

Obsah:

- pravidla hry CZ a SK
- 330 hracích karet
- 1 herní plán
- 1 zapisovací blok na skóre
- 4 tužky
- 1 přesýpací hodiny
- 4 figurky
- 1 kostka na obrázky/slova



1. PŘÍPRAVA HRU:

Rozdělte se do týmů po 2 hráčích. Hráči v týmu nesmí sedět u sebe, aby neviděli své odpovědi. Každý tým si vybere svoji figurku. Každý hráč si odtrhne z bločku papír a vezme si tužku.

2. KDO HRU ZAČÍNÁ:

Všechny týmy umístí své figurky na pole start na herním plánu. Začíná tým, ve kterém se spoluhráči znají nejkratší dobu. Dále se týmy střídají po směru hodinových ručiček.

3. POSTUP HRU:

Začínající tým musí nejprve hodit kostkou, aby určil stranu karet, která se bude používat. Tento symbol  představuje stranu karet s obrázky, tento symbol  představuje stranu karet se slovy. Umístěte kartu na hrací desku odpovídající stranou nahoru. Otočte přesýpací hodiny. Spoluhráči v týmu oba současně píšou na papír slova (asociace), která se jim vybaví k obrázku nebo slovu.

Hráči mohou napsat jen tolik asociací, kolik je určeno číslem na poli herního plánu. Například na poli START je číslo pět, tudíž hráči nesmí napsat více asociací než pět (méně je samozřejmě povoleno). Pokud se hraje s obrázkovou kartou, hráči mohou pojmenovat (popsat) obrázek svými slovy. Ale pokud se hraje se slovní kartou, hráči nesmí zopakovat slovo jako jednu ze svých odpovědí. Doporučujeme zapsat si maximální povolený počet slov (asociací) na papír, kam píšete pojmy (viz. obr.).

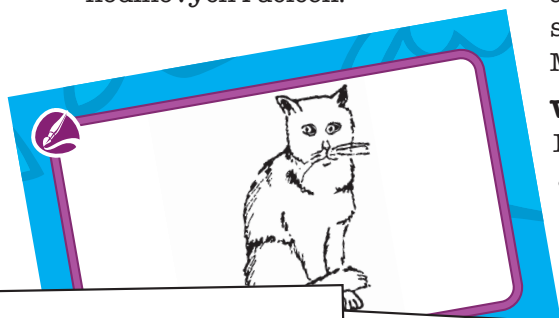
Jakmile se přesypou přesýpací hodiny, hráči přestanou psát a porovnají si své odpovědi. Každá shodná asociace znamená jeden bod. **Za každý bod se posunete o jedno pole na herním plánu (např. za tři shodné odpovědi posunete figurku o tři pole).**

4. BODOVÁNÍ:

Za každou shodu získávají spoluhráči jedno postupové pole. Napsané asociace mohou být více než jednoslovné, ale jen přesná shoda se spoluhráčem se počítá. Např. MÍČEK se neshoduje s GOLFOVÝ MÍČEK, VAŘIT, VAŘENÝ se neshoduje s VAŘENÍ.

Výjimky:

- 1) Jednotné a množné číslo se považuje za shodu: např. KRÁVA a KRÁVY.
- 2) Zkratky a iniciály jmen se považují za shodu: např. FREUD a SIGMUND FREUD, L.A. a LOS ANGELES.



TelePatie 5

kočka

chomáč chlupů

příst

kořata

kočkovití

TelePatie 5

kočka

drápy

kořata

vousky

Garfield

Příklad: Na kartě, se kterou se hraje, je obrázek kočky. Figurka týmu, který je na řadě, stojí např. na poli s číslem 5. Hráči tedy smí napsat maximálně 5 asociací. Tým má 2 shodné odpovědi, to znamená, že se posune o 2 pole na herním plánu.

Objevte KOUZLO TelePatie

Mysli na to, na co myslím já!

Varianta pro 2 hráče

Dvojice bude hrát dle základních pravidel proti virtuálnímu soupeři.

Nejprve si zvolte úroveň virtuálního soupeře, proti kterému chcete hrát. Čím vyšší úroveň, tím je těžší soupeře porazit. Vždy, když je virtuální soupeř na řadě, hod'te kostkou a figurka soupeře se podle symbolu na kostce posune o příslušný počet polí podle tabulky:

| Úroveň | Symbol na kostce | Počet polí |
|------------|---|------------|
| Začátečník |  | 1 |
| Začátečník |  | 2 |
| Pokročilý |  | 2 |
| Pokročilý |  | 4 |
| Expert |  | 3 |
| Expert |  | 5 |

Hráči posunují svou figurku jako obvykle dle svých shodných asociací.

Při této variantě ignorujte speciální pole Zeměkoule, Jdi zpět a Dvojnásobek bodů. Začínáte-li na poli „Jdi zpět“, nejste limitováni počtem slov, pouze časovým limitem.

Do cíle **nemusíte** dojít přesným počtem bodů.

Varianta pro 3 hráče

Pravidla hry zůstávají stejná. Každý hráč hraje ve dvou týmech. Celkem tedy budou hrát tři týmy. Například: Modrý tým (Michal, Ludvík), Zelený tým (Michal, Lucka), Červený tým (Ludvík, Lucka).

Herní tip

Máte-li vyšší počet hráčů dělitelný 3, utvořte tříčlenné týmy a při hodnocení bodujte pouze shody všech tří hráčů!

5. KONEC HRY

Vítězí tým, který jako první dosáhne pole CÍL. Na toto pole musíte dojít přesným počtem bodů. Např. tým je tři pole od cíle a shodne se ve čtyřech odpovědích, v tuto chvíli nepostupuje.



SPECIÁLNÍ POLE:

Pole „ZEMĚKOULE“ = hrají všichni

Pokud někdo stoupne na pole ZEMĚKOULE, musí se do hry zapojit všechny týmy. Kdokoliv z hráčů může hodit kostkou a vybrat, se kterou stranou karet se bude hrát. Jedna karta se vytáhne a položí na hrací plochu lícem nahoru. **Na tomto poli se nepoužívají přesypací hodiny.**

Hráč, který jako první napíše daný počet asociací zakřičí „STOP“. Ostatní hráči dokončí slovo a přestanou psát.


Tým, jehož hráč zakřičel „STOP“, si spočítá body a posouvá figurku jako první. Dále po směru hodinových ručiček si ostatní týmy spočítají své body a posunou své figurky (toto počítací pořadí bude důležité u posledního kola).

Po sečtení bodů hra pokračuje jako obvykle po směru hodinových ručiček.

Pole „JDI ZPĚT“

Snažte se nevstupovat na šedá pole s šipkou, která vrací zpět. Pokud se tak stane, musíte se ihned vrátit na pole, odkud jste vyšli.

Pole „DVOJNÁSOBEK BODŮ“

Když stoupnete na pole , máte možnost zdvojnásobit své body. Např. když tým dosáhne v kole tři bodů, posune se o šest polí na herním plánu. Ale nezapomeňte! Smíte napsat jen tolik asociací, jaké je číslo na hracím poli, kde stojíte.

Pokud je vaše figurka na poli  a účastníte se kolektivní akce ZEMĚKOULE, počet získaných bodů v tomto kole se vám také zdvojnásobí.



Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
Infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz
www.modernihry.cz