

OBSAH:

150 karet kategorií
4 pěnové podložky
2 plastové dílky
2 kovové kuličky
1 houpačka
1 pravidla
1 samolepky

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



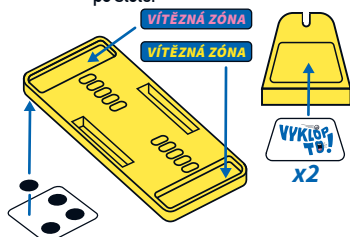
VYKLOP TO!

CÍL HRY

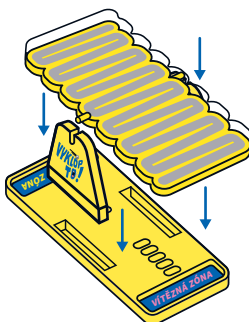
Kolo vyhrává tým, který dostane kuličku do své vítězné zóny, a to tak, že vymyslí více odpovědí než soupeř. Celkově vítězí tým, který vyhraje čtyři kola!

PŘÍPRAVA HRY

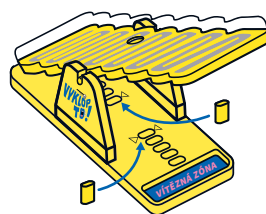
- 1.** Na ramena a základní díl houpačky nalepte samolepky. Do spodních rohů základního dílu houpačky nalepte pěnové podložky, jež zabrání posouvání celého zařízení po stole.



- 2.** Vložte ramena do základního dílu a pak zatlačte kuličky do ramen.



- 3.** Najděte pole se šípkami. Do obou z nich postavte plastový dílek.



Připravte si houpačku a karty na herní plochu (ujistěte se, že hrajete na rovném povrchu):



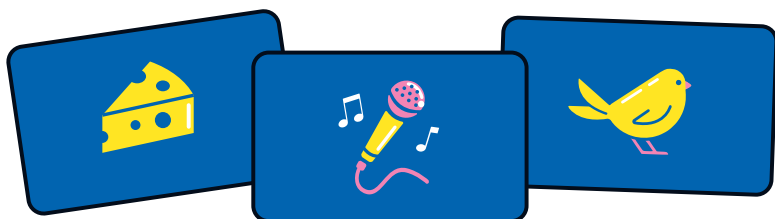
Rozdělte se na dva týmy a posad'te se na opačné strany houpačky. Nevadí, pokud týmy nemají stejný počet hráčů. Pokud je v týmu dva a více hráčů, vyberte pořadí, kdo bude odpovídat první, druhý atd. Vyrovnejte houpačku a vložte do otvoru kuličku.



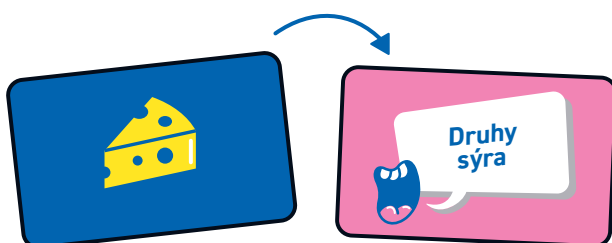
PRŮBĚH HRY

První kolo

Táhněte si tři karty kategorií a položte je na stůl stranou s obrázkem nahoru.



Ujistěte se, že hráči odpovídající jako první jsou na začátek hry připraveni. Hráč, který byl na naposledy na houpačce, si vybere kartu z nabídky a otočí ji.



Hráč, který odpovídá první, vykřikne svou odpověď (bez pomoci svého týmu) a překlopí houpačku na svou stranu. To způsobí, že se kulička začne kutálet směrem k němu.



Hráč na tahu z druhého týmu musí nyní vykřiknout další odpověď v rámci stejné kategorie. Musí to stihnout, než kulička spadne do vítězné zóny soupeře.

Jakmile zakřičí svou odpověď, překlopí houpačku na svou stranu. Otočí tím směr kuličky a ta se začne kutálet směrem k jeho týmu.

Pozor

Nejdřív musíš zakřičet svou odpověď a teprve potom k sobě překlopit houpačku. Houpačku nelze překlopit dřív, než zakřičíš odpověď. Nejdřív to vyklop a pak ji naklop!

Nyní je na řadě opět začínající tým. Hráč, který je jako druhý na tahu, vykřikne novou odpověď a překlopí houpačku zpět na svou stranu. Hráči se střídají v odpovědích a hra pokračuje, dokud jeden z týmů nezvládne včas odpovědět a kulička nespadne do vítězné zóny druhého týmu.

Příklad

TÝM A

Začínající hráč



Čedar



Gouda



Ricotta

TÝM B

Začínající hráč



Parmezán



Mozzarella

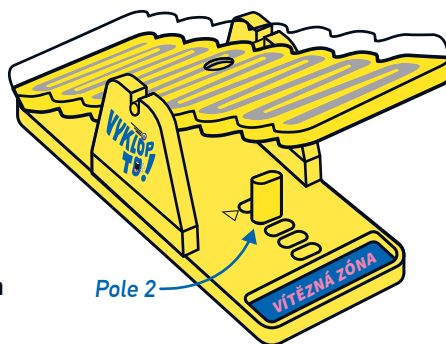


...?

Tým A vyhrává, protože týmu B došly odpovědi.

CESTA K VÍTĚZSTVÍ

Ve Vyklop to! platí, že čím lépe tým hraje, tím těžší je pro něj vyhrát. Tým, který vyhrál první kolo, posouvá svůj plastový dílek o jedno pole blíž ke své vítězné zóně. To způsobí, že se kulička směrem k němu začne kutálet pomaleji, a druhý tým tak dostane více času na své odpovědi.



Druhé kolo

Houpačku vraťte do původního stavu a kuličku vložte zpět do otvoru. Zahod'te kartu kategorie, kterou jste právě hráli, a nahrad'te ji novou kartou – opět ji vyložte obrázkem nahoru vedle dvou nepoužitých karet.

Tým, který prohrál, nyní rozhodne, kterou kartu chce hrát, a nominuje nového hráče, který má odpovídat jako první. Hráč otočí kartu kategorie a začíná se znovu!

Tým, který toto kolo vyhraje, posune svůj dílek o jedno pole vpřed.

Třetí kolo a tak dále

Pokračujte stejně jako doposud s tím, že tým, který prohrál, vždy vybírá kategorii a začíná nové kolo. Tým, který vyhrál, vždy posune svůj dílek o jedno pole blíž ke své vítězné zóně. Čím blíže je dílek k vítězné zóně týmu, tím pomaleji se k němu bude kutálet kulička a tím více času bude mít druhý tým na své odpovědi.

VÍTĚZSTVÍ

Tým, jenž jako první vloží svůj plastový dílek na poslední pole, vyhrává.



PŘEČTĚTE SI, NEŽ ZAČNETE HRÁT

Mohu svým spoluhráčům pomoci, když se zaseknou?

Ne, můžeš pouze tiše naznačovat nápovědy, ale nic víc.

Co když si myslím, že hráč odpověděl špatně?

Zakřič „Námítka!“ a zastav houpačku. Určete, zda byla odpověď správná (pomocí intenzivní debaty... nebo internetu). Pokud byla správná, daný tým vyhrává celé kolo. Pokud byla špatná, prohrává jej.

Co když někdo řekne odpověď, kterou už v tomto kole řekl někdo jiný?

Překlop houpačku zpět na jeho stranu. Musí říct novou odpověď.

Co když někdo zopakoval odpověď, která už zazněla nebo odpověděl špatně, ale nikdo nic neřekl?

Smůla, už je pozdě. Musíš dávat lepší pozor.

Co když něco řeknu, uvědomím si, že to bylo špatně, a řeknu něco jiného?

Pokud jste už překlopili houpačku, odpověď je daná – takže už je pozdě!
V takovém případě můžeš jen doufat, že si tvého přestupku nikdo nevšiml.

©2024 Gary Pyper, Fun-damental. Tilt'n'Shout navrhla, vyrobila a vydala společnost Big Potato Games, 63 Gee Street, London, EC1V 3RS (UK), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburk, Německo (EU) a Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA).

Překlad: Tereza Pádecká

Produkce CZ verze: Michaela Streitová

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8
E-mail: info@albi.cz
albi.cz



Hledáte inspiraci?

Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Albi

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!