podvádění!

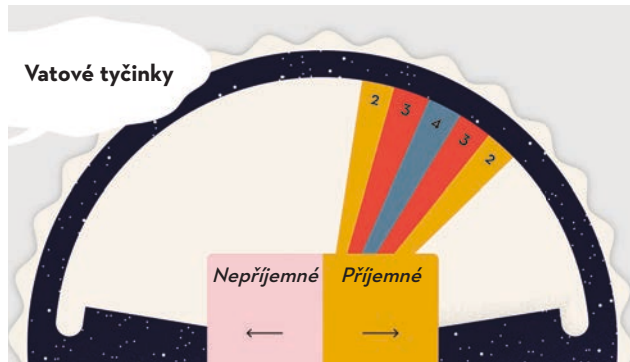
Když je terč v krajní poloze úplně vlevo nebo vpravo, vidíme malou část barevné oblasti i na *opačné* straně spektra. Může náš tým získat body, pokud zasáhne tuto část?

Vzhledem k zákonům geometrie nebylo možné tomuto jevu zabránit. Měli byste však ignorovat jakoukoli viditelnou část terče na opačné straně, než se nachází střed terče (výsek za 4 body). Ten je vaším jediným cílem.

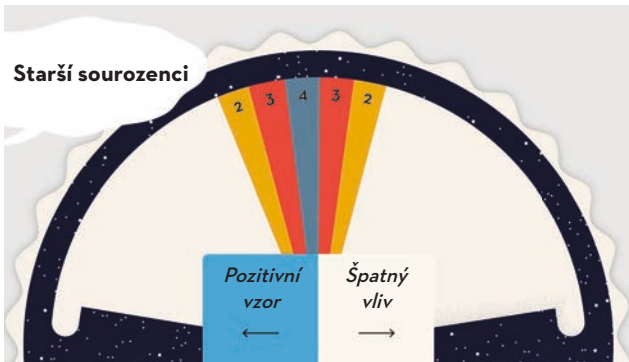
PŘÍKLADY VELMI DOBRÝCH NÁPOVĚD (Všechny pocházejí od hráčů, kteří se zapojili do naší denní výzvy na síti X @wavelengthdaily)



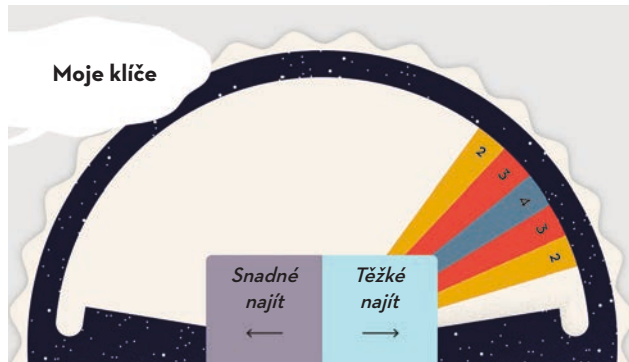
Nápověda od @MesaGameLab



Nápověda od @gemini6ice



Nápověda od @JohnduBois



Nápověda od @zannah

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

V této variantě hry všichni vyhrávají nebo prohrávají společně jako jedentým. Výborně funguje při 2–5 hráčích, ale můžete ji hrát v jakémkoli počtu. Pravidla jsou téměř stejná, až na tyto výjimky:

- Na začátku vložte do přihrádky na karty pouze 7 náhodných karet pojmů. Jakmile se balíček vyčerpá, hra končí. Poté použijte tabulku vpravo, abyste zjistili, jak jste si vedli!
- Bodování funguje stejně jako obvykle, s tím rozdílem, **že středový výsek má hodnotu pouze 3 body - ale ZÁROVEŇ si za něj můžete dobrat kartu navíc** a přidat ji do balíčku. Tím si hru prodloužíte o jedno kolo.
- Fázi hádání vlevo/vpravo zcela vynechejte.

Skóre

0–3

4–6

7–9

10–12

13–15

16–18

19–21

22–24

25+

Jak se vám dařilo

Určitě je ten přístroj v zásuvce?

Zkuste to vypnout a znovu zapnout.

Foukněte do spodní části přístroje.

Ujde to! Žádná sláva, ale ujde to.

TAK BLÍZKO

Vyhráli jste!

Jste správně... naladění

Galaktický intelekt



TVŮRCI

Autoři hry: Wolfgang Warsch, Alex Hague a Justin Vickers

Grafika a design: Hvass&Hannibal

Technické řešení: Sarah Pavis

Výroba: Strom Mfg

Vydavatel: Palm Court

Distributor pro ČR: Rexhry.cz - Rexport, s. r. o.,
Palackého třída 198/72, 612 00 Brno,
email: obchod@rexhry.cz

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

PODĚKOVÁNÍ

Děkujeme všem našim přátelům a testerům hry, včetně Alana Gerdinga, Alexy McKayové, Alexandra Pfistera, Allena Tana, Amy Sebeso-

nové, Andrewa Kaye, Andyho Mesy, Ashera Vollmera, Chantal Johnsonové, Charlieho Trana, Cher-Wen DeWittové, Coryho Margulise, Dana „Shoe“ Hsu, Davida Cartera, Donalda Shultze, Dwighta Haeslera, Edwarda Soderberga, Edwarda Uhlera, Elaine a Efky z No Pun Included, Elizabeth Goodspeedové, Erica Garneau, Erica Zimmermana, Freda Benensona, Grace Margulisové, Gunthera Dastla, Jamese Nathana Spencera, Jessicy Cassady Davisové, Joshe Sterna, Juana Jose Lada, Juliana Steindorfera, Kali Handelmanové, Karoline Kollmannové, Kevina Nguyena, Kristen Leachové, Kurtise Melbyho, Kylea McKaye, Lucase Cosense, Madison Boanové, Markuse Slawitscheka, Marnie Thompsonové, Massima Zeppetelliho, Matta Leese, Mikea Chucka Bretzlaffa, Nicka Rigglea, Niki Shultsové, NYU Game Center, Petra Prinze, Randa Lemleyho, Rebecca Martinové, Renee Hammerové, Rikkiho Tahta, Roberta Vinluana, Sarah Pavisové, Seana McCoye, Sebastiana Kollmanna, SHUX, Stefana Schreibmaiera, Toma Dykea, Zacha Gagea a Zadie Louise Martin Vickersové.

A OBROVSKÉ poděkování patří každému z našich 8 674 podporovatelů na Kickstarteru. Bez vás by tato hra neexistovala!

PRAVIDLA PRO NÁPOVĚDU

- Vyjádřete jednu myšlenku
- Nevymýšlejte si neexistující věci
- Držte se tématu
- Nepoužívejte synonyma
- Nepoužívejte čísla

TIPY PRO DÁVÁNÍ NÁPOVĚDY

- Maximálně 5 slov
- Nepoužívejte upřesnění jako „velmi“, „tak trochu“ nebo „po třech drincích“
- Používejte konkrétní názvy, ne „někdo, kdo...“, „místo, kde...“ nebo „věc, která...“

PRŮBĚH KOLA

1. Hráč v roli telepata se připraví a dá nápovědu:
 - Zavřete clonu
 - Doberte si jednu kartu a vyberte si stranu
 - Otočte kolem na náhodnou pozici
 - Otevřete clonu
 - Dejte nápovědu
 - Zavřete clonu
2. Tým telepata diskutuje a nastaví ukazatel
3. Druhý tým tipuje: VLEVO, nebo VPRAVO
4. Telepat otevře clonu a odhalí terč
5. Bodování
6. Druhý tým je na tahu (pokud se neuplatní pravidlo dohánění)