

## Jak hrát

What's Up? je vzrušující hra, ve které budete muset vymyslet a vyprávět bláznivý příběh pomocí různých prvků zobrazených na kartách. Během hry vás akční karty donutí doprovázet vyprávění gesty, vyzývat soupeře k soubojům a dokonce i zapojit do příběhu.

## Příprava...

Zamíchejte karty a rozdejte je všem hráčům lícem dolů.

## Hrajte!

Nejmladší hráč začne hru otočením karty a položením lícem nahoru do středu stolu. Hráč by měl začít vyprávět příběh, který zahrnuje obrázek zobrazený na kartě, a to v jedné až třech větách.

Postupně každý hráč přidá kartu do středu stolu a pokračuje v příběhu, přičemž přidá předmět zobrazený na kartě, kterou právě zahrál. Příběh musí být logický a musí navazovat na vyprávění předchozích hráčů, ale může být tak bláznivý, jak chcete.

Když je jedna z akčních karet otočena, hráči musí:

### Já

Hráč se musí zapojit do příběhu.

### Změna směru

Změňte směr hry. Pokud jste hráli po směru hodinových ručiček, musíte nyní změnit směr a hrát proti směru hodinových ručiček a naopak.

### Výzva

Hráč, který otočil kartu, si musí vybrat jiného hráče, se kterým se utká v souboji „kámen, nůžky, papír“. Vítěz získá všechny karty ze středu stolu a další hráč musí začít nový příběh.

### Autor

První hráč, který položí ruku na hromádku uprostřed, ukončí příběh a získá karty. Další hráč musí začít nový příběh.

### Ticho

Příběh musí pokračovat pouze pomocí gest, dokud nepřijde na řadu hráč, který tuto kartu znovu vytáhl. Pokud někdo poruší toto pravidlo, musí nechat všechny karty, které vyhrál, uprostřed stolu.

Všechny karty, které hráči vyhrají z centrálního balíčku (výhrou v souboji nebo tím, že jsou nejrychlejší po kartě autora), tvoří balíček bodů hráčů a neměly by se míchat s hromádkou, která ještě nebyla zahrána.

### Kdo vyhrává?

Kdykoli je odhalena karta autora, měla by být odložena stranou, aby všichni hráči viděli, kolik jich bylo během hry odhaleno. Jakmile je zahrána a odhalena šestá karta autora, hra končí.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem karet ve svém bodovém balíčku.

## SK

Ako hrať

What's Up? je vzrušujúca hra, v ktorej budete musieť vymyslieť a rozprávať bláznivý príbeh pomocou rôznych prvkov zobrazených na kartách. Počas hry vás akčné karty donútia sprevádzať rozprávanie gestami, vyzývať súpera k súbojom a dokonca aj zapojiť do príbehu.

Príprava...

Zamiešajte karty a rozdajte ich všetkým hráčom lícom dole.

Hrajte!

Najmladší hráč začne hru otočením karty a položením lícom nahor do stredu stola. Hráč by mal začať rozprávať príbeh, ktorý zahŕňa obrázok zobrazený na karte, a to v jednej až troch vetách.

Postupne každý hráč pridá kartu do stredu stola a pokračuje v príbehu, pričom pridá predmet zobrazený na karte, ktorú práve zahrál. Príbeh musí byť logický a musí nadväzovať na rozprávanie predchádzajúcich hráčov, ale môže byť taký bláznivý, ako chcete.

Keď je jedna z akčných kariet otočená, hráči musia:

Ja

Hráč sa musí zapojiť do príbehu.

Zmena smeru

Zmeňte smer hry. Ak ste hrali v smere hodinových ručičiek, musíte teraz zmeniť smer a hrať proti smeru hodinových ručičiek a naopak.

Výzva

Hráč, ktorý otočil kartu, si musí vybrať iného hráča, s ktorým sa stretne v súboji „kameň, nožnice, papier“. Víťaz získa všetky karty zo stredu stola a ďalší hráč musí začať nový príbeh.

Autor

Prvý hráč, ktorý položí ruku na kôpku uprostred, ukončí príbeh a získa karty. Ďalší hráč musí začať nový príbeh.

Ticho

Príbeh musí pokračovať iba pomocou gest, pokiaľ nepríde na rad hráč, ktorý túto kartu znovu vytiahol. Pokiaľ niekto poruší toto pravidlo, musí nechať všetky karty, ktoré vyhral, uprostred stola.

Všetky karty, ktoré hráči vyhrajú z centrálného balíčka (výhrou v súboji alebo tým, že sú najrýchlejšie po karte autora), tvoria balíček bodov hráčov a nemali by sa miešať s kôpkou, ktorá ešte nebola zahraná.

Kto vyhráva?

Kedykoľvek je odhalená karta autora, mala by byť odložená stranou, aby všetci hráči videli, koľko ich bolo počas hry odhalených. Akonáhle je zahraná a odhalená šiesta karta autora, hra končí.

Vyhráva hráč s najvyšším počtom kariet vo svojom bodovom balíčku.