

Ilustrácie: **Małgorzata Detner** **Anna Gensler**



Súčasťi hry:

- hracia plocha
- 60 kariet
- 5 figúrok (v rôznych farbách)
- a 5 farebne zodpovedajúcich žetónov
- 42 žetónov s písmenami
- žetón prvého hráča
- presýpacie hodiny so zástenou
- návod



Cieľ hry:

Cieľom hry je dosiahnuť čo najvyšší počet bodov. Body je možné získať dvoma spôsobmi: zbieraním žetónov s písmenami a prekročením cieľovej čiary.

Príprava hry:



Hraciu plochu rozložíme uprostred stola tak, aby na ňu všetci hráči dosiahli. Náhodne vyberieme 25 žetónov s písmenami a rozložíme ich ľubovoľným spôsobom na políčka označené krížikmi. Žetóny ukladáme tak, aby bolo vidieť iba písmená.



Balíček kariet s témami zamiešame a položíme na obrázok karty v rohu hracej plochy. Susedné pole poslúži ako miesto pre odkryté karty.



Každý hráč si vezme jednu figúrku a žetón rovnakej farby. Žetón položí na štartové pole a naň postaví svoju figúrku. Teraz sú všetci hráči pripravení na hru.



Priebeh hry:

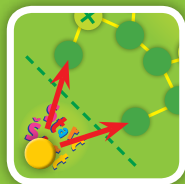


Hru začne hráč, ktorý má najdlhší jazyk. Zo škatulky si vezme žetón prvého hráča.

Pri svojom ťahu si hráč, ktorý začína partiu, vezme hornú kartu z balíčka a nahlas z nej prečíta tému, ktorá teraz bude jeho úlohou. Hneď ako dočíta, hráč po jeho ľavej ruke otočí presýpacie hodiny a postaví ich za zástenu tak, aby na ne aktívny hráč nevidel.

Aktívny hráč teraz musí nahlas hovoriť slová, ktoré súvisia s určenou témou. Ak chce postúpiť na prázdne políčko (bez žetónu s písmenom), stačí, keď povie ľubovoľné slovo, ktoré sa hodí k téme, ktorú má na karte. Po vyslovení slova presunie svoju figúrku na vybrané políčko. Ak však chce vstúpiť na políčko obsahujúce žetón s písmenom, musí povedať slovo začínajúce práve na toto písmeno. Figúrku potom postaví na políčko so žetónom tak, že žetón z políčka mierne vysunie nabok. Takto si vyznačí žetóny, ktoré získa vo svojom ťahu, ak pri ňom neprekročí čas daný pravidlami – teda 30 sekúnd.

Príklad: Tomáš má na karte tému **V škole**. Prvé políčko, na ktoré chce postúpiť, neobsahuje žiadny žetón. Tomáš povie slovo **učiť sa** a presunie svoju figúrku na vybrané políčko. Ďalšie políčko je tiež bez žetónu. Tomáš povie slovo **prisny** a posunie figúrku ďalej. Na ďalšom políčku leží žetón s písmenom M. Tomáš povie slovo **matematika** a presunie svoju figúrku na políčko so žetónom M.



Po vyslovení prvého slova postúpi hráč zo štartového poľa na jedno z dvoch susedných políčok. Smer, akým sa hráči po ploche pohybujú, je úplne ľubovoľný. Vodidlom sú iba čiary spájajúce

jednotlivé políčka. Hráči teda môžu postupovať dopredu, do strán aj dozadu. Je tiež možné vrátiť sa na políčko, na ktorom už hráč v danom ťahu stál.



Ak na políčku pred hráčovou figúrkou stojí iná figúrka, musí ju hráč preskočiť. V takom prípade hráč presunie svoju figúrku na prvé voľné políčko za figúrkou iného hráča.

Ak obsahuje také políčko žetón s písmenom, musí hráč povedať slovo začínajúce na toto písmeno. Ak niektorému hráčovi stojí v ceste viac figúrok iných hráčov (napr. dve alebo tri za sebou), preskočí ich a postaví svoju figúrku až za poslednú z nich.

Ak niekto z hráčov usúdi, že slovo povedané aktívnym hráčom nesúvisí s danou témou, musí aktívny hráč rýchlo povedať iné slovo. Majte však na pamäti, že ide o veselú hru; ak ju budete brať príliš vážne, pokazíte si zábavu.

POZOR: Niektoré žetóny obsahujú viac písmen. V takom prípade môže hráč povedať slovo začínajúce na ktorékoľvek z písmen slovenského jazyka* uvedených na takomto žetóne.

Ukončenie ťahu:

Počas svojho ťahu si hráč sám určí, kedy ho ukončí. Hneď ako sa k tomu rozhodne, povie nahlas **STOP!** V tom okamihu hráč, ktorý sleduje čas, ihneď zdvihne zástenu a odkryje presýpacie hodiny. Ak čas ešte beží (tzn. piesok sa ešte stále presýpa), môže sa hráčovi jeho ťah započítať. Hráčova figúrka zostane na políčku, na ktorom povedal svoje posledné slovo a ukončil ťah, a farebný žetón sa z políčka, kde sa hráčov ťah začal, presunie pod figúrku.

* Dva žetóny obsahujú aj písmeno Ľ vyskytujúce sa iba v češtine.



Nasledujúci ťah bude hráč začínať z tohto políčka. Všetky žetóny s písmenami, ktoré pri svojom ťahu získal (teda tie, ktoré vysunul z políčok mierne nabok), si hráč presunie k sebe.

Ak sa už však piesok v hodinách nepresypáva, znamená to, že aktívny hráč svoj ťah v priebehu 30 sekúnd nestihol. V takom prípade vráti svoju figúrku na políčko, kde svoj ťah začal (teda na políčko, kde leží jeho farebný žetón). Nasledujúci ťah potom začne opäť z tohto políčka. Žetóny s písmenami, ktoré počas ťahu vysunul z políčok mierne nabok, zostanú na ploche a je potrebné ich znova umiestniť späť na políčka s krížikmi.

Po skončení hráčovho ťahu sa aktívnym hráčom stane sused, ktorý sedí po jeho ľavej ruke.

Žetóny s písmenami:

Hneď ako hráč po svojom ťahu získa žetóny s písmenami, môže si prezrieť ikony umiestnené na ich druhej strane (no tak, aby ich neukázal ostatným hráčom). Podľa druhu ikony na rube žetónu potom hráč získa niektorú z nasledujúcich prémiei:

-  – na konci hry prináša tento žetón 1 bod;
-  – na konci hry prináša tento žetón 2 body;
-  – na konci hry prináša tento žetón 3 body.
-  **Ťah navyše** – pred začatím svojho ťahu môže hráč využiť tento žetón a posunúť svoju figúrku s farebným žetónom o jedno políčko v ľubovoľnom smere. Využitý **žetón ťahu navyše** potom hráč odloží do škatulky.



Výmena – pred začatím svojho ťahu môže hráč využiť tento žetón a vymeniť jeden zo svojich ostatných žetónov za ľubovoľný žetón ktoréhokoľvek zo súperov. Pred vykonaním výmeny sa však hráč nemôže pozrieť na ikonu umiestnenú na zadnej strane súperovho žetónu. Využitý **žetón výmeny** potom hráč odloží do škatulky.

Pred začatím svojho ťahu môže hráč využiť aj niekoľko **žetónov ťahu navyše** a **žetónov výmeny**.

Koniec hry:

Hra sa končí, keď niektorý z hráčov prekročí cieľovú čiaru. Hráč, ktorému sa to podarí, získa 3 body. Samotné prekročenie cieľovej čiary však automaticky neznamená koniec hry. Ak ostatní hráči zohrali menej ťahov ako začínajúci hráč, majú právo dokončiť kolo tak, aby každý z nich urobil ešte jeden ťah. Vďaka tomu majú všetci hráči šancu odohrať rovnaký počet ťahov. Ak počas tohto posledného kola prejdú cieľom aj iní hráči, potom druhý hráč, ktorý to dokáže, získa 2 body, a tretí hráč, ktorý prejde cieľom, získa 1 bod.

Príklad: Hru začal Tomáš. Ďalšia na rade bola Karolína, po nej hral Adam a ako štvrtá hrala Monika. Karolína prešla cieľom ako prvá, čo znamená, že Adam a Monika musia v rovnakom kole urobiť ešte po jednom ťahu.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov.

Príklad: Adam získal v priebehu hry 4 body zo žetónov s písmenami a ako prvý dorazil do cieľa. Celkovo teda získal 7 bodov. Tomášovi priniesli žetóny s písmenami 3 body a cieľom prešiel ako druhý; má teda celkovo 5 bodov. Karolína získala zo žetónov s písmenami 6 bodov, no nedorazila do cieľa. Víťazom hry sa stáva Adam.

Tímový variant:

Pri väčšom počte hráčov odporúčame zohrať tímový variant, ktorý prináša ešte viac napätia a vzrušenia.



Pri tomto variante hry sa hráči rozdelia do tímov zložených z dvoch alebo z troch hráčov. Každé družstvo si zvolí figúrku a žetón rovnakej farby. Počas svojho ťahu potom členovia tímu striedavo hovoria príslušné slová, nesmú si však navzájom nijako našepkávať.

Variant pre mladšie deti:

Tempo! Junior je vhodnou hrou aj pre deti, ktoré ešte nevedia čítať. Budú však pri hre potrebovať pomoc dospelého, ktorý im vždy prečíta tému uvedenú na karte.

1. Zjednodušený variant:

Hra prebieha podľa obvyklých pravidiel s jediným rozdielom: na začiatku hry rozložíme žetóny s písmenami na plochu rubom (ikonou) nahor. Aby hráč vstúpil na políčko so žetónom, stačí, keď povie akékoľvek slovo súvisiace s témou uvedenou na karte bez ohľadu na to, ktorým písmenom sa toto slovo začína. Odporúčame tiež vyradiť z hry **žetóny ťahu navyše** a **žetóny výmeny** a rozložiť na hracej ploche iba žetóny s bodmi.

2. Pretekársky variant:

V tomto variante vyradíme z hry žetóny s písmenami – nebudeme ich pri nej potrebovať. Hra prebieha podľa obvyklých pravidiel, snahou všetkých hráčov je však čo najrýchlejšie doraziť do cieľa. Víťazom sa teda stáva hráč, ktorý ako prvý prekročí cieľovú čiaru. Ak sa to podarí v jednom kole viacerým hráčom, o víťazstvo sa podelia.

Návrh 1: Mladším deťom môže spôsobovať ťažkosti odhadnúť čas zostávajúci do konca ťahu. Môžu preto skúsiť hrať bez zásteny presýpacích hodín, aby videli, koľko času im ešte zostáva. Ťah sa potom skončí v okamihu, keď uplynie 30 sekúnd (teda po presypaní piesku), a hráč ho zakončí na mieste, do ktorého dokázal počas tohto limitu doraziť. Vďaka takejto úprave pravidiel sa figúrka nikdy nevracia na miesto, kde stála na začiatku ťahu.

Návrh 2: Pre mladšie deti môže byť limit 30 sekúnd na jeden ťah príliš krátky. Odporúčame im preto vyskúšať variant s dvojnásobne dlhým časovým limitom. Stačí, keď hráč, ktorý má na starosti kontrolu času, po presypaní piesku otočí presýpacie hodiny a oznámi aktívnemu hráčovi, že mu zostáva ešte 30 sekúnd. Touto úpravou sa limit pre jeden ťah predĺži na 60 sekúnd.



Príjemnú zábavu!

Vážený zákazník,
kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adresu **info@pygmalino.cz**. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak chcete od nás dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Preklad: Martin Poprocký



Vyrobené v Poľsku.
Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín,
Česká republika



© 2015 HUCH! & friends
© 2018 Granna sp. z o.o.
Všetky práva vyhradené.