

Pravidla hry



BYSTRO OČKO™



MINDOK

Rychlá
otáčecí
postřehová hra!

od 6 let • pro 2 až 6 hráčů



Herní materiál:

- 6 oboustranných kol
- 100 obrázkových karet
- Ilustrovaná pravidla



CÍL HRY

Otočte kartu s obrázkem, co nejrychleji točte kolem a v okénku hledejte stejný symbol, jako je na kartě. Za každé vyhrané kolo získá hráč kartu jako bod.



PŘÍPRAVA HRY

Hráči se domluví na společné úrovni obtížnosti:

LEVEL I se hraje se zelenými kartami.



LEVEL II se hraje s červenými kartami.



LEVEL III se hraje jak se zelenými, tak s červenými kartami (půl na půl).



Každý hráč obdrží jedno oboustranné kolo.

Vyberte si 18 karet, důkladně je promíchejte a umístěte tento balíček do středu stolu.



PRŮBĚH HRY



HRA ČÍSLO 1 - ORIGINÁLY

LEVEL I

(Hraje se se zelenými kartami na zelené straně kola.)

1. Otočte horní kartu balíčku a prohlédněte si obrázek.
2. Otáčejte kolem v libovolném směru tak dlouho, dokud se obrázek neobjeví v kterémkoli ze 3 okének.
3. Vítězný bod (karty s hledaným obrázkem) získá hráč, který najde symbol nejrychleji!
4. Otočte další kartu z balíčku a hrajte znovu.
5. Hra končí ve chvíli, kdy je balíček rozebrán. Vítězí hráč s **nejvyšším** počtem získaných karet.



LEVEL II

(Hraje se s červenými kartami na červené straně kola.)

1. Otočte horní kartu balíčku a prohlédněte si dvojici obrázků.
 2. Otáčejte kolem v libovolném směru tak dlouho, dokud se oba obrázky neobjeví v kterémkoli ze 3 okének.
- POZOR! Dvojice se může objevit jak společně v jednom okénku, tak ve dvou různých okénkách.**
3. Vítězný bod (karty s hledaným obrázkem) získá hráč, který najde oba symboly nejrychleji.
 4. Otočte další kartu z balíčku a hrajte znovu.
 5. Hra končí ve chvíli, kdy je balíček rozebrán. Vítězí hráč s **nejvyšším** počtem získaných karet.



LEVEL III

(Hraje se s oběma barvami na obou stranách kola.)

Level 3 hrajeme jako kombinaci her Level 1 a Level 2; odvíjí se od aktuální karty ve hře.

Pokud hrajeme se zelenou kartou, použijeme ke hledání zelenou stranu kola. Pokud je na řadě červená karta, hledáme dvojici obrázků na červené straně kola.



OBMĚNY HRV



HRA ČÍSLO 2 – NA POSLEDNÍHO

1. Hrajeme s 18 kartami, vybereme si jeden ze tří Levelů popsaných ve Hře číslo 1.
2. Hráči opět hledají obrázek či dvojici obrázků zobrazených na kartě.
3. **Kartu získá nejpomalejší hráč.**
4. Po rozebrání balíčku vítězí hráč s **nejnižším** počtem karet.

HRA ČÍSLO 3 – VYPRÁVĚNÁ (3 A VÍCE HRÁČŮ)

1. Hrajeme na kole libovolné barvy.
2. V každém kole jeden hráč popisuje. Na svém kole si vybere jeden z obrázků, který popisuje, aniž by jej přímo pojmenoval. Postupně o popisovaném obrázku přidává podrobnosti. Například:

Žije na sněhu!



Má klobouk!

Má místo nosu mrkev!

3. Ostatní hráči hledají v okénkách svého kola popisovaný obrázek.
4. Nejrychlejší hráč získá bod (jednu kartu) a v příštím kole popisuje.
5. Vítězí hráč, který jako první získá 5 bodů.



HRA ČÍSLO 4 – V ŘADĚ



1. Hrajeme s 18 kartami, vybereme si jeden ze tří Levelů popsaných ve Hře číslo 1.
2. 6 karet z balíčku srovnáme do řady umístěné uprostřed stolu.



HRA ČÍSLO 6 - RÝMOVANÁ (3 A VÍCE HRÁČŮ)

3. Všichni hráči se snaží co nejrychleji najít obrázek či dvojici obrázků zobrazených na první kartě. Hra vždy začíná na první kartě zleva.
4. Jakmile jeden hráč najde shodný obrázek, získává kartu a hra pokračuje hledáním symbolu/ů z druhé karty.
5. Jakmile je rozebrána celá první řada karet, vyskládejte na stůl druhou šestici.
6. Jakmile je celý balíček rozebrán, vítězí hráč s nejvyšším počtem sesbíraných karet.



1. Hraje se na libovolné straně kola.
2. Vyvolávač si vybere jeden předmět z okének svého kola a řekne rým na vybrané slovo.

Příklad:



Obrázek se
rýmuje na
„chyba“



Obrázek se
rýmuje na
„fanfára“

HRA ČÍSLO 5 - PÍSMENKOVÁ (3 A VÍCE HRÁČŮ)

1. Tato varianta se hraje na libovolné straně kola.
2. Vyvolávač si vybere jeden z obrázků v okénku svého kola a řekne nahlas první písmeno vybraného slova.

Příklad:



Začíná
to na
„M“.



Začíná
to na
„A“.

3. Ostatní hráči hledají obrázek začínající na vybrané písmeno. Nemusi to být nutně stejný obrázek, který si vybral vyvolávač.
4. Nejrychlejší hráč získá bod (jednu kartu) a stává se vyvolávačem pro další kolo.
5. Vítězí hráč, který jako první získá 5 bodů.

3. Ostatní hráči hledají obrázek, který se na dané slovo rýmuje. Nemusi se jednat o stejný obrázek, který si vybral vyvolávač, avšak obrázek musí „vyhovovat“ danému rýmu.
4. Nejrychlejší hráč získá bod (jednu kartu) a stává se vyvolávačem pro další kolo.
5. Vítězí hráč, který jako první získá 5 bodů.



TIRÁŽ

© 2017 Blue Orange. Based on a game idea by Andrew Berton, Adam Wolff, Jerry Robson and Greg Kopec. All rights reserved for all countries. Eye 'n Seek and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Made in China. Distributed under license by Blue Orange USA, San Francisco, California, USA. Designed in France.

www.blueorangegames.com

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunni 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

Český překlad: Lucka Endlová