

JEDNÍM SLOVEM

CIEĽ HRY

Jedním slovem je kooperatívna párty hra. Všetci hráte spoločne, aby ste dosiahli to najlepšie skóre!

Spoločne nechajte jedného z hráčov – aktívneho hráča – hádať tajomné slovo, ku ktorému napíšete pomocné slová na svoje podstavce.

Svoje pomocné slová vymýšľajte bez dohody s ostatnými a snažte sa byť originálni, aby ste nemali rovnaké pomocné slová ako ďalší hráči. Všetky rovnaké pomocné slová sa vyradia ešte pred tým, než ich aktívny hráč uvidí.

Na konci hry zaznamenajte svoje skóre určené počtom nájdenných tajomných slov.

OBSAH BALENIA

- 110 kariet
- 7 podstavcov
- 7 vymazateľných popisovačov
- Tieto pravidlá

PRÍPRAVA HRY

- 1) Zamiešajte karty a vytiahnite 13 náhodných kariet. Z tých uprostred stola vytvorte lícom dolu otočený balíček. Zostávajúce karty vráťte do krabice, počas hry nebudú potrebné.
- 2) Každému hráčovi dajte jeden podstavec a jeden popisovač.
- 3) Náhodne zvolte hráča, ktorý bude ako prvý aktívnym hráčom.



Hra prebieha v po sebe idúcich herných kolo
Každé kolo je roz

1 VOĽBA TAJOMNÉHO SLOVA

Aktívny hráč vezme vrchnú kartu z balíčka a **bez toho, že by sa na ňu pozrel**, ju umiestni na svoj podstavec tak, aby ostatní hráči videli slová na karte (jedna strana podstavca je určená na umiestnenie karty).



Potom aktívny hráč zvolí **číslo od 1 do 5** a tým určí, ku ktorému tajomnému slovu budú ostatní hráči dávať pomocné slová.

Poznámka: Ak hráči zvolené slovo nepoznajú, môžu aktívneho hráča požiadať, aby určil iné číslo.

2 VÝBER POMOCNÝCH SLOV

Bez dohody s ostatnými a bez ukazovania komukoľvek napíše každý hráč na svoj podstavec **jedno pomocné slovo**. Toto pomocné slovo musí byť tvorené iba **jediným slovom**.

Poznámka: číslice, skratky, citoslovce a zvláštne znaky sa tiež považujú za slová.

Príklad: 007 je dovolené napísať ako pomocné slovo pre slovo Bond, podobne napríklad CRRRR alebo SMS pri hádaní slova telefón alebo znak \$ ako pomocné slovo pre Ameriku.



Neplatné pomocné slová:

- Tajomné slovo **napísané odlišne**.
Príklad: Tričko nie je dovolené ako pomocné slovo pre triko.
- Tajomné slovo napísané v **inom jazyku**.
Príklad: Wind nemožno použiť ako pomocné slovo pre vietor.
- **Slová príbuzné** s tajomným slovom.
Príklad: Princeznú nemožno použiť ako pomocné slovo pre princa.
- **Vymyslené neexistujúce slovo**.
Príklad: Drevoštíepač nemožno použiť ako pomocné slovo pre sekeru.
- Slovo **s rovnakou výslovnosťou** ako tajomné slovo, ale **s odlišným významom**.
Príklad: Vír nemožno použiť ako pomocné slovo pre výra.

EH HRY

olách a končí, keď sa minú karty v balíčku.
delené do 4 fáz.



POROVNANIE POMOCNÝCH SLOV

Keď všetci hráči napíšu svoje pomocné slová, **aktívny hráč si zakryje oči.**

Počas tejto chvíle si hráči navzájom pozerú a porovnajú svoje pomocné slová s ostatnými hráčmi. **Všetky rovnaké a neplatné pomocné slová sa z hry vyradia.** To sa vykoná jednoducho tým, že sa podstavec otočí napísaným pomocným slovom dolu.



Rovnaké pomocné slová:

- Dve **zhodné slová.**

Príklad: Sekera a sekera sú zhodné slová.

- **Variety príbuzných slov.**

Príklad: Princ a princezná sa považujú za zhodné slová.

- **Variety rovnakého slova:** množné číslo, odlišný rod alebo chyby pri zápise sa nepovažujú za rozdiely.
Príklad: Princ a princezná, herec a herečka, fyzika a fyzika sú zhodné slová.

Poznámka: Ak sú zrušené všetky pomocné slová, kartu s tajomným slovom vráťte do krabice a prejdite rovno k fáze koniec kola.



HÁDANIE

Keď sú neplatné a rovnaké pomocné slová vyradené, **aktívny hráč môže opäť otvoriť oči a pokúsiť sa pomocou zvyšných pomocných slov uhádnuť tajomné slovo.** K tomu má k dispozícii **IBA JEDEN POKUS.**

► VYHODNOTENIE:



Úspech

Ak aktívny hráč **správne uhádne** tajomné slovo, umiestnite túto kartu **lícom nahor vedľa balíčka.**



Neúspech

Ak aktívny hráč tajomné slovo **neuhádne**, vráťte **túto kartu A vrchnú kartu** z balíčka **do krabice.**



Vynechanie

Ak sa aktívny hráč rozhodne nehádať a **vynechať svoj ťah v tomto** kole, vráťte **túto kartu do krabice.**

Poznámky:

- Ak má slovo **tipované aktívnym hráčom rovnakú výslovnosť ako tajomné slovo**, považuje sa za **správne uhádnuté.**
- Ak hráč **neuhádne správne slovo počas posledného kola**, tiež z hry **odoberte predchádzajúcu správne uhádnutú kartu.**



KONIEC KOLA:

Hráč na ľavej strane aktívneho hráča sa stáva **novým aktívnym hráčom.** Tým začne ďalšie herné kolo.

Poznámka: *nezabudnite medzi jednotlivými kolami vymazať pomocné slová z podstavcov.*

KONIEC HRY

Hra končí, keď sa minú karty v balíčku.

Spočítajte správne uhádnuté karty a porovnajte výsledok s touto tabuľkou, tým zistíte vaše výsledné **skóre**:

UHÁDNUTÉ KARTY	SKÓRE
13	Perfektný výsledok! Dokážete to zopakovať?
12	Neuveriteľné! Vaši priatelia musia byť ohromení!
11	Úžasné! To si zaslúži oslavu!
9-10	Fíha, to vôbec nie je zlé!
7-8	Slušný priemer. Na budúce to bude určite lepšie.
4-6	Dobrý začiatok. Skúšajte to ďalej!
0-3	Skúste to znova... a znova... a znova.

VARIANT PRE 3 HRÁČOV

V troch hráčoch sa hrá podľa bežných vyššie uvedených pravidiel s nasledujúcimi zmenami:

Počas prípravy si každý hráč **vezme dva podstavce**. Pri výbere pomocných slov potom napíše jedno pomocné slovo na každý zo svojich podstavcov. **Každý hráč tak poskytne dve pomocné slová** namiesto jedného.

Zhodné pomocné slová sa bežným spôsobom počas fázy porovnania pomocných slov vyradia.



AUTORI

Návrh hry: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Vývoj hry: « **Les Belges à Sombremos** »
čiže **Cédric Caumont & Thomas Provoost**
Asistenti redakcie: **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**
Umelecké vedenie: **Alexis Vanmeerbeeck**
Výtvarníci: **Éric Azagury & Florian Pouillet**
Tím Repos: **Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepuette, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem a Winnie Kenis.**
Poďakovanie: **Philippe Gérard a Charlotte Van Driessche** si za korekcie zaslúžia poďakovanie celého tímu.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombremos Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Brussels • BELGICKO
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Obsah tejto hry možno použiť iba na účely osobnej a súkromnej zábavy.

