



Čo to ČMÁRAŠ? —EXPRES.

RÝCHLA KRESLIACA HRA
PRE 3 – 7 HRÁČOV OD 10 ROKOV.
HERNÝ ČAS: 15 – 20 MINÚT

Videonávod k hre:



PREHĽAD HRY

V každom kole sa jeden hráč stáva *hádačom* a všetci ostatní predstavujú *kresliarov*. Tí sa snažia čo najlepšie a najrýchlejšie nakresliť určené slovo z karty, ktoré ale *hádač* nepozná.

Následne *hádač* na základe kresieb postupne tipuje zvolené slovo, začnúc hráčom, ktorý svoju kresbu dokončil ako prvý. Kolo vyhráva *kresliar*, podľa ktorého obrázka *hádač* zvolené slovo uhádol, obaja získavajú 1 bod. Víťazí hráč s najviac bodmi.

HERNÝ MATERIÁL



7 kresliacich tabuliek

7 fixiek

70 kariet (490 slov)

1 zlatý totem

1 kocka

(so symbolom iba na jednej stene)

24 bodovacích žetónov

PRÍPRAVA HRY

1. Zamiešajte karty. Do spoločného balíčka odpočítajte lícom dolu **2 karty za každého hráča**. Zvyšné karty vráťte do krabice. **Príklad:** Pri piatich hráčoch bude balíček obsahovať 10 kariet.

Výnimka: Pri hre **3 až 4 hráčov** bude balíček obsahovať **12 kariet**.

2. Každý hráč si vezme jednu **kresliacu tabuľku a fixku**. Zvyšné **kresliace tabuľky a fixky** vráťte do krabice.
3. **Bodovacie žetóny** umiestnite ako zásobu vedľa balíčka kariet.
4. **Zlatý totem a kocku** položte do prostred stola tak, aby na ne všetci bez problémov dosiahli.

Ak hrajú **3 hráči**, vráťte totem späť do krabice (použije sa iba **kocka**).

PRIEBEH HRY

Najstarší hráč sa ujme roly *hádača* v prvom kole. Všetci ostatní hráči budú *kresliari*. V každom kole prebehnú nasledujúce fázy v uvedenom poradí:

1. **Určenie slova**
2. **Kreslenie**
3. **Hádanie a bodovanie**
4. **Koniec kola**

1

URČENIE SLOVA

Hádač zatvorí oči a nechá ich zatvorené, do-
kiaľ nenastane fáza **Hádanie a bodovanie**.
Kresliar vľavo od hádača vezme vrchnú **kartu**
z balíčka a vyloží ju lícom hore na stôl. Každá
karta obsahuje 7 očíslovaných slov. Hádač
potom vyberie číslo medzi 1 a 7. Slovo, ktoré
zodpovedá povedanému číslu, sa bude v tom-
to kole kresliť. Uistite sa, že ho vidia všetci
okrem hádača.

POZOR: Kartu otočte lícom dolu! Hádač nesmie
poznať toto slovo skôr, než skončí **fáza 3**.

POZNÁMKA: Ak hráte s mladšími hráčmi, pre-
skočte slová označené * (na každej karte je
jedno). Hádač **v takom prípade jednoducho**
vyberie iné číslo. Príklad: * **AMAZONKA**.




PRÍKLAD: Katka je v aktuálnom kole
hádačom a povie číslo „4“. Slovo, ktoré sa
bude v tomto kole kresliť, je preto „býk“.

DEFINÍCIA „SLOVA“: Pravidlá používajú
termín „slovo“, aj keď výsledná podoba
môže pozostávať z dvoch alebo viacerých
samostatných slov, ako napríklad
„Hviezdne vojny“.

2

KRESLENIE

Na **hádačovo** znamenie začne každý z hráčov
kresliť určené slovo **fixkou** na svoju **kresliacu**
tabuľku.

1. Kresliar, ktorý je hotový ako prvý, si vezme **zlatý totem** (pozri výnimku pre hru 3 hráčov nižšie), postaví ho pred seba a svoju **kresliacu tabuľku** otočí obrázkom dolu.
2. Kresliar, ktorý je hotový ako druhý, si vezme **kocku**, otočí svoju **kresliacu tabuľku** obrázkom dolu a začne hádzať čo najrýchlejšie **kockou**, dokiaľ mu nepadne **symbol** . Keď sa tak stane, zakričí: „**STOP!**“ **Všetci ostatní kresliari** ihneď prestanú kresliť a otočia svoje **tabuľky** obrázkom dolu. Kresliar **s kockou** si ju ponechá pri sebe.



Kresliar, ktorý je
hotový ako prvý, si vezme
totem.



Kresliar, ktorý je
hotový ako druhý, si vezme
kocku.



Zostávajúci kresliari
musia prestať kresliť, keď
padne symbol **STOP!**

HRA 3 HRÁČOV: Pretože sa nehrá
s totemom, kresliar, ktorý je hotový
ako prvý, si berie kocku
a hádže ňou.

3

HÁDÁNIE A BODOVANIE

POZOR! Uistite sa, že všetci kresliari majú svoje **kresliace tabuľky** otočené obrázkom dolu. Teraz môže *hádač* otvoriť oči!

1. Kresliar **s totemom** (pozri výnimku pre hru 3 hráčov nižšie) ukáže svoj obrázok ako prvý. *Hádač* si tipne raz (a len raz), čo obrázok znázorňuje. Ak sa trafi, získavajú tento kresliar i *hádač* po 1 bode a prechádza sa k 4. kroku: **Koniec kola**.
2. Ak sa *hádač* netrafi, ukáže svoj obrázok kresliar **s kockou** a *hádač* tipuje znova. Ak sa trafi, získavajú tento kresliar i *hádač* po 1 bode a prechádza sa k 4. kroku: **Koniec kola**.
3. Ak bol tip znova nesprávny, všetci ostatní kresliari (v hre 3 – 4 hráčov zostáva už iba jeden) ukážu svoj obrázok súčasne a *hádač* tipuje naposledy. Ak sa trafi, získavajú všetci títo zostávajúci kresliari a *hádač* každý po 1 bode. Ak ani tentokrát *hádač* neuhádol, nezíska v danom kole body nikto a prechádza sa ku 4. kroku: **Koniec kola**.

POZNÁMKA: Kedykoľvek získate bod, vezmite si jeden **bodovací žetón** (s hodnotou 1). Získané žetóny ukladajte *na seba*. Ak sa žetóny s hodnotou 1 minú, hráči ich musia vymeniť za žetóny s hodnotou 3.

VZÁCNY PRÍPAD: Ak už v banku nezostáva dostatok **bodovacích žetónov**, použite akúkoľvek vhodnú náhradu.

HRA 3 HRÁČOV: Pretože sa **nepoužíva totem**, ako prvý ukazuje svoj obrázok hráč s **kockou**.

PRÍKLAD

(URČENÉ SLOVO JE „BÝK“)

KRESLIARI:

HÁDAČ:

1. Dano



Katka

2. Peter



Katka

3. Václav a Jaro



Katka



Václav:

Jaro:

Katka (hádač):

PRÍKLAD: Pretože Katka v prípade Danovej a Petrovej kresby nehádala správne, Václav a Jaro ukážu svoje kresby súčasne. Tentokrát je Katkin tip správny, takže Katka, Václav a Jaro dostanú každý po 1 bode.

Vráťte **totem** a **kocku** doprostred stola. Vy-
mažte všetky obrázky pomocou špongie na
fixkách. Použitú kartu odložte nabok.

Hádačom pre nasledujúce kolo sa stáva hráč
vľavo od aktuálneho hádača.

KONIEC HRY

Hra končí potom, keď je vybraná posledná
karta z balíčka. Každý hráč spočíta hodnoty
na svojich **bodovacích žetónoch**. Víťazí ten,
kto získal najviac bodov. V prípade zhody sa
príslušní hráči o víťazstvo delia.

DODATKY

- Kresliari **nesmú používať čísla a písmená**. Ak niektorý hráč ukáže obrázok s číslami alebo písmenami, dané kolo začnite znova s použitím novej karty z krabice.
- Kresliari **môžu používať symboly**. Príklady: šípky, značky mien, noty, počtové znamienka...
- Ak je v jednom rámečku na karte uvedených viac slov, za správny tip sa považuje akékoľvek z týchto slov. Tip „tuleň“ je správny, ak je na karte uvedené „tuleň/uškatec“.
- Všetky slová sú všeobecné podstatné mená, vlastné mená alebo ustálené slovné spojenia. Ak však hádač uvedie napríklad zodpovedajúce podstatné meno označujúce danú činnosť, je jeho tip považovaný za správny. Tip „potápanie“ je správny v prípade hádania slova „potápač“.
- Ak hádač uvedie slovo v množnom čísle, je jeho tip považovaný za správny. Tip „zuby“ je správny v prípade slova „zub“.

- Hádač musí povedať aspoň jedno slovo skutočne uvedené **na karte** (pozri výnimku vyššie). Tip „rybárska sieť“ by bol správny, ak by sa hádala „sieť“, zatiaľ čo tip „hodinky“ by sa nepočítal, *ak by sa hádali „stopky“*.
- Nebuďte príliš prísni, ak tipované slovo znamená v zásade to isté ako slovo **na karte**. Vyhnite sa dohadovaniu! Hranie má byť zábava! Tip „strechýl“ môžete uznať, *ak je hádané slovo „cencúl“*.
- Ak sa háda slovné spojenie, nestačí povedať iba jeho časť. Tip „koberec“ *nie je platný, ak hádané slovo tvorí možnosti „kúzelný koberec/lietajúci koberec“*.
- **Nie je povolené žiadne pomocné naznačovanie ani signalizovanie.**
- Ak dvaja alebo viac *kresliarov* siahne po **toteme** v rovnakej chvíli, získa ho najmladší z nich, zatiaľ čo druhý najmladší dostane **kocku a bude hádzať (dokonca aj keby si kocku v medzičase vzal ešte niekto tretí)**.

Keď otáčate svoju **kresliacu tabuľku**, mohlo by dôjsť k vymazaniu vášho obrázka alebo jeho časti. Preto odporúčame pri otáčaní položiť medzi **kresliacu tabuľku** a dosku stola prst.

Autori hry: Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson,
Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Åsmund Svensson.

Vývoj: Chilifox Games a Matagot
Výtvarné spracovanie: Denis Hervouet
Kontrolné čítanie: Van Willis

Poďakovanie si zaslúžia všetci herní testerí, v prvom rade títo: Ines Buvarp, Nora Opdal Svensson, Lin Heidi Isaksen, Oldeman Lund, Oldeman Christensen a tím vydavateľstva Matagot.



Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený?
Napište nám na info@albi.sk
a my vám zašleme náhradný!

Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nie len) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi?
Priďte sa do skupiny „Hry nás bavi“!

