

REŽIMY HRY

Obtížnost hry si můžete přizpůsobit podle toho, jak moc jste si ve světě Harryho Pottera jistí v kramflecích. Ve hře jsou **3 typy** karet s různě složitými pojmy:

★ Kategorie „**Student**“ obsahuje běžná slova, která zná každý.

★★ Kategorie „**Profesor**“ je určena hráčům, kteří přečetli knihy nebo viděli filmy.

★★★ A díky kategorii „**Ředitel**“ můžete dokázat, že jste zapálení fandové!

Na začátku hry setřídíte karty dle jejich symbolů ★, ★★ a ★★★, vezměte všechny karty z kategorie, na kterou se cítíte, a **ze všech snažších kategorií**.

Všechny tyto karty důkladně zamíchejte a vylosujte balíček 30 karet. Hra může začít!



OTÁZKY A ODPOVĚDI

- **Můj tým má více než 2 hráče, či odpověď je platná ve 2. a 3. kole?**
Pouze první odpověď se počítá. I kdyby druhá odpověď byla správná, tým již kartu nezískává.
- **Co máme udělat, když vysvětlující hráč poruší při popisování karty pravidla?**
Kartu dejte dospodu balíčku. Kolo dále normálně pokračuje.
- **Mohu dělat gesta nebo zvuky i během 1. a 2. kola?**
Ne, gesta a zvuky jsou povoleny pouze ve třetím kole.
- **Můžeme vždy zvolit, který hráč bude vysvětlovat?**
Ne, každý hráč musí v každém kole vysvětlovat a hráči se musejí střídát.
- **Pokud je balíček prázdný, můžeme hádat i přeskočená nebo špatně uhodnutá slova?**
Ne, přeskočená a špatně uhodnuté karty se mohou dostat do hry až v tazích dalších týmů.
- **Jak hrát, pokud je lichý počet hráčů?**
Týmy nutně nemusejí mít stejný počet hráčů.
Nicméně dávejte pozor, aby týmy hrály ve správném pořadí v kole.

© REPOS PRODUCTION 2021 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:
© & ™ WBEL WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS © JKR. (SZ1)

Editor této verze: Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgie • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rnrgames.com

Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o. • Korunní 810/104 • 10100 Praha 10 – Česká republika
www.mindok.cz • info@mindok.cz

Time's Up! je hra od Petera Sarretta dostupná také v angličtině na © R&R Games, Inc.
Původní vývoj hry: Cédric Caumont & Thomas Provoost aka « Les Belges à Sombremos ».
Vývoj této verze: Repos Production team.

Obsah hry je určen výhradně pro osobní pobavení.

WIZARDING WORLD Harry Potter



PRAVIDLA

CÍL HRY

Time's Up! Harry Potter je týmová hra, která se hraje na tři kola.

Vaším cílem v každém kole uhodnout co nejvíce karet!

PŘÍPRAVA HRY

Vytvořte týmy minimálně o 2 hráčích.

Vyberte si, zda budete hrát s **černou** nebo **bílou** stranou karet.

Rozdejte 30 karet mezi hráče. Každý hráč si skrytě prohlédne své karty. Pokud se mu jedna karta nelíbí (je příliš komplexní, je na ní neznámé slovo, atd.), může ji vyměnit za jinou.

Poté vytvořte z karet balíček a důkladně ho zamíchejte.

Vyberte tým, který bude začínat.

Hra nyní může začít! ⚡



1



Harryho domácí
mazlíček

PRVNÍ KOLO: POPISUJTE BEZ OMEZENÍ

Vysvětlující hráč se pokusí spoluhráčům ze svého týmu správně popsat co nejvíce karet, než se přesype písek v hodinách.

Hráč může mluvit bez jakýchkoli omezení, až na pár výjimek.

Hráč nesmí:

- › vyslovit část či zdvojnásobit žádné slovo uvedeného na kartě, a to ani v cizím jazyce,
- › říci slovo, které podobně vyslovuje nebo rýmuje,
- › přeložit slovo do cizího jazyka,
- › hláskovat písmena abecedy.

Spoluhráč(i) ze stejného týmu směji hádat **bez omezení počtu pokusů**.

Jakmile je slovo správně uhodnuto, vysvětlující hráč umístí uhodnutou kartu **lícem vzhůru** před sebe a dobere si další kartu.

Vysvětlující hráč **se může rozhodnout přskočit kartu**. V tom případě ji otočí lícem dolů a položí ji vedle balíčku.

Jakmile čas vyprší, neuhodnutou právě hádanou kartu a všechny neuhodnuté, přskočené a špatně hádané karty položte na balíček. Zamíchejte ho a předejte dalšímu týmu.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapíšte počet uhodnutých karet každého týmu a pokračujte k druhému kolu.

Herní tipy: Čtete pomalu a rozvázně. Nemluvte rychle. Pokuste se dát užitečné informace o pojmu, které spoluhráčům napoví. Pokud netušíte, co pojem na kartě znamená, můžete kartu přskočit.

2



Sova!

DRUHÉ KOLO: JEDNO SLOVO

Vezměte 30 karet z předchozího kola a zamíchejte je.

Toto kolo je stejné jako předchozí, až na tyto změny:

- › vysvětlující hráč smí ve druhém kole použít pro každý pojem na kartě **pouze jedno slovo**,
- › jeho tým smí hádat každou kartu **pouze jedním pokusem**.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapíšte počet uhodnutých karet každého týmu a pokračujte ke třetímu kolu.

3



hůůů
hůůů!

TŘETÍ KOLO: PANTOMIMA

Vezměte 30 karet z předchozího kola a zamíchejte je.

Toto kolo je stejné jako předchozí, až na tyto změny:

- › vysvětlující hráč užívá **pantomimu**,
- › může si **pobrukovat a vydávat zvuky**,
- › nesmí mluvit.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapíšte počet uhodnutých karet každého týmu.

Hra je u konce!

KDO VYHRÁL?

Vítězí tým, který v součtu všech tří kol **uhodl nejvíce karet**.

Pokud máte otázky, prostudujte Otázky a odpovědi na str. 6.



	1	2	3	Σ
Daw Emma	17	15	12	44
Rita Soma	13	15	18	46