

PRAVIDLA HRY

CZ

*Pro 2–7 hráčů, doporučeno
pro hráče od 10 let.*

1. Na začátku hry obdrží každý hráč 5 karet s písmeny.
2. Umístěte první tematickou kategorii doprostřed stolu. Nyní každý hráč hledá odpověď, která začíná na jedno z jeho písmen.
3. Jakmile vás napadne odpověď, řekněte ji a **odložte** kartu s písmenem. Ale pospěšte si...
4. Jakmile jsou řečeny 3 pojmy, tematická kategorie se změní. Hráč, který uvedl 3. odpověď, otočí svou odloženou kartu s písmenem na druhou stranu a přečte nahlas nové téma. A divoká jízda pokračuje...

Kolo končí, jakmile se jeden z hráčů zbaví všech karet s písmeny.

ZPŮSOB POČÍTÁNÍ

Každý hráč obdrží 1 bod za každý blesk, který má na konci kola ještě v ruce.

Příklad: A+Z = 5 bodů.

Zapište si výsledek a začněte nové kolo.

Hra končí, jakmile některý z hráčů překročí hranici 40 bodů. Hráč, který do té doby nasbíral nejméně bodů, vyhrává hru!

INFO

Diakritika se počítá! Příklad:
Můžu to jíst každý den – **ŘÍZEK**.
Počítá se písmeno „R“.

Pokud nemůžete najít odpověď
ihned při vynesení karty,
musíte si ji vzít zpět a líznout si
trestnou kartu.

Je také možné, že všechny
3 odpovědi v jedné tematické
kategorii zodpoví jeden hráč
(klobouk dolů!).

Pokud jste ani po jedné hodině
hry nenalezli 3 odpovědi pro
danou kategorii, změňte
téma ;-)

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „QuickStop“,
prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Žádná část těchto pravidel nesmí být používána
ani reprodukována jakýmkoli způsobem pro účely
školení technologií nebo systémů umělé inteligence.

Přejeme vám hodně zábavy !

Doufám, že jste rychlí, kreativní,
zasmějete se, pohádáte se a
zase se usmíříte... zkrátka:
užijete si spoustu legrace a
zábavy během herních večerů!

Remy, autor hry QuickStop



PRAVIDLÁ HRY

SK

*Pre 2-7 hráčov, odporúčané
pre hráčov od 10 rokov.*

1. Na začiatku hry dostane každý hráč 5 kariet s písmenami.
2. Umiestnite prvú tematickú kategóriu doprostred stola. Teraz každý hráč hľadá odpoveď, ktorá začína na jedno z jeho písmen.
3. Akonáhle vás napadne odpoveď, povedzte ju a **odložte** kartu s písmenom. Ale poponáhľajte sa...
4. Akonáhle sú povedané 3 pojmy, tematická kategória sa zmení. Hráč, ktorý uviedol 3. odpoveď, otočí svoju odloženú kartu s písmenom na druhú stranu a prečíta nahlas novú tému. A divoká jazda pokračuje...

Kolo končí, akonáhle sa jeden z hráčov zbaví všetkých kariet s písmenami.

SPÔSOB POČÍTANIA

Každý hráč dostane 1 bod za každý blesk, ktorý má na konci kola ešte v ruke.

Príklad: A+Z = 5 bodov

Zapíšte si výsledok
a začnite nové kolo.

Hra končí, akonáhle niektorý z hráčov prekročí hranicu 40 bodov.

Hráč, ktorý do tej doby nazbieral najmenej bodov, vyhráva hru!

INFO

Diakritika sa počíta! Príklad:
Môžem to jeŤ každý deň –
ČEREŠNE. Počíta sa písmeno „C“.

Pokiaľ nemôžete nájsť
odpoveď ihneď pri vynesení
karty, musíte si ju vziať späť
a potiahnuť si trestnú kartu.

Je tiež možné, že všetky
3 odpovede v jednej tematickej
kategórii zodpovie jeden hráč
(klobúk dole!).

Pokiaľ ste ani po jednej hodine
hry nenašli 3 odpovede pre
danú kategóriu, zmeňte
tému ;-)

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „QuickStop“,
prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Žiadna časť týchto pravidiel nesmie byť používaná
ani reprodukována akýmkoľvek spôsobom na účely
školenia technológií alebo systémov umelej inteligencie.

Prajeme vám veľa zábavy !

Dúfam, že ste rýchli, kreatívni,
zasmejete sa, pohádate sa
a zase sa zmierite... skrátka:
užijete si veľa zábavy počas
vašich herných večerov!

Remy, autor hry QuickStop

