

DIAKRITIKA

Během hry jsou přípustné odpovědi, při kterých jsou vyřčena slova, jež začínají na zvolená písmena s diakritikou. Například **E – éter, C – čas, S – šnek** a podobně.

NĚKDO NESOUHLASÍ?

Tvůrci hry odmítají nést zodpovědnost za rozkoly v rodinách a hádky mezi přáteli! Proč? Během hraní hry může dojít k mnoha vzrušeným diskuzím. Pokud to nastane, nabízíme 2 možná řešení:

- „Strejda“ Google je dobrý porotce i soudce.
- Ani Google nemá odpověď na všechno (jo, může se stát), případně může jít o velmi subjektivní odpověď (například benzín někomu voní, někomu smrdí). V takovém případě hlasujte a většina rozhodne.

TÝMOVÁ HRA

Hru si můžete užít i v týmech o 2–3 hráčích, díky čemuž můžete do hry zapojit až 20 hráčů. Každý může svému týmu přispět jinými znalostmi. Někdo řeckou mytologií, jiný cizími pokrmy, další zase přehledem o sociálních sítích. Znáte lepší cestu, jak spojit rodinu a přátele napříč generacemi?



Více na

**ZUŠTAŇTE S NÁMI
VE SPOJENÍ!**

@asmodee.cz
/asmodee.cz

YAQUA
STUDIO

Autor: Pierre FAUCON
hello@yaquagames.com
© YAQUA 2022



Distributor pro ČR / Distributor pre SR:

Asmodee Czech Republic, s. r. o.
Novozámecká 4/495, 198 00 Praha 9, Česká republika
info_cz@asmodee.com • www.asmodee.cz



JMÉNO MĚSTO

A TAK DÁLE

PRAVIDLA PRO 2-8 HRÁČŮ

**Určitě jste už někdy hráli hru Jméno, město, zvíře, věc.
Znáte to. Tužka, papír, jedno písmeno, seznam kategorií...
Karetní hra Jméno, město a tak dále je zábavná a originální
variace na hry s kategoriemi pro rodiny i přátele.**

OBSAH: 2 balíčky po 80 kartách



MODRÝ balíček obsahuje
PÍSMENA a **AKČNÍ** karty.



ČERVENÝ balíček se 3 kategoriemi
na každé kartě: ● snadná, ● střední, ● těžká.

Každému hráči je rozdáno 8 karet a vybere se první kategorie. Hráči se poté střídají v tazích a dávají odpovědi v rámci kategorií pomocí karet s písmeny, které mají v rukách.

Cíl hry: Zbavit se jako první všech karet v ruce. Tak jednoduché to je. Tedy skoro... Dávejte pozor na **AKČNÍ** karty (mohou zapříčinit změnu kategorie, změnu směru hry, přeskočení hráče) a + **PÍSMENA**, jež mohou zvratit průběh hry. Ve hře zvítězí hráč, který vyhraje 3 kola.

ZAČÍNÁME

Zamíchejte **MODRÝ** balíček a každému hráči rozdejte **8 karet**. Karty si navzájem neukazujte. Zbytek balíčku položte lícem dolů doprostřed stolu jako **DOBÍRACÍ** balíček. Zamíchejte **ČERVENÝ** balíček a položte ho lícem dolů poblíž toho dobíracího. Nejmladší hráč otočí vrchní kartu z **ČERVENÉHO** balíčku a vybere jednu ze tří kategorií.

Herní kolo začíná hráč po levici nejmladšího hráče. Ten má **20 vteřin** na to, aby dal odpověď v rámci vybrané kategorie, jež bude začínat na jedno z písmen, která drží v ruce. Zahraje z ruky kartu s odpovídajícím písmenem a nahlas vykřikne odpověď. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Všichni dávají odpovědi v rámci stejné vybrané kategorie.

Příklad: Pokud je vybrána kategorie Sport:

První hráč zahraje kartu **F** a řekne fotbal.

Další hráč zahraje kartu **H** a řekne hokej.

Následující hráč zahraje kartu **G** a řekne golf a tak dále.

Pokud hráč vykřikne špatnou odpověď, případně zopakuje odpověď, kterou již dal někdo jiný, musí si vzít zahraniční kartu **zpět do ruky** a k tomu si dobrat jednu navíc z **MODRÉHO** balíčku. Pokud hráči **dojde čas**, také si musí dobrat kartu navíc z **MODRÉHO** balíčku.

AKČNÍ KARTY

Hráči se mohou rozhodnout místo odpovědi zahrát **AKČNÍ** kartu.

KATEGORIE



Hráč, který zahraje tuto kartu, otočí novou kartu z **ČERVENÉHO** balíčku a vybere další kategorii.

- Ve hře okamžitě pokračuje **další hráč**, který již dává odpověď v rámci nové kategorie.
- Hráč nemůže zahrát **KATEGORIE** jako svou poslední kartu a vyhrát tím kolo.

STOP



Pokud hráč zahraje kartu **STOP**, následující hráč ztrácí svůj tah.

OTOČKA



Pokud hráč zahraje kartu **OTOČKA**, změní se směr hry. Pokud se hraje po směru hodinových ručiček, pokračujte proti směru a naopak.

VÝMĚNA



Pokud hráč zahraje kartu **VÝMĚNA**, může se rozhodnout vyměnit si buď jednu kartu, nebo všechny karty s jiným hráčem. Pokud zahrajete kartu **VÝMĚNA** jako svou poslední, přihrajete tím vítězství jinému hráči, což vám moc nedoporučujeme (mrk, mrk).

+ PÍSMENA

Některá písmena je komplikovanější zahrát (četnost slov na ně začínající je nižší). Jsou označena +1, +2 a +3.

Hráči, kteří zahrají některou z těchto karet, následně rozdají 1, 2 nebo 3 karty z **MODRÉHO** balíčku vybraným protihráčům.



+1 PÍSMENO

Pokud hráč vykřikne odpověď začínající na písmeno **A, C, E** nebo **F**, dobere 1 kartu z **MODRÉHO** balíčku a dá ji hráči dle své volby.



+2 PÍSMENA

Pokud hráč vykřikne odpověď začínající na písmeno **G, CH, I** nebo **J**, dobere 2 karty z **MODRÉHO** balíčku a dá je 1 hráči dle své volby nebo dá po 1 kartě 2 hráčům.



+3 PÍSMENA

Pokud hráč vykřikne odpověď začínající na písmeno **Q, W, X** nebo **Y**, dobere 3 karty z **MODRÉHO** balíčku a libovolně je rozdělí mezi 1–3 hráče.

ŽOLÍK



Zahrání **ŽOLÍKA** opravňuje hráče k vyřčení odpovědi na libovolné písmeno abecedy.

A jako bonus: Pokud vykřikne odpověď na nějaké z **+ PÍSMEN**, rozdává ostatním hráčům karty podle pravidel pro **+ PÍSMENA** výše.

VŠICHNI JSOU ZASEKLÍ? JE ČAS NA NOVOU KATEGORII

Pokud žádný z po sobě jdoucích hráčů nebyl schopen vykřiknout odpověď a všichni si dobrali kartu, je čas na změnu kategorie. Hráč, který vybral aktuální kategorii, otočí novou kartu z **ČERVENÉHO** balíčku, vybere novou kategorii a hra pokračuje.

CO KDYŽ JE HRÁČ PŘÍLIŠ POMALÝ

Jestliže si ostatní hráči myslí, že někomu na tahu trvá vymýšlení odpovědi moc dlouho, začnou odpočítávat „5, 4, 3, 2, 1, KONEC“. Pokud hráč na tahu nevykřikne odpověď před koncem odpočítávání, dobere si kartu z **MODRÉHO** balíčku a ve hře pokračuje další hráč.

JAK VYHRÁT KOLO?

První hráč, který se zbaví všech karet z ruky, je vítězem herního kola. Tento hráč otočí novou kartu z **ČERVENÉHO** balíčku a vybere novou kategorii pro další kolo.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hru vyhrává hráč, který zvítězí ve **3 herních kolech**.