

TO
(NE)CHCEŠ!

THAT'S NOT A HAT



110



CS • SK

Ravensburger

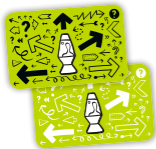
CÍL

Hráči si navzájem dávají dárky a přitom se snaží zapamatovat, kdo komu dal jaký dárek a jaký dárek mají před sebou. Pokud si to nedokážou zapamatovat, musí blufovat, aby nedostali trestný bod. Kdo bude mít na konci nejnižší skóre, vyhraje!



Už jste **TO (NE)CHCEŠ!** někdy hráli? V tom případě stačí, abyste si přečetli nová pravidla pro speciální karty na straně 10. Ostatní by ale měli pokračovat ve čtení zde:

PŘÍPRAVA HRY



Před první hrou oddělte 30 speciálních karet od ostatních karet. Mají jiný rub se šipkami mířícími různými směry (ne jen doleva nebo doprava).

Zamíchejte karty s dárky a každému hráči jednu rozdejte. Hráči položí karty před sebe lícem vzhůru. Zbytek karet, lícem vzhůru, položte do lízacího balíčku uprostřed stolu. Balíček bude představovat obchod s dárky. Všimněte si, jaký dárek má každý hráč před sebou.

2



OBCHOD S DÁRKY



PRŮBĚH HRY

Hráč, který dostal dárek jako poslední, začne hru.

Hru zahájí tak, že si z obchodu lízne nový dárek: vezme si **svrchní kartu, položenou lícem vzhůru, z lízacího balíčku** uprostřed stolu. Hráč kartu (dárek) všem ukáže a pak ji položí před sebe lícem dolů. Na rubové straně karty je šipka. Ta ukazuje, kterým směrem musí hráč dárek předat (**doprava nebo doleva**). Až bude hráč dárek předávat, nahlas oznámí, o jaký dárek se jedná. Řekne: „Mám pro tebe pěkný ____.“

Hráč, který má dárek obdržet, má dvě možnosti: buď **dárek přijme**, nebo ho **odmítne**.



PŘIJETÍ DÁRKU

Pokud hráč věří tomu, že na kartě **skutečně je dárek, který dárce oznamuje**, měl by dárek přijmout.

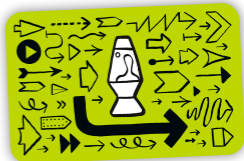
Dárek přijme tím, že řekne „děkuji“ a položí kartu **lícem dolů nad původní** („starý“) dárek, který má před sebou.

Teď má hráč před sebou 2 dárky, takže je na čase, aby někomu sám dárek dal. Ale darovat nový dárek by bylo krajně nezdvořilé! Hráči proto dávají své „**staré**“ dárky (tedy kartu, která je k nim blíž) a „nový“ dárek si nechají před sebou. (Pokud je to poprvé, kdy během hry dávají dárek, musí původní „starou“ kartu s dárkem otočit tak, aby byla lícem dolů, teprve pak ji mohou darovat.) „Starý“ dárek dají hráči napravo nebo nalevo podle toho, **kam ukazuje šipka** na rubové straně karty.

Tip: Když dáváte dárek, řekněte nahlas, o jaký dárek se jedná.

Hráč, který má dárek dostat, může dárek odmítnout nebo přijmout stejným způsobem, jak už bylo řečeno. Hra pokračuje, dokud někdo dárek neodmítne.

Poznámka: Když je nějaká karta otočena lícem dolů, už se na ni **žádný hráč nemůže podívat**. Ale přece není problém si zapamatovat několik karet, ne?



ODMÍTNUTÍ DÁRKU

Pokud si hráč myslí, že dárek, který má dostat, **není ve skutečnosti dárkem, který dárce oznámil**, měl by ho odmítnout slovy: „To není ____.“ (Hráč nemusí správně určit, o jaký dárek se v případě odmítnutého dárku jednalo.)

Pak hráč kartu obrátí a dárek všem ukáže. Hráč, který **nemá pravdu** (buď dárce, nebo obdarováváný), si kartu vezme a položí ji lícem vzhůru do **své osobní odkládací hromádky jako trestný bod**.

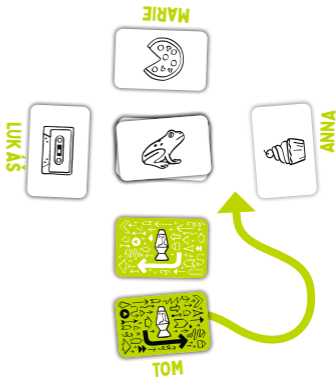
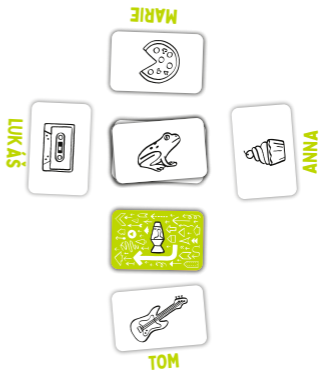
Hráč, který obdržel trestný bod, si musí **líznout nový dárek** z obchodu s dárky. Lízne si nový dárek, ukáže kartu všem hráčům a pak ji dá příslušnému obdarovanému (podle toho, kterým směrem ukazuje šipka na rubu karty). Od té chvíle hra zase pokračuje.

Poznámka: Nikdy nekupujete dárky pro sebe – dárek, který si líznete z obchodu s dárky, je **okamžitě někomu darován**. Nikdy se nepokládá před vás jako „nový“ dárek.

PŘÍKLAD Č. 1 - PŘIJETÍ DÁRKU:

Tom právě od Anny dostal **klavír** (lícem dolů) a položil ho nad svůj „starý“ dárek, **kytaru**. Teď má Tom před sebou 2 dárky. Svůj „starý“ dárek, **kytaru**, musí někomu dát, takže ji obrátí lícem dolů.

Šipka na rubu karty Tomovi říká, že má dárek dát Anně. Tom položí kartu nad Anninu kartu s **dortíkem** a řekne: „Anno, mám pro tebe pěknou **kytaru**.“



Anna **kytaru** viděla, než Tom kartu obrátil, takže ví, že Tom neblufuje. Dárek přijme a řekne: „**Děkuji.**“ Teď má Anna před sebou 2 dárky, takže svůj „starý“ dárek, **dortík**, musí obrátit lícem dolů a někomu ho dát.

LUKÁŠ



MARIE



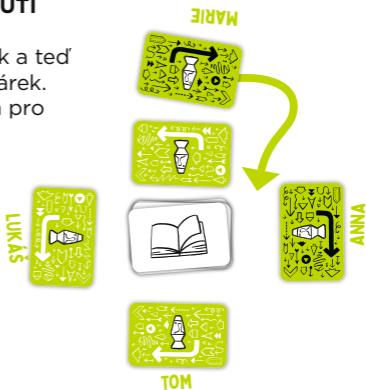
ANNA



TOM

PŘÍKLAD Č. 2 - ODMÍTNUTÍ DÁRKU:

Marie právě dostala dárek a teď
Anně dává svůj „starý“ dárek.
Říká přitom: „Anno, mám pro
tebe pěkný klobouk.“



Jenže Anna si nemyslí, že je to
skutečně klobouk, takže dárek
odmítne: „To není klobouk.“ Pak
kartu obrátí a ukáže se, že má
pravdu – není to klobouk, je to
mrkev!



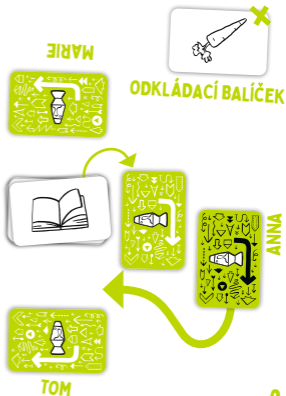
Marie neříkala pravdu, takže si mrkev vezme a dá ji lícem vzhůru do své osobní odkládací hromádky jako trestný bod. Protože dostala trestný bod, musí si vzít nový dárek z obchodu s dárky, lízne si proto novou kartu (knihu) z balíčku karet otočených lícem vzhůru, který je uprostřed stolu. Kniha je nový dárek z obchodu, Marie ji proto musí někomu darovat. (Nemůže ji položit nad „starý“ dárek, který má před sebou.)



ODKLÁDACÍ BALÍČEK



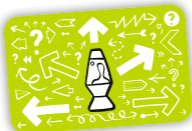
Marie kartu otočí tak, aby směřovala lícem dolů. Šipka na rubu karty ukazuje, že má dát dárek hráči po své levé ruce, takže Marie řekne Anně: „Mám pro tebe pěknou knihu.“ Anna dárek přijme a položí kartu nad svůj „starý“ dárek. Pak pokračuje ve hře a svůj „starý“ dárek dá Tomovi. Řídí se přitom pravidly pro dávání dáreků.



SPECIÁLNÍ KARTY

Pokud hrajete se **speciálními kartami**, dejte **všech 110 karet** dohromady a dobře je před hrou zamíchejte. Jinak je začátek hry a její průběh stejný.

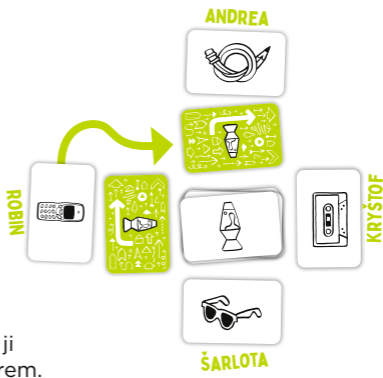
Speciální karty na sobě mají šipky ukazující různými směry. Když máte předat někomu speciální kartu, můžete ji dát **komukoli**. **Nemůžete** ji ale dát sami sobě!



Speciální karty musí být **přijaty** jako ostatní dárky. Můžete je samozřejmě **odmítnout**, pokud si myslíte, že karta, kterou jste právě obdrželi, nepředstavuje dárek, který byl zmíněn.

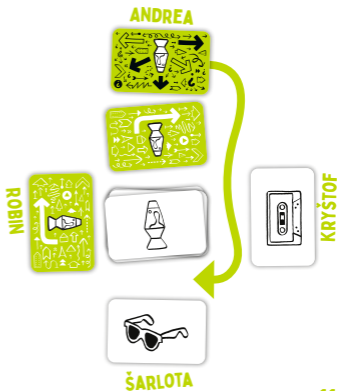
PŘÍKLAD 3 - Speciální karty:

Andrea právě dostala dárek od Robina, takže nyní musí předat svůj „starý“ dárek.



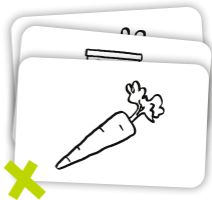
Protože se jedná o speciální kartu, může ji předat libovolným směrem.

Předá svůj dárek Šarlotě a řekne: „Šarloto, mám pro tebe pěknou ohýbací tužku.“ Šarlota dárek přijme, protože právě viděla, jak byla tužka otočená lícem vzhůru. Šarlota pak otočí na druhou stranu svůj „starý“ dárek (brýle), předá ho a hra pokračuje.



KONEC HRY

Hra skončí, když jeden z hráčů získá 3 trestné body (karty na své osobní odkládací hromádce). Všichni hráči pak sečtou karty ve svých odkládacích hromádkách, každá karta se počítá jako 1 trestný bod. Kdo má nejnižší skóre, vyhrál.



Před hrou se hráči také mohou rozhodnout, že budou hrát na více kol (tolik kol, kolik je hráčů). Po každém kole zaznamenají skóre každého hráče. Až budou odehrána všechna kola, všechna skóre se sečtou. Hráč s nejmenším celkovým počtem trestných bodů vyhraje hru.

TIPY OD AUTORA

Profesionální tip: Když zapomenete, jaký dárek máte před sebou, nedejte to na sobě znát! Myslete na nějaký předmět a zkuste blufovat.

Speciální profesionální tip: Pokud s jistotou víte, jaký je předmět na vaší kartě s dárkem, předstírejte, že si nejste jisti, a zkuste tak přimět ostatní hráče, aby dárek odmítli. A až se ukáže, že jste měli pravdu, dostanou trestný bod!

Super speciální profesionální tip: Pokud si nejste jisti, co je na kartě s dárkem, zkuste dvojité bluf: předstírejte, že se snažíte vypadat nejistě, abyste všechny zmátli!

JE TO PŘÍLIŠ JEDNODUCHÉ?

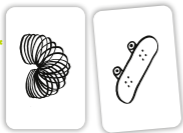
Pokud chcete, aby hra byla náročnější, můžete karty rozřadit do 2 balíčků podle barvy šipky na rubové straně (černá nebo bílá). A pak hrajte jen s jednou sadou (černé šipky nebo bílé šipky).

POŘÁD JE TO PŘÍLIŠ JEDNODUCHÉ? HRAJETE JEN VE DVOU HRÁČÍCH?

Má-li hra být ještě náročnější nebo pokud hrajete jen ve 2 hráčích, začněte hru s 2 dárkovými kartami ve sloupci před každým hráčem. Všechna ostatní pravidla ze základní hry zůstávají stejná.

Pamatujte: „Nové“ dárky se pokládají nad „staré“ dárky. Karta ve spodní části sloupce je vždy ta, která bude předána dál.

ŠARLOTA



OBCHOD S DÁRKY

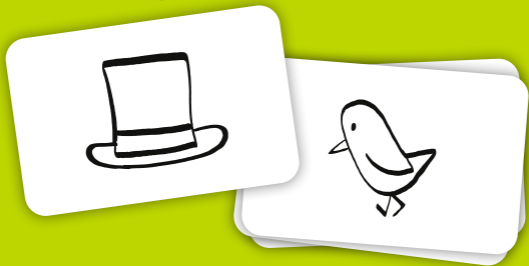


ANDREA

Autor: Kasper Lapp
Design: Jake Breish / Julia Simon
Ilustrace: Easy Draws It
Editor: Matthias Karl

© 2024
ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

TO (NE)CHCEŠ! THAT'S NOT A HAT



CIEĽ

Hráči si navzájom dávajú darčeky a pritom sa snažia zapamätať si, kto komu dal aký darček a aký darček majú pred sebou. Ak si to nedokážu zapamätať, musia blafovať, aby nedostali trestný bod. Kto bude mať na konci najnižšie skóre, vyhrá!



Už ste **TO (NE)CHCEŠ!** niekedy hrali? V tom prípade stačí, aby ste si prečítali nové pravidlá pre špeciálne karty na strane 21. Ostatní by ale mali pokračovať v čítaní tu:

PRÍPRAVA HRY



Pred prvou hrou oddelte 30 špeciálnych kariet od ostatných kariet. Majú iný rub so šípkami mieriacimi rôznymi smermi (nielen doľava alebo doprava).

Zamiešajte karty s darčekom a každému hráčovi jednu rozdajte. Hráči položia karty pred seba lícom nahor. Zvyšok kariet položte lícom nahor na kôpku uprostred stola. Kôpka kariet bude predstavovať obchod s darčekom. Všimajte si, aký darček má každý hráč pred sebou.



PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý dostal darček ako posledný, začne hru.

Hru začne tak, že si z obchodu potiahne nový darček: vezme si **vrchnú kartu, položenú lícom nahor, z kôpky kariet** uprostred stola. Hráč kartu (darček) všetkým ukáže a potom ju položí pred seba lícom dole. Na rubovej strane karty je šípka. Tá ukazuje, ktorým smerom musí hráč darček odovzdať (**doprava alebo doľava**). Až keď bude hráč darček odovzdávať, nahlas oznámi, o aký darček sa jedná. Povie: „Mám pre teba pekný ____.“

Hráč, ktorý má darček dostať, má dve možnosti: buď **darček prijme**, alebo ho **odmietne**.

PRIJATIE DARČEKA

Pokiaľ hráč verí tomu, že na karte **je skutočne darček, ktorý darca oznamuje**, mal by darček prijať.

Darček prijme tým, že povie „ďakujem“ a položí kartu **lícom dole nad pôvodný** („starý“) darček, ktorý má pred sebou.

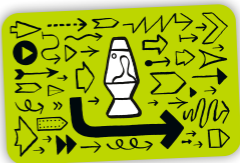
Teraz má hráč pred sebou 2 darčeky, takže je na čase, aby niekomu sám **darček dal**. Ale darovať nový darček by bolo nezdvorilé! Hráči preto dávajú svoje „**staré**“ darčeky (teda kartu, ktorá je k nim bližšie) a „nový“ darček si nechajú pred sebou. (Ak je to prvýkrát, kedy počas hry dávajú darček, musia pôvodnú „starú“ kartu s darčekom otočiť tak, aby bola lícom dole, až potom ju môžu darovať.) „Starý“ darček dajú hráčovi napravo alebo naľavo podľa toho, **kam ukazuje šípka** na rubovej strane karty.

Tip: Keď dávate darček, povedzte nahlas, o aký darček sa jedná.

Hráč, ktorý má darček dostať, môže darček odmietnuť alebo prijať rovnakým spôsobom, ako už bolo povedané. Hra pokračuje, kým niekto darček neodmietne.

Poznámka: Keď je nejaká karta otočená lícom dole, už

sa na ňu **žiadny hráč nemôže pozrieť**. Ale predsa nie je problém si zapamätať pár kariet, nie?



ODMIETNUTIE DARČEKA

Pokiaľ si hráč myslí, že darček, ktorý má dostať, **nie je v skutočnosti darčekom, ktorý darca oznámil**, mal by ho odmietnuť slovami: „To nie je ____.“ (Hráč nemusí správne určiť, o aký darček sa v prípade odmietnutého darčeka jednalo.)

Potom hráč kartu obráti a darček všetkým ukáže. Hráč, ktorý **nemá pravdu** (buď darca, alebo obdarovávaný), si vezme kartu a položí ju, lícom nahor, do svojej **osobnej odkladacej kôpky, ako trestný bod**.

Hráč, ktorý dostal trestný bod, si musí **potiahnuť nový darček** z obchodu s darčekom. Potiahne si nový darček, ukáže kartu všetkým hráčom a potom ju dá príslušnému obdarovanému (podľa toho, ktorým smerom ukazuje šípka na rube karty). Od tej chvíle hra zase pokračuje.

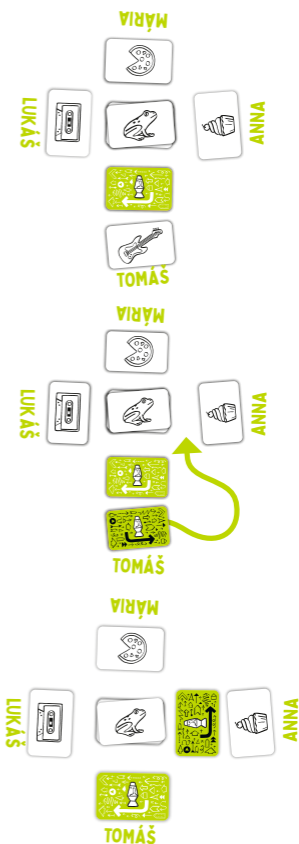
Poznámka: Nikdy nekupujte darčeky pre seba - nové darčeky, ktoré si potiahnete z obchodu s darčekom, **sú vždy okamžite niekomu darované**. Nikdy sa nepokladajú pred hráča ako “nový” darček.

PRÍKLAD Č. 1 - PRIJATIE DARČKA:

Tomáš práve od Anny dostal klavír (lícom dole) a položil ho nad svoj „starý“ darček, **gitaru**. Teraz má Tomáš pred sebou 2 darčeky. Svoj „starý“ darček, **gitaru**, musí niekomu dať, takže ju obráti lícom dole.

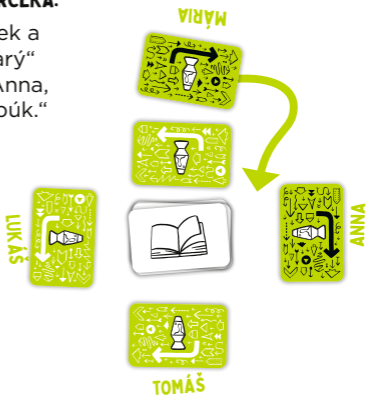
Šípka na rube karty Tomášovi hovorí, že má darček dať Anne. Tomáš položí kartu nad Anninu kartu s tortou a povie: „Anna, mám pre teba peknú **gitaru**.“

Anna **gitaru** videla predtým, ako Tomáš kartu obrátil, takže vie, že Tomáš neblafuje. Darček prijme a povie: „Ďakujem.“ Teraz má Anna pred sebou 2 darčeky, takže svoj „starý“ darček, tortu, musí obrátiť lícom dole a niekomu ho dať.



PRÍKLAD Č. 2 - ODMIETNUTIE DARČKA:

Mária práve dostala darček a teraz Anne dáva svoj „starý“ darček. Hovorí pritom: „Anna, mám pre teba pekný klobúk.“



Lenže Anna si nemyslí, že je to skutočne klobúk, takže darček odmietne: „To nie je klobúk.“ Potom kartu obráti a ukáže sa, že má pravdu - nie je to klobúk, je to mrkva!



Mária nehovorila pravdu, takže si mrkvu vezme a dá ju, lícom nahor, do svojej osobnej odkladacej kôpky, ako trestný bod. Pretože dostala trestný bod, musí si vziať nový darček z obchodu s darčekom. Potiahne si preto novú kartu (knihu) z balíčka kariet otočených lícom nahor, ktorý je uprostred stola. Keďže kniha je nový darček z obchodu, Mária ju preto musí niekomu darovať. (Nemôže ju položiť nad „starý“ darček, ktorý má pred sebou.)



ODKLADACIA
KÔPKA



Mária kartu otočí tak, aby smerovala lícom dole. Šípka na rube karty ukazuje, že má dať darček hráčovi po svojej ľavej ruke, takže Mária povie Anne: „Mám pre teba peknú knihu.“ Anna darček prijme a položí kartu nad svoj „starý“ darček. Potom pokračuje v hre a svoj „starý“ darček dá Tomášovi. Riadi sa pritom pravidlami pre dávanie darčekom.



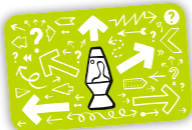
ODKLADACIA
KÔPKA



ŠPECIÁLNE KARTY

Pokiaľ hráte so **špeciálnymi kartami**, dajte **všetkých 110 kariet** dokopy a dobre ich pred hrou zamiešajte. Inak je začiatok hry a jej priebeh rovnaký.

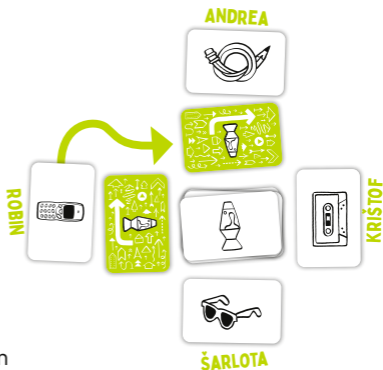
Špeciálne karty majú na zadnej strane šípky ukazujúce rôznymi smermi. Keď máte odovzdať niekomu špeciálnu kartu, môžete ju dať **komukoľvek**. **Nemôžete** ju ale dať sami sebe!



Špeciálne karty môžu byť **prijaté** ako ostatné darčeky. Môžete ich samozrejme **odmietnuť**, pokiaľ si myslíte, že karta, ktorú ste práve dostali, nepredstavuje darček, ktorý bol spomenutý.

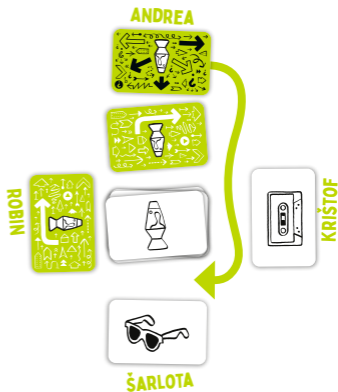
PRÍKLAD 3 - ŠPECIÁLNE KARTY:

Andrea práve dostala darček od Robina, takže teraz musí otočiť a odovzdať svoj „starý“ darček.



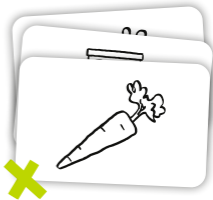
Pretože sa jedná o špeciálnu kartu, môže ju odovzdať ľubovoľným smerom.

Odovzdá svoj darček Šarlote a povie: „Šarlota, mám pre teba pekné ohýbacie pero.“ Šarlota darček prijme, pretože práve videla, ako bolo pero otočené lícom nahor. Šarlota potom otočí na druhú stranu svoj „starý“ darček (okuliare), odovzdá ho a hra pokračuje.



KONIEC HRY

Hra končí, keď jeden z hráčov získa 3 trestné body (karty na svojej osobnej odkladacej kôpke). Všetci hráči potom sčítajú karty vo svojich odkladacích kôpkach, každá karta sa počíta ako 1 trestný bod. Kto má najnižšie skóre, vyhral.



Pred hrou sa hráči tiež môžu rozhodnúť, že budú hrať na viac kôl (tolko kôl, koľko je hráčov). Po každom kole zaznamenajú skóre každého hráča. Keď budú odohrané všetky kolá, všetky skóre sa sčítajú. Hráč s najmenším celkovým počtom trestných bodov vyhrá hru.

TIPY OD AUTORA

Profesionálny tip: Keď zabudnete, aký darček máte pred sebou, nedajte to na seba poznať! Myslite na nejaký predmet a skúste blafovať.

Špeciálny profesionálny tip: Pokiaľ s istotou viete, aký je predmet na vašej karte s darčekom, predstierajte, že si nie ste istý a skúste tak prinútiť ostatných hráčov, aby darček odmietli. A keď sa ukáže, že ste mali pravdu, dostanú trestný bod!

Super špeciálny profesionálny tip: Ak si nie ste istý, čo je na karte s darčekom, skúste dvojité blafovať: predstierajte, že sa snažíte vyzerať neisto, aby ste všetkých zmätli!

JE TO PRÍLIŠ JEDNODUCHÉ?

Pokiaľ chcete, aby hra bola náročnejšia, môžete karty roztriediť do 2 balíčkov, podľa farby šípky na rubovej strane (čierna alebo biela). A potom hrajte len s jedným balíčkom (čierne šípky alebo biele šípky).

STÁLE JE TO PRÍLIŠ JEDNODUCHÉ? HRÁTE LEN DVAJA HRÁČI?

Ak má hra byť ešte náročnejšia alebo pokiaľ hrajete len 2 hráči, začnite hru s 2 darčkovými kartami v stĺpci pred každým hráčom. Všetky ostatné pravidlá zo základnej hry zostávajú rovnaké.

Pamätajte: „Nové“ darčeky sa pokladajú nad „staré“ darčeky. Karta v spodnej časti stĺpca je vždy tá, ktorá bude odovzdaná ďalej.

LUKÁŠ



OBCHOD S DARČEKMI



ANNA

241212

Autor: Kasper Lapp
Dizajn: Jake Breish / Julia Simon
Ilustrácie: Easy Draws It
Editor: Matthias Karl

© 2024
ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger