ANONIMO

INSTRUKCJA

8+ | 3-4 | 20-30 min

Nie wiesz, kim jesteś? Niech znajomi Ci podpowiedzą!

W Anonimo każdy z graczy losuje swoją sekretną kartę, którą widzą wszyscy poza nim. Wylosuj rodzaj podpowiedzi, wybierz gracza, który najlepiej Ci pomoże, i zbieraj punkty za odgadnięte hasła.

ZAWARTOŚĆ

56 dwustronnie ilustrowanych kart z hasłami

4 opaski na głowę z uchwytami

strzałka i spinner do losowania podpowiedzi

24 żetony punktów

6 kafelków specjalnych

instrukcja

CEL GRY

Waszym zadaniem jest jak najszybsze zdobycie 15 punktów. Zbierajcie je zarówno poprzez odgadywanie własnych haseł, jak również za udzielanie trafnych wskazówek innym graczom!

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą zamontujcie uchwyty w opaskach w ten sposób.

Uchwyt powinien znajdować się na środku opaski.

W spinnerze umieśćcie strzałkę.

Dobierzcie po jednej karcie. Nie podglądajcie ilustracji na spodzie karty! Umieśćcie ją w swojej opasce, tak by reszta graczy widziała ilustrację ze spodu Waszej karty.

Spinner, żetony i kafelki specjalne (zakryte) połóżcie na środku stołu, by każdy miał do nich swobodny dostęp.

ROZGRYWKA W 3 KROKACH

1. Zakręć spinnerem, by wybrać rodzaj podpowiedzi.
2. Wybierz swojego podpowiadającego.
3. Spróbuj odgadnąć swoje hasło.

ROZGRYWKA

Rozgrywajcie swoje tury po kolei, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zakręć spinnerem – wylosowane pole wskaże, w jaki sposób inny gracz może Ci podpowiedzieć Twoje hasło:

5× Zadaj podpowiadającemu maksymalnie 5 pytań. Może odpowiedzieć jedynie TAK albo NIE.

3× Podpowiadający wymienia 3 cechy (przymiotniki) Twojego hasła.

3× Podpowiadający wymienia 3 czynności (czasowniki) związane z Twoim hasłem.

Podpowiadający pokazuje Twoje hasło (bez wydawania dźwięków).

3× Podpowiadający wymienia 3 cechy, które NIE DOTYCZĄ Twojego hasła.

Następnie wybierz swojego podpowiadającego – kto według Ciebie najlepiej radzi sobie z konkretnymi podpowiedziami i kto ma jednocześnie najmniej punktów i nie przeszkodzi Ci w wygranej.

Podpowiadający udziela Ci wskazówek w wybrany wcześniej sposób. Zawsze musi mówić prawdę! Nawet, jeśli nie jest pewien podpowiedzi, musi udzielić takiej, jaka wydaje mu się najbardziej prawdopodobna. Na podstawie podpowiedzi spróbuj odgadnąć swoje hasło. Masz tylko jedną próbę! Pozostali gracze poinformują Cię, czy zgadłeś.

Jeśli odgadłeś – wyjmij kartę z opaski i sprawdź, ile punktów zdobyłeś. Każda karta gwarantuje 2 lub 4 punkty.

Podpowiadający otrzymuje połowę wartości zdobytych przez Ciebie punktów. Pobierzcie żetony o odpowiednich nominałach. Następnie dobierz nową kartę.

Niektóre podpowiedzi premiowane są dodatkowymi punktami. Jeśli uda Ci się po takiej podpowiedzi odgadnąć hasło – Ty i podpowiadający zdobywacie dodatkowy punkt!

Jeśli nie odgadłeś – możesz zostawić kartę w opasce i spróbować swoich sił następnym razem albo wymienić kartę na nową z talii.

Niezależnie od tego, czy udało Ci się odgadnąć, Twoja tura kończy się, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

KAFELKI SPECJALNE

Każdy z Was na początku gry otrzymuje jeden kafelek specjalny. Są to jednorazowe niespodzianki, które potrafią odrobinę pomóc zagrywającemu lub przeszkodzić innemu graczowi. Możecie z nich skorzystać w określonych dla każdego kafelka momentach.

Odgadnięcie hasła przyniesie dodatkowe 2 punkty odgadującemu i podpowiadającemu. Możesz zagrać ten kafelek podczas tury dowolnego gracza.

Możesz przejąć funkcję podpowiadającego, jeśli nie zostałeś na niego wybrany przez innego gracza. Jeśli podpowiadający zużył już część swoich podpowiedzi (np. wymienił już 2 czynności związane z hasłem), możesz wykorzystać tylko tyle wskazówek, ile brakuje. Nie możesz zagrać tego kafelka, jeśli podpowiadający już skończył podpowiadać.

Wybierz nową kategorię podpowiedzi dla aktualnego gracza. Możesz zagrać tylko wtedy, jeśli gracz jeszcze nie wybrał podpowiadającego.

Zakręć spinnerem jeszcze raz, zanim aktywny gracz wybierze podpowiadającego. Wylosuj nową podpowiedź.

Kiedy wykorzystasz swój kafelek, odłóż go zakrytego na spód stosu kafelków specjalnych. Na początku swojej następnej tury wylosuj wierzchni kafelek i weź go do siebie.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie 15 punktów. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma najwięcej punktów – dzielą się zwycięstwem.

ANONIMO

ІНСТРУКЦІЯ

8+ | 3-4 | 20-30 min

Не знаєте, хто ви? Ваші друзі допоможуть вам відгадати!

В «Анонімо» кожен гравець витягає картку, яку бачать тільки інші гравці. Визначте тип підказки, оберіть собі помічника і заробляйте очки за правильні здогадки.

У КОМПЛЕКТІ

56 двосторонніх ілюстрованих відгадуваних карток

4 обручі із тримачами

Стрілка і вертинець для визначення підказок

24 жетони очок

6 спеціальних плиток

Інструкція

МЕТА ГРИ

Мета гри полягає у тому, щоб якомога швидше набрати 15 очок. Ви можете заробляти очки, роблячи правильні здогадки, або ж даючи іншим гравцям точні підказки.

ПІДГОТОВКА

Перед початком гри підпасуйте обруч як показано на малюнку.
Тримач має розташовуватися посередині обруча.

Покладіть стрілку на вертинець.

Одягніть обруч на голову.

Гру починає наймолодший учасник.

Перетасуйте карти та сформуйте колоду.

Кожен гравець отримує одну спеціальну плитку. Не показуйте її іншим гравцям.

Витягніть одну картку зі стосу. Не дивіться на відгадувану сторону картки! Закріпіть картку на обручі так, щоб відгадувану сторону було видно іншим гравцям.

Покладіть вертинець, жетони та спеціальні плитки (долілиць) посередині столу так, щоб кожен мав до них доступ.

ГРА ЗА 3 КРОКИ

1. Розкрутіть вертинець, щоб визначити тип підказки.
2. Оберіть свого помічника.
3. Спробуйте зробити здогадку.

ЯК ГРАТИ

Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.
Розкрутіть вертинець, щоб витягти тип підказки для свого помічника.
Помічник може допомогти вам такими способами:

5× Ви можете поставити йому максимум 5 запитань, на які можна відповісти лише «Так» або «Ні».

3× Помічник називає 3 характеристики (прикметники) відгадуваного зображення.

3× Помічник називає 3 дії (дієслова), які стосуються відгадуваного зображення.

Помічник намагається жестами чи мімікою показати вам відгадуване зображення (не промовляючи жодного слова).

3× Помічник називає 3 характеристики, які НЕ СТОСУЮТЬСЯ відгадуваного зображення.

Оберіть гравця, який, на вашу думку, вміє підказувати найкраще, і який, у той самий час, має найменшу кількість очок і не поцупить вашу перемогу.

Обраний гравець допомагає вам способами, описаними вище. Гравці мають завжди говорити правду! Навіть якщо гравець не впевнений щодо своєї відповіді, він має обрати найбільш підхожий варіант. Гравець має зробити здогадку, спираючись на надані підказки. У вас є тільки одна спроба! Решта гравців говорять вам, чи правильною є ваша здогадка.

Якщо ви вгадали — зніміть картку з обруча та подивіться, скільки очок ви набрали. Кожна картка вартує 2 або 4 очка.

Помічник отримує половину від зазначених на відгадуваному зображенні очок. Візьміть жетони із відповідною кількістю очок. А потім витягніть нову картку.

Деякі підказки можуть вартувати додаткових очок. Якщо ви зробили правильну здогадку після вдалої підказки — ви та ваш помічник отримуєте додаткове очко!

Якщо ви зробили неправильну здогадку — ви можете лишити картку на обручі і спробувати відгадати зображення під час наступного ходу або ж обрати нове.

Не важливо, відгадали ви чи ні — ваш хід закінчився і гру починає наступний гравець.

СПЕЦІАЛЬНІ ПЛИТКИ

На початку гри кожен гравець отримує одну спеціальну плитку. Це «одноразові» картки, якими ви можете допомогти собі або завадити іншому гравцеві. Ви можете використовувати їх у визначений для кожної плитки час.

Правильна здогадка приносить по 2 очка для гравця і для помічника. Ви можете скористатися цією спеціальною плиткою у будь-який момент гри.

Ви можете взяти на себе роль помічника, якщо ви до цього ним не були. Якщо помічник вже використав деякі свої підказки (наприклад, вказав дві дії), ви можете підказувати лише в межах кількості підказок, що залишилася. Ви не можете скористатися цією плиткою, якщо помічник використав усі підказки.

Оберіть новий тип підказки для гравця, який зараз відгадує. Ви можете скористатися цією плиткою тільки якщо гравець ще не обрав собі помічника.

Розкрутіть вертинець ще раз перед тим, як гравець вибере помічника. Витягніть новий тип підказки.

Використавши свою плитку, покладіть її (долілиць) під низ стосу зі спеціальними плитками. На початку свого ходу візьміть зі стосу верхню плитку.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли один із гравців отримує 15 очок. Перемагає той, хто має найбільшу кількість очок. Якщо два чи більше гравців мають найбільшу кількість очок — вони всі стають переможцями.

ANONIMO

NÁVOD

8+ | 3-4 | 20-30 min

Nevieš, kým si? Nech ti pomôžu kamaráti!

V hre Anonymo si ťaháš tajnú kartu, ktorú vidia všetci okrem teba. Vylosuj si typ nápovedy, vyber si hráča, ktorý ti podľa teba najlepšie napovie, a zbieraj body za správne odpovede.

OBSAH

56 obojstranných kartičiek s obrázkami hesiel

4 čelenky s úchytkami

Šípka a otočný mechanizmus na losovanie typu nápovedy

24 žetónov s bodmi

6 špeciálnych kartičiek

Návod

CIEĽ HRY

Cieľom hry je ako prvý získať 15 bodov. Body získavate, keď uhádnete svoju kartu, alebo keď správne napoviete svojim spoluhráčom!

PRÍPRAVA

Pred začatím hry pripevnite úchytku na čelenku tak, ako je znázornené na obrázku.

Úchytka sa musí nachádzať presne uprostred čelenky.

Umiestnite šípku na otočný mechanizmus.

Vytiahnite si kartu z kôpky. Nepozerajte na obrázok na spodnej strane karty! Umiestnite kartu do čelenky tak, aby ostatní hráči videli obrázok na jej spodnej strane.

Otočný mechanizmus, žetóny a špeciálne karty položte do stredu stola (obrázkom nadol) tak, aby na ne každý hráč ľahko dočiahol.

HRA V TROCH KROKOCH

1. Roztočte šípku a vyberte ňou druh nápovedy.
2. Vyberte si pomocníka, ktorý vám bude napovedať.
3. Snažte sa uhádnuť.

PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v poradí v smere hodinových ručičiek. Roztočte šípku a vyberte ňou druh nápovedy, ktorú použije váš pomocník. Pomocník vám môže pomôcť jedným z týchto spôsobov:

5× Svojmu pomocníkovi môžete položiť maximálne 5 otázok. Povolené sú len odpovede ÁNO alebo NIE.

3× Pomocník povie 3 vlastnosti (prídavné mená) o, ktorými popíše to, čo máte hádnuť.

3× Pomocník povie 3 aktivity (slovesá) týkajúce sa toho, čo máte uhádnuť.

Pomocník ukáže to, čo máte uhádnuť (bez vydania zvukov).

3× Pomocník povie 3 vlastnosti, ktoré NEOPISUJÚ to, čo máte uhádnuť.

Potom zvoľte hráča, ktorý, podľa vás dokáže dávať najlepšie nápovedy, a ktorý má zároveň čo najmenej bodov, takže vám nestojí v ceste k víťazstvu.

Hráč vám napovedá takým spôsobom, ako ste si predtým vylosovali. Vždy musí hovoriť pravdu! Aj keď si hráč nie je odpoveďou istý, musí povedať tú najpravdepodobnejšiu odpoveď. Na základe nápoved potom hráč skúša hádať. Hádať ale môžete iba raz! Ostatní hráči vám povedia, či ste trafili.

Ak ste uhádli, vyberte si kartičku z čelenky a pozrite, koľko ste získali bodov. Za každú kartu môžete získať 2 alebo 4 body.

Pomocník si pripíše polovicu bodov, ktoré získal hádajúci hráč. Vezmite si žetóny v príslušnej hodnote. Potom si potiahnite novú kartu.

Za niektoré typy nápovedy môžete získať body navyše. Ak sa vám podarí uhádnuť heslo pomocou takejto nápovedy - aj vy aj váš pomocník získavate bod navyše!

Ak neuhádnete, môžete si kartu nechať v čelenke a skúsiť hádať v nasledujúcom kole, alebo si kartu v čelenke môžete vymeniť za inú.

Nezáleží na tom, či ste uhádli alebo nie, na rade je ďalší hráč.

ŠPECIÁLNE KARTIČKY

Na začiatku hry dostane každý hráč jednu špeciálnu kartičku. Tieto výnimočné karty možno použiť len jedenkrát a môžete nimi buď vylepšiť svoje skóre, alebo prekaziť hru súperovi. Na každej karte je uvedené, kedy ju môžete použiť.

Správna odpoveď prinesie 2 body navyše - aj pre pomocníka, aj pre hádajúceho hráča. Túto špeciálnu kartičku môžete použiť hocikedy.

Ak ste ešte neboli vybraný za pomocníka, môžete na seba prevziať jeho rolu. Ak pomocník už niektoré nápovedy použil (napríklad povedal dve činnosti), môžete použiť iba zostávajúci počet nápoved. Túto kartičku nemožno použiť, ak pomocník už dal všetky nápovedy.

Zvoľte nový typ nápovedy pre hráča, ktorý je práve na ťahu. Túto kartu možno použiť, iba ak si hráč ešte nevybral svojho pomocníka.

Roztočte znova šípku predtým, ako si hráč na ťahu zvolí pomocníka. Vylosujte nový typ nápovedy.

Po použití svojej kartičky ju položte (obrázkom nadol) na spodok kôpky so špeciálnymi kartičkami. Nabudúce, keď budete na rade, si potiahnite z kôpky vrchnú kartu.

KONIEC HRY

Hra končí, keď jeden z hráčov nazbiera 15 bodov. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. Ak majú dvaja hráči rovnaký najvyšší počet bodov, o víťazstvo sa podelia.

ANONIMO

JÁTÉKSZABÁLY

8+ | 3-4 | 20-30 min

Nem tudod, ki vagy? Majd segítenek a barátaid!

Az Anonymo társasjátékban minden játékosnak van egy titkos kártyája, amit a többiek láthatnak, de ő nem. Pörgess, hogy legyen egy nyomravezető segítséged, válaszd ki a legügyesebb játékostársadat, és gyűjts minél több pontot a jó tippekért.

A DOBOZ TARTALMA

56 kétoldalas kártya a kitalálandó szavak/mondatok képével

4 fejpánt kártyatartóval

Nyílat és pörgetőtábla a nyomravezető segítségekkel

24 pontzseton

6 meglepetéskártya

Játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy minél előbb összegyűjts 15 pontot. Akkor is kapsz pontot, ha jól tippelsz, és akkor is, ha egy másik játékost nyomra vezetsz!

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt elkezditek a játékot, állítsátok a fejpántokat a képen látható pozícióba.

A kártyatartó a fejpánt közepénél helyezkedjen el.

Tegyétek a nyilat a pörgettyűtáblára.

Mindenki tegye fel a fejpántját a fejére.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

Keverjétek meg a kártyákat, rendezzétek egy pakliba.

Mindenki húzzon egy meglepetéskártyát. Ezt nem szabad megmutatni a többi játékosnak.

Húzzatok egy-egy kártyát a pakliból. Nem szabad meglesni a kártya alján lévő képet! Tegyétek a kártyát a fejpántba úgy, hogy a többiek jól lássák a képet.

Tegyétek a pörgetőtáblát, a zsetonokat és a meglepetéskártyákat (képpel lefelé) úgy az asztal közepére, hogy mindenki kényelmesen elérje őket.

JÁTÉK 3 LÉPÉSBEN

1. Forgasd meg a nyilat a nyomravezető segítség kiválasztásához.
2. Válaszd ki a segítődet.
3. Próbáld meg kitalálni, hogy ki vagy.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Forgasd meg a táblán a nyilat, ahol megáll a nyíl, azon a módon kell a segítődnek nyomra vezetnie. A táblán a következő segítségfajták szerepelnek:

5× Feltehetsz a segítődnek legfeljebb 5 kérdést. Csak IGEN vagy NEM lehet a válasza.

3× A segítő 3 olyan tulajdonságot (melléknevet) mond, ami jellemző a kártyádra.

3× A segítő 3 olyan cselekvést (igét) mond, ami kapcsolódik a kártyádhoz.

A segítő elmutogatja, hogy mi van a kártyádon (hangot nem adhat ki).

3× A segítő 3 olyan tulajdonságot mond, ami NEM JELLEMZŐ a kártyádra.

Ezután válaszd ki azt a játékost, aki szerinted a legügyesebben tud nyomra vezetni, ugyanakkor elég kevés pontja van, és nem veszélyezteti a győzelmedet.

Ez a játékos a korábban kiválasztott módon fog segíteni neked. Mindig igazat kell mondani! Ha a játékos bizonytalan, akkor is a legvalószínűbbnek tűnő választ kell adnia. A kapott nyomok alapján tippelned kell. Csak egyszer lehet tippelni! A többi játékos fogja megmondani, hogy jól vagy rosszul tippeltél.

Ha jól tippeltél: vedd ki a kártyát a fejpántból, és nézd meg, hány pontot nyertél. Mindegyik kártya 2 vagy 4 pontot ér.

A segítőd annyi pontot kap, amennyi a te pontjaidnak a fele. Vegyél el középről a pontszámnak megfelelő zsetont. Ezután húzzál egy új kártyát.

Egyes nyomok extra pontokat érnek. Ha egy ilyen nyom segítségével sikerül kitalálnod a választ, te is és a segítőd is extra pontokat kap!

Ha nem jól tippeltél – hagyd a kártyát a fejpántban, és próbáld meg a következő körben kitalálni, vagy cseréld le egy új kártyára.

Mindegy, hogy sikerült-e kitalálnod, hogy ki vagy, vagy nem, a te köröd véget ér, és a következő játékos elkezdi a saját menetét.

MEGLEPETÉSKÁRTYÁK

A játék elején minden játékos kap egy meglepetéskártyát. Ezek egyszer használatos speciális kártyák, amelyekkel vagy a saját játékodat segítheted, vagy másokét megzavarhatod. A kártya fajtájának megfelelő pillanatban lehet őket használni.

A helyes tipp 2 extra pontot ér – a segítő is megkapja és a kitaláló játékos is. Ezt a meglepetéskártyát bármikor lehet használni.

Átveheted a segítő szerepét, ha korábban nem választottak ki. Ha a segítő már elhasznált néhány nyomot (például megnevezett 2 cselekvést), csak annyi nyomot használhatsz, amennyi még hátravan. Ezt a kártyát nem szabad használna akkor, ha a segítő már befejezte a nyomra vezetést.

Válassz új nyomravezető segítséget az épp játékban lévő játékosnak. Ezt a kártyát csak akkor használhatod, ha a játékos még nem választott segítőt.

Forgasd meg újra a nyilat a táblán, mielőtt a játékos kiválasztaná a segítőjét. Pörgess új nyomravezető segítséget.

Ha felhasználtad a meglepetéskártyádat, tedd (képpel lefelé) a meglepetéskártyák paklijának aljára. Amikor újra te következel, húzz egyet a pakli tetejéről.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos összegyűjtött 15 pontot. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer. Ha két vagy több játékos gyűjtötte össze a legtöbb pontot – osztoznak a győzelemben.

ANONIMO

INSTRUCȚIUNI

8+ | 3-4 | 20-30 min

Nu știi cine ești? Lasă-ți prietenii să te ajute!

În jocul Anonymo, un jucător trage cartea lui secretă pe care o arată celorlalți, fără ca el să o vadă. Extrage un tip de indiciu, alege un jucător care consideri că îți va fi de mare ajutor și adună puncte pentru răspunsurile ghicite corect.

CONȚINUTUL CUTIEI

56 de cărți ilustrate pe ambele părți cu fraze sau cuvinte ce trebuie ghicite.

4 bentițe de cap cu suport

Include săgeată și roată pentru a extrage indiciile

24 jetoane cu puncte

6 cartonașe speciale

instrucțiuni

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este să fii primul care obține 15 puncte. Poți aduna puncte fie ghicind corect, fie oferind indicii corecte altui jucător.

PREGĂTIREA

Înainte de începerea jocului, fixează bentițele conform imaginilor.

Suportul trebuie să fie în mijlocul bentiței.

Plasează o săgeată pe roată.

Așază bentița pe cap.

Începe jocul cel mai tânăr jucător.

Amestecă cărțile și formează un pachet.

Fiecare jucător extrage un cartonaș special. Nu arăta cartea tea celorlalți jucători.

Trage o altă carte din pachet. Nu trage cu ochiul la imaginea din partea de jos a cărții! Fixează cartea pe bentiță astfel încât ceilalți jucători să poată vedea imaginea din partea de jos a cărții.

Plasați săgeata, jetoanele și cărțile speciale (cu fața în jos) în centrul mesei, ca fiecare jucător să poată ajunge la ele.

UN JOC ÎN 3 PAȘI

1. Învârte săgeata pentru a alege un tip de indiciu.
2. Alege persoana care te va ajuta.
3. Încearcă să ghicești.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii ghicesc cu rândul în sensul acelor de ceasornic. Învârte săgeata pentru a extrage un tip de indiciu destinat celui care te ajută. Aceștia te pot ajuta astfel:

5× Întreabă-l pe cel care te ajută maxim 5 întrebări. Sunt permise doar răspunsuri cu DA sau NU.

3× Cel care ajută spune 3 caracteristici (adjective) care descriu cuvântul.

3× Cel care ajută spune 3 activități (verbe) referitoare la cuvântul tău.

Cel care ajută arată răspunsul tău (fără a scoate un sunet).

3× Cel care ajută spune 3 caracteristici care NU DESCRIU cuvântul tău.

Apoi, alege jucătorul care, în opinia ta, poate da cele mai bune indicii și care în același timp, are cel mai mic punctaj și nu îți va sta în calea victoriei.

Jucătorul ales te ajută în maniera pe care ați stabili-o înainte. Trebuie să spună întotdeauna adevărul! Chiar dacă jucătorul nu este sigur de răspuns, aceștia trebuie să-l dea pe cel mai probabil. Jucătorul trebuie să ghicească în funcție de indiciile date. Ai doar o singură șansă! Ceilalți jucători te vor anunța dacă răspunsul este corect sau greșit.

Dacă ai ghicit corect- scoate cartea de pe bentiță și verifică punctajul pe care l-ai acumulat. Fiecare carte poate garanta 2 sau 4 puncte.

Cel care te-a ajutat primește puncte cu jumătate din valoarea celor pe care le-ai câștigat tu. Luași jetoanele cu punctele respective. Apoi, extrage o nouă carte.

Unele indicii îți pot oferi puncte extra. Dacă reușești să ghicești corect după extragerea unui asemenea indiciu, atât tu cât și cel care te-a ajutat primiți un punct în plus!

Dacă nu ghicești, poți lăsa cartea pe bentiță, pe care vei încerca să o ghicești runda următoare, sau o poți înlocui.

Chiar dacă ghicești sau nu, rândul tău se încheie iar următorul jucător își începe tura.

CARTONAȘE SPECIALE

La începutul jocului, fiecare jucător primește un cartonaș special. Acestea sunt cartonașe ce pot fi folosite doar o dată și pentru a-ți intensifica jocul sau pentru a-i încurca pe ceilalți. Le poți folosi la momentul indicat pentru fiecare caronaș.

Un răspuns corect îți asigură 2 puncte în plus, atât pentru cel care ajută cât și pentru jucătorul care ghicește. Poți folosi acel cartonaș special oricând.

Poți prelua rolul de cel care ajută dacă nu ai avut această poziție înainte. Dacă persoana care ajută a folosit deja câteva dintre indiciile lor (de exemplu, 2 activități menționate), atunci poți folosi doar numărul de indicii disponibile. Nu poți folosi acest cartonaș dacă persoana care te ajută a terminat de precizat indiciile.

Alege un alt tip de indiciu pentru jucătorul care se află în tura lui de joc. Poți folosi această carte doar dacă jucătorul nu a numit persoana care îl va ajuta.

Învârte săgeata din nou înainte ca jucătorul să-l aleagă pe cel care îl va ajuta. Extrage un nou tip de indiciu.

Odată ce ți-ai folosit cartonașul, așază-l (cu fața în jos) în partea de jos a teancului de cartonașe speciale. La începutul următoarei runde, extrage un cartonaș de deasupra.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie atunci când unul din jucători acumulează 15 puncte. Cine colectează cele mai multe puncte câștigă. Dacă doi sau mai mulți jucători au acumulat majoritatea punctelor, atunci împart victoria.

ANONIMO

NÁVOD KE HŘE

8+ | 3-4 | 20-30 min

Nevíte, kdo jste? Vaši přátelé vám pomůžou!

Ve hře Anonymo si jako hráč vytáhnete tajnou kartu, kterou vidí všichni, kromě vás. Pak si vylosujete druh nápovědy, zvolíte hráče, který je podle vás nejlepším pomocníkem, a sbíráte body za to, že se trefíte.

OBSAH

56 oboustranných karet s ilustrovanými slovy/větami k uhodnutí

4 čelenky s držáky

Šipka a otočný mechanismus pro losování nápověd

24 žetonů s body

6 speciálních karet

Návod ke hře

CÍL HRY

Cílem hry je jako první získat 15 bodů. Body můžete sbírat buď tak, že budete správně hádat, nebo tak, že budete ostatním hráčům poskytovat přesné nápovědy!

PŘÍPRAVA

Před začátkem hry si nastavte čelenky podle obrázku.
Držák by měl být uprostřed čelenky.

Na otočný mechanismus umístěte šipku.

Nasaďte si čelenku na hlavu.

Hru začíná nejmladší hráč.

Každý hráč si vytáhne jednu speciální kartu. Svou speciální kartu neukazujte ostatním hráčům.

Zamíchejte karty a vytvořte hromádku.

Vezměte si z hromádky kartu. Nedívejte se na obrázek na spodní straně karty! Tuto kartu umístěte na svou čelenku tak, aby ostatní hráči viděli obrázek na spodní straně karty.

Umístěte otočný mechanismus, žetony a speciální karty (lícem dolů) doprostřed stolu tak, aby k nim měli všichni snadný přístup.

HRA VE 3 KROCÍCH

1. Vylosujte si druh nápovědy roztočením otočného mechanismu.
2. Vyberte si pomocníka.
3. Zkuste se trefit.

PRŮBĚH HRY

Hráči hrají postupně jeden po druhém a střídají se ve směru hodinových ručiček. Vylosujte druh nápovědy pro svého pomocníka roztočením otočného mechanismu. Pomocník vám může pomáhat následujícími způsoby:

5× Svému pomocníkovi můžete položit maximálně 5 otázek. Odpovídat může pouze ANO nebo NE.

3× Pomocník vysloví 3 vlastnosti (přídavná jména) popisující to, co máte uhodnout.

3× Pomocník vysloví 3 aktivity (slovesa), která se týkají toho, co máte uhodnout.

Pomocník ukáže to, co máte uhodnout (bez vydávání jakéhokoli zvuku).

3× Pomocník vysloví 3 vlastnosti, které NEPOPISUJÍ to, co máte uhodnout.

Poté zvolte hráče, který podle vás dokáže tímto způsobem dávat nejlepší nápovědy a který má zároveň co nejnižší skóre, aby vám nezabránil ve vítězství.

Vybraný hráč vám napovídá takovým způsobem, jaký jste si vylosovali. Vždycky musí říkat pravdu! I když si hráč odpovědí není jistý, musí zvolit tu nejpravděpodobnější. Hráč musí zkusit na základě předaných nápověd hádat. Hádat ale můžete jen jednou! Zbývající hráči vám řeknou, zda jste se trefili nebo ne.

Pokud jste se trefili, odstraňte kartu z čelenky a zjistěte, kolik bodů jste vyhráli. Za každou kartu můžete získat 2 až 4 body.

Pomocník získá polovinu bodů, které jste získali vy. Vezměte si žetony v příslušné hodnotě. A vytáhněte si novou kartu.

Za některé nápovědy můžete získat body navíc. Pokud se vám podaří trefit se poté, co takovou nápovědu dostanete, získáte vy i váš pomocník bod navíc!

Pokud neuhodnete, můžete kartu nechat na své čelence a zkusit hádat v dalším kole, nebo ji nahradit kartou novou.

Ať už se vám podaří trefit se nebo ne, vaše kolo skončilo a na řadě je další hráč.

SPECIÁLNÍ KARTY

Na začátku hry dostane každý hráč jednu speciální kartu. Jedná se o karty na jedno použití, které mohou vylepšit vaši hru nebo narušit hru jiného hráče. Na každé z karet je uvedeno, kdy ji můžete použít.

Uhodnutím získáte 2 body navíc – jak pro pomocníka, tak pro hádajícího hráče. Tuto speciální kartu můžete použít kdykoli.

Můžete převzít roli pomocníka, pokud jste jím doposud nebyli. Pokud již pomocník použil některé z nápověd (např. zmínil 2 aktivity), pak můžete použít pouze zbývající počet nápověd. Tuto kartu nemůžete použít, pokud již pomocník předal všechny nápovědy.

Zvolte nový druh nápovědy pro hráče, který je právě na řadě. Tuto kartu můžete použít pouze v případě, že si hráč ještě nevybral pomocníka.

Než si hráč, který je na řadě, zvolí pomocníka, roztočte znovu otočný mechanismus. Vylosujte nový druh nápovědy.

Jakmile speciální kartu použijete, umístěte ji (lícem dolů) dospod hromádky se speciálními kartami. Na začátku dalšího kola si vezměte horní kartu.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jeden z hráčů získá 15 bodů. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíce bodů. Pokud nejvyšší počet bodů získají dva nebo více hráčů, dělí se o vítězství.

Author: Mariusz Majchrowski **Team:** Marta Cebera, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak, Michalina Atraszkiewicz **Illustrations, graphic design:** Michał Ambrzykowski **Technical development:** Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak **Translation:** Loc at Heart

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia,
Poland
www.trefl.com

Distributor / Distribútor:
CTW Toys CZ s.r.o.
Jandova 6, č.p. 185
190 00 Praha 9 -
Vysočany
Česká republika
sales@ctwtoys.cz

Forgalmazó:
Trefl Hungary Kft.
Bartók B. út 152/c
1115 Budapest,
Hungary
office@treflhungary.hu