



Herní materiál



91 karet
s fotografiemi
(oboustranných)



48 žetonů
souřadnic
(3 od každého
druhu)



1. sada:
24 barevných kostiček
(3 od každé barvy)
a 1 rámeček



2. sada:
6 různých
dřevěných
kostek



3. sada:
4 špalíčky
a 4 kameny



4. sada:
19 karet
se symboly



5. sada:
1 dlouhá a 1 krátká
tkanička

Dále:
4 žetony s čísly
4 žetony s písmeny
4 žetony s logem hry
1 plátěný sáček
1 bodovací bloček

Příprava hry

Zamíchejte balíček 91 karet s fotografiemi, náhodně vyberte 16 z nich a rozložte je na stole do mřížky o velikosti 4 × 4 karty (viz obrázek napravo). K řádkům přiložte žetony s písmeny a ke sloupcům žetony s čísly. Karty zůstanou po celý průběh hry na stejném místě.

Žetony souřadnic vložte do sáčku a důkladně je zamíchejte.

Každý hráč si vezme náhodnou sadu předmětů. Zbývající sady (pokud hrajete ve 3 či 4 hráčích) položte napravo od nejstaršího hráče. Poté každému hráči rozdejte 1 bodovací list a psací potřebu (nejsou součástí hry). Nakonec každý do prvního řádku svého bodovacího listu napište jména ostatních hráčů.



	Dan	Lučka	Heiča	Jarek	
1					

Průběh hry

Průběh jednoho kola

- Každý hráč si ze sáčku vylosuje 1 žeton souřadnic.** Na žetonu se nachází kombinace písmene a čísla, která vám určí vaši tajnou fotografii. Vylovaný žeton nikomu neukazujte a položte ho před sebe lícem dolů.
- Všichni hráči se pomocí své sady předmětů pokusí napodobit tajnou fotografii tak, aby ji ostatní poznali.** Všichni hráči tvoří současně. Předměty můžete uspořádat libovolně a nemusíte použít všechny. Výjimku tvoří karty se symboly, z nichž musíte vždy vyložit řadu 2 až 5 karet, a barevné kostičky – ty musíte vždy umístit do mřížky o velikosti 3 × 3, tj. použít přesně 9 kostiček. Abyste pomohli ostatním s orientací své nápovědy, můžete pod její spodní stranu umístit žeton s logem hry představující plaketu. (Pod karty se symboly jej umísťovat nemusíte a rámeček na barevné kostičky již stejnou plaketu obsahuje.)

Příklady:



3. Které fotografie ostatní hráči napodobili?

Pod jméno každého hráče na svém bodovacím listu napište svůj tip (souřadnice), kterou fotografií podle vás napodoboval. Pokud si nejste jisti, prostě zkuste hádat, abyste ostatní příliš nezdržovali.

	Dan	Lučka	Heiča	Jarek
1	B2	A3	B2	C4
2				

Každý žeton souřadnic se ve hře nachází třikrát. Je tedy možné, že bude více hráčů napodobovat stejnou fotografii, ale pomocí jiné sady předmětů.

Můžete hrát i **variantu**, kdy nebudete po každém kole vyměňovat použité fotografie. Abyste se vyhnuli tomu, že bude stejná fotografie muset být napodobena pomocí stejné sady předmětů,

můžete se dohodnout takto: Hráč, jehož se to týká, si vylosuje ze sáčku nový žeton souřadnic a poté do něj vrátí svůj původní žeton.

Pravidla hry

Hra Daniely a Christiana Stöhrových
pro 3–5 hráčů



- Nakonec vyhodnotíte své tipy. Předtím, než hráč odhalí svůj žeton výběru, ostatní nahlas řeknou, jak tipovali.** Každý hráč, který danou fotografií uhodl, získá 1 bod. Hráč, který ji napodoboval, získá 1 bod za každý správný tip ostatních hráčů. Získané body zapisujte do posledního sloupce na bodovacím listu. Postupně po směru hodinových ručiček takto obodujte fotografie všech hráčů. Pokud například v jednom kole hráč uhodl 2 cizí fotografie a jeho fotografií uhodli 3 hráči, získá celkem 5 bodů.

Příprava dalšího kola

Fotografie, které jste právě napodobovali, vyměňte za nové z balíčku. Ty použité vraťte do krabice. Které fotografie musíte vyměnit, poznáte podle použitých žetonů souřadnic, které poté vraťte zpátky do sáčku.

Každou sadu předmětů nyní přesuňte o jedno místo doleva. Pokud hrajete v 5 hráčích, prostě svou sadu předejte hráči po vaší levici. Při hře 3 nebo 4 hráčů se napravo od nejstaršího hráče nachází 1–2 další sady, jež také musíte přesunout o jedno místo doleva. Nejstarší hráč tedy dostane sadu, jež nebyla v předchozím kole využita, a sada jeho souseda po pravici naopak nebude využita v kole následujícím.

Konec hry

Hra skončí po odehrání 5 kol. V průběhu hry tedy každý hráč napodoboval pomocí všech sad předmětů, s každou právě jednou.

Sečtěte body ze všech kol a výsledek zapište do posledního políčka bodovacího listu. Vítězem se stává hráč s nejvyšším celkovým součtem. V případě shody hráči vítězství sdílí.