

JEDNÍM SLOVEM

CÍL HRY

Jedním slovem je kooperativní párty hra. Všichni hrajete společně, abyste dosáhli toho nejlepšího skóre!

Společně nechte jednoho z hráčů – aktivního hráče – hádat tajemné slovo, ke kterému napíšete nápovědy na své podstavce.

Své nápovědy vymýšlejte bez domluvy s ostatními a snažte se být originální, abyste neměli stejné nápovědy jako další hráči. Všechny stejné nápovědy se vyřadí ještě před tím, než je aktivní hráč uvidí.

Na konci hry zaznamenejte své skóre určené počtem nalezených tajemných slov.

OBSAH BALENÍ

- 110 karet
- 7 podstavců
- 7 smazatelných popisovačů
- Tato pravidla

PŘÍPRAVA HRY

- 1) Zamíchejte karty a vytáhněte 13 náhodných karet. Z těch uprostřed stolu vytvořte lícem dolů otočený balíček. Zbývající karty vraťte do krabice, během hry nebudou potřeba.
- 2) Každému hráči dejte jeden podstavec a jeden popisovač.
- 3) Náhodně zvolte hráče, který jako první bude aktivní hráč.



Hra probíhá v po sobě jdoucích herních kolech.
Každé kolo je rozděleno na dvě části.

1 VOLBA TAJEMNÉHO SLOVA

Aktivní hráč vezme vrchní kartu z balíčku a, **aniž by se na ni podíval**, ji umístí na svůj podstavec tak, aby **ostatní** hráči viděli slova na kartě (jedna strana podstavce je určena pro umístění karty).



Pak aktivní hráč zvolí **číslo od 1 do 5** a tím určí, ke kterému tajemnému slovu budou ostatní hráči dávat nápovědy.

Poznámka: Pokud hráči zvolené slovo neznají, mohou aktivního hráče požádat, aby určil jiné číslo.

2 VÝBĚR NÁPOVĚD

Bez domluvy s ostatními a bez ukazování komukoliv napíše každý hráč na svůj podstavec **jednu nápovědu**. Tato nápověda musí být tvořena **jediným slovem**.

Poznámka: číslice, zkratky, citoslovce a zvláštní znaky se také považují za slova.

Příklad: 007 je dovoleno napsat jako nápovědu pro slovo Bond, obdobně třeba CRRRR nebo SMS při hádání slova telefon nebo znak \$ jako nápověda pro Ameriku.



Neplatné nápovědy:

- Tajemné slovo **napsané odlišně**.
Příklad: Tričko není dovoleno jako nápověda pro triko.
- Tajemné slovo napsané v **jiném jazyce**.
Příklad: Wind nelze použít jako nápovědu pro vítr.
- **Slova příbuzná** s tajemným slovem.
Příklad: Princeznu nelze použít jako nápovědu pro prince.
- **Vymyšlené neexistující slovo**.
Příklad: Dřevoštípač nelze použít jako nápovědu pro sekeru.
- Slovo **se stejnou výslovností** jako tajemné slovo, ale **s odlišným významem**.
Příklad: Vír nelze použít jako nápovědu pro výra.

H HRY

ech a končí, jakmile dojdou karty v balíčku.
dělené do **4 fází**.



POROVNÁNÍ NÁPOVĚD

Jakmile všichni hráči napíšou své nápovědy,
aktivní hráč si zakryje oči.

Během této chvíle si hráči navzájem prohlédnou a
porovnají své nápovědy s ostatními hráči. **Všechny
stejně a neplatné nápovědy se ze hry vyřadí.** To
se provede jednoduše tím, že se podstavec otočí
napsanou nápovědou dolů.



Stejně nápovědy:

- Dvě **shodná slova**.

Příklad: Sekera a sekera jsou shodná slova.

- **Varianty příbuzných slov.**

Příklad: Princ a princezna se považují za shodná slova.

- **Varianty stejného slova:** množné číslo, odlišný rod
nebo chyby při zápisu se nepovažují za rozdíly.

*Příklad: Princ a princezna, herec a herečka, fyzika a fyzika
jsou shodná slova.*

Poznámka: Pokud jsou zrušeny všechny nápovědy,
karty s tajemným slovem vraťte do krabice a přejděte
rovnou k fázi konec kola.



HÁDÁNÍ

Jakmile jsou neplatné a stejné nápovědy vyřazeny,
aktivní hráč může opět otevřít oči a pokusit se
s pomocí zbývajících nápověd uhodnout tajemné
slovo. K tomu má k dispozici **POUZE JEDEN POKUS.**

► VYHODNOCENÍ:



Úspěch

Pokud aktivní hráč **správně uhodne** tajemné slovo,
umístěte tuto kartu **lícem vzhůru vedle balíčku.**



Neúspěch

Pokud aktivní hráč tajemné slovo **neuhodne**, vraťte
tuto kartu A vrchní kartu z balíčku **do krabice.**



Vynechání

Pokud se aktivní hráč rozhodne nehádat a **vyne-
chat svůj tah v tomto kole**, vraťte **tuto kartu**
do krabice.

Poznámky:

- Pokud má slovo **tipované aktivním hráčem stejnou
výslovnost jako tajemné slovo**, považuje se za **správně
uhodnuté**.

- Pokud hráč **neuhodne správné slovo během posled-
ního kola**, také ze hry odeberte **předchozí správně
uhodnutou kartu.**



KONEC KOLA:

Hráč po **levici** aktivního hráče se stává **novým
aktivním hráčem**. Tím začne další herní kolo.

Poznámka: nezapomeňte mezi jednotlivými koly smazat
nápovědy z podstavců.

KONEC HRY

Hra končí, když dojdou karty v balíčku.

Spočítejte správně uhodnuté karty a porovnejte výsledek s touto tabulkou, tím zjistíte vaše výsledné **skóre**:

UHODNUTÉ KARTY	SKÓRE
13	Perfektní výsledek! Dokážete to zopakovat?
12	Neuvěřitelné! Vaši přátelé musí být ohromeni!
11	Úžasné! To si zaslouží oslavu!
9-10	Fíha, to není vůbec špatné!
7-8	Slušný průměr. Příště to bude určitě lepší.
4-6	Dobrý začátek. Zkoušejte to dál!
0-3	Zkuste to znovu... a znovu... a znovu.

VARIANTA PRO 3 HRÁČE

Ve třech hráčích se hraje podle běžných výše uvedených pravidel s následujícími změnami:

Během přípravy si každý hráč **vezme dva podstavce**. Při výběru nápověd pak napíše jednu nápovědu na každý ze svých podstavců. **Každý hráč tak poskytne dvě nápovědy** namísto jedné.

Shodné nápovědy se běžným způsobem během fáze porovnání nápověd vyřadí.



AUTOŘI

Návrh hry: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**

Vývoj hry: « **Les Belges à Sombremos** »

neboli Cédric Caumont & Thomas Provoost

Asistenti redakce: **Virginie Gilson & Pierre Berthelot**

Umělecké vedení: **Alexis Vanmeerbeeck**

Výtvarníci: **Éric Azagury & Florian Poulet**

Tým Repos: **Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandeputte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem a Winnie Kenis.**

Poděkování: **Philippe Gérard a Charlotte Van Driessche** si za korekce zaslouží poděkování celého týmu.

A REPOS PRODUCTION game

Published by **SOMBREROS PRODUCTION**

© Sombremos Production (2018)

All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22

1000 Brussels • BELGIE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Obsah této hry lze použít pouze pro účely osobní a soukromé zábavy.

