



Pravidla



Herní materiál

- ▲ 1 pravidla
- ▲ 11 předmětů
- ▲ 100 karet vzpomínek
- ▲ 20 karet omezení
- ▲ 24 raketek (16 s 1 vítězným bodem, 8 se 3 vítěznými body)
- ▲ 1 úložný pytlík

Princip hry

Jeden hráč (vnouče) musí za pomoci rozmanitých předmětů „napodobit“ karty vzpomínek na dlaní dalšího hráče (dědečka), který má zavřené oči.

Ostatní hráči také nevědí, o jaké vzpomínky se jedná, ale vidí, jakým způsobem je vnouče napodobuje. Poté vyberou z vlastních karet vzpomínku, která podle nich co nejlépe odpovídá napodobené vzpomínce.

Dědeček nakonec otevře oči a pokusí se mezi vzpomínkami na stole najít tu správnou kartu.

Příprava hry

Poznámka: Hra 2 a 3 hráčů vyžaduje menší úpravy. Po přečtení základních pravidel hry je najdete na straně 7.

Hra probíhá v týmech 2 nebo 3 hráčů. Členové jednotlivých týmů by měli sedět vedle sebe. Nejprve tedy rozdělte týmy:

- ▲ Při hře 4, 6 nebo 8 hráčů se rozdělte do dvoučlenných týmů.
- ▲ Při hře 5 nebo 7 hráčů bude jeden tým trojčlenný. Ostatní zůstanou ve dvou.

Každému týmu (ne jednotlivým hráčům) rozdejte 6 karet vzpomínek. Tyto karty tvoří společnou „ruku“ celého týmu. Ze zbylých karet vzpomínek utvořte balíček a položte jej lícem dolů na stůl.

Libovolným způsobem vyberte začínající tým. Tento se jako první stane **aktivním týmem**.

Průběh hry

Jeden tah aktivního týmu probíhá v následujících krocích:

- ▲ 1. Dobrání vzpomínky
- ▲ 2. Napodobení vzpomínky
- ▲ 3. Matení dědečka
- ▲ 4. Listování albem

1. Dobrání vzpomínky

Aktivní tým odloží stranou své karty (nebude je ve svém tahu potřebovat). Členové aktivního týmu určí, který z nich se pro tento tah stane dědečkem a který z nich bude vnoučetem. Vnouče poté napodobí pro dědečka **2 vzpomínky**.

Vnouče si nejprve dobere z balíčku karet vzpomínek 1 kartu. **Podívá se na ni, ale neukáže ji ani dědečkovi, ani členům ostatních týmů.** Tato karta představuje vzpomínku, kterou se nyní vnouče pokusí dědečkovi připomenout.

Poznámka: Možná se vám během několika prvních partií stane, že karta bude příliš složitá nebo vás vůbec nenapadne, jak ji napodobit. V takovém případě ji neváhejte odhodit a dobrat si novou.

Pokud je balíček karet vzpomínek prázdný, vezměte všechny karty ve hře (včetně těch v rukou týmů), zamíchejte je a utvořte nový balíček. Týmům poté rozdejte vždy 6 nových karet.

**Život
na
dlani**



3. Matení dědečka

Jakmile vnuče dokončí napodobování vzpomínky, oznámí to hráčům u stolu a umístí kartu dané vzpomínky lícem dolů na stůl, aniž by se na ni kdokoli podíval.

Každý tým protihráčů nyní ze sdílené ruky zvolí 1 falešnou vzpomínku (kartu), kterou umístí lícem dolů před vnuče. Protihráči by měli vybrat takovou falešnou vzpomínku, která dle jejich uvážení co nejlépe připomíná právě napodobenou vzpomínku.

Týmy si ihned doberou do ruky novou kartu, aby měly opět 6 karet.

Jakmile týmy zvolí falešné vzpomínky, napodobí vnuče pro dědečka druhou vzpomínku. Opět tedy provedete první 3 kroky: **1. Dobrání vzpomínky, 2. Napodobení vzpomínky, 3. Matení dědečka.**

Poznámka: Pokud má aktivní tým 3 hráče, zůstane pro napodobování druhé vzpomínky dědečkem stejný hráč, vnučetem se ovšem stane dosud nezapojený třetí hráč.

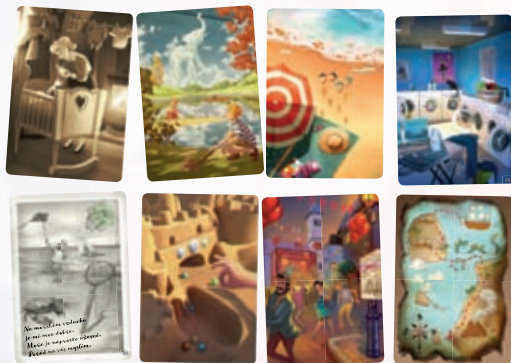
Teprve po napodobení druhé vzpomínky a vybrání náležitých falešných vzpomínek přejděte ke kroku č. 4.

4. Listování albem

Vnuče nyní vezme všechny karty položené lícem dolů na stole (tedy obě napodobené vzpomínky a 2 falešné vzpomínky od každého týmu) a doplní je o další karty vzpomínek z hromádky tak, aby mělo v ruce celkem 8 karet. Poté je položí lícem dolů před dědečka.

Poznámka: Při hře 8 hráčů nemusíte vzpomínky doplňovat o karty z hromádky, protože na stole už bude 8 karet.

Dědeček otevře oči, vezme 8 karet položených před sebou, zamíchá je a rozloží lícem nahoru na stůl.



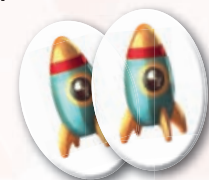
Nyní si pečlivě prohlédne všech osm karet a pokusí se najít vzpomínky, které pro něj vnuče napodobilo. Jeho cílem je najít správné vzpomínky ve **správném pořadí**. Ukáže na 2 karty a určí, která z nich byla první a která druhou napodobenou vzpomínkou.

Během přemýšlení může dědeček nahlas mluvit o svých úvahách, což mnohdy vede k pobavení ostatních hráčů u stolu. Vnuče musí v takovou chvíli dát pozor, aby nic nenaznačilo (mělo by pokud možno udržet kamennou tvář a nekomentovat nic, co slyší). Toto pokračuje, dokud dědeček jednoznačně nevybere **2 karty**.

Jakmile dědeček potvrdí zvolenou dvojici karet, vnuče mu prozradí, zda jde o správné karty, jestli jsou ve správném pořadí, a případně ukáže, jaké vzpomínky napodobovalo doopravdy.

Aktivní tým získá 1 bod za každou správně uhodnutou kartu vzpomínky. Týmy protihráčů získají 1 bod za každou jejich falešnou vzpomínku, kterou dědeček vybral namísto té skutečné (např. pokud dědeček vybral 1 vaši falešnou vzpomínku, získá váš tým 1 bod).

Body počítejte pomocí žetonů raketek; většina raketek má hodnotu 1 bodu, ale pro snazší počítání jsou některé raketky označené symbolem x3. Ty mají hodnotu 3 body.



Pokud dědeček vybere falešnou vzpomínku, která byla přidána z balíčku karet, nebo poplete pořadí napodobených vzpomínek (např. řekne, že první napodobená vzpomínka byla druhá), nezíská nikdo žádné body.

Příklad: Dědeček ukáže na kartu a řekne, že podle něj jde o první napodobovanou vzpomínku. Poté ukáže na další kartu a řekne, že tuto vzpomínku napodobilo vnuče jako druhou. Teprve nyní smí vnuče odhalit, že s první kartou měl dědeček pravdu. Při výběru druhé karty se ovšem zmýlil. Ukázal na kartu, kterou přidal jiný tým. Aktivní tým tedy získá 1 raketku. Tým, kterému patřila falešná vzpomínka, také získá 1 raketku.

5. Konec tahu

Tímto končí tah aktivního týmu. Dalším aktivním týmem se stane tým sedící dál po směru hodinových ručiček. Začíná jejich tah. Jakmile každý tým odehrál 1 tah, začne druhé kolo, během kterého se v rámci týmů prostřídáte v rolích vnučete a dědečka.

Konec hry

Poznámka: Pokud má některý tým 3 hráče, můžete tedy namísto 2 kol odehrát 3 kola, aby měl i třetí hráč trojčlenného týmu příležitost stát se dědečkem.

Hra končí po druhém kole, respektive jakmile měl každý hráč možnost stát se alespoň na 1 tah dědečkem.

Tým s nejvyšším počtem bodů vítězí. Pokud nastane shoda, zahrajte si znovu!

Návod napodobování

Než začnete první partii, vezměte z balíčku kartu „Chalupa“ a umístěte ji lícem nahoru doprostřed stolu. Tato karta bude sloužit jako ukázka napodobování pro všechny hráče. Můžete díky ní všem hráčům přiblížit různé způsoby, jak napodobit tu samou kartu. Můžete také jednotlivým hráčům dovolit, aby sami kartu napodobili nebo vyzkoušeli, jaký pocit napodobování vyvolá na dlani. Použít můžete následující příklady:

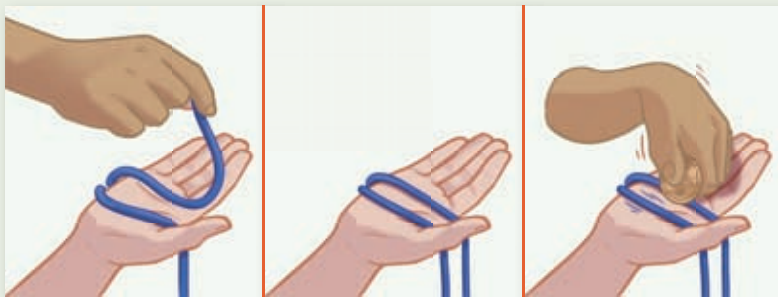
1. Napodobte psací stroj

Umístěte 4 plastové kostičky do dlaně některého hráče a mačkejte je jako klávesy psacího stroje (nezapomeňte, že vnouce se nikdy nesmí přímo dotknout dědečkovy ruky).



2. Napodobte kytaru

Vezměte šňůrku a protáhněte ji mezi hráčovou dlaní a palcem tak, aby vznikly 2 „kytarové struny“. Poté na ně „zabrňtejte“ kovovou mincí.



Karta „Chalupa“



3. Napodobte šachovnici

Na jeden konec hráčovy dlaně umístěte figurku a na druhý káču. Střídavě je k sobě přibližujte, jako kdyby postupovaly po políčkách šachovnice. Nakonec pomocí káči „vezměte“ figurku. Můžete také figurku položit a naznačit „šach mat“.



Variantá pro zkušené hráče

Pokud hraje některý z hráčů tuto hru poprvé, doporučujeme hrát základní variantu, popsanou na předchozích stránkách pravidel. Jakmile jsou všichni se hrou důvěrně seznámeni nebo chcete zkusit vyšší obtížnost, která vás donutí hledat nové a kreativnější způsoby napodobení karet, můžete vyzkoušet variantu pro zkušené hráče. Ta přináší do hry karty omezení.

Průběh hry je prakticky stejný, až na několik drobných změn:

Během kroku **2. Napodobení vzpomínky** si vnuče ještě před samotným napodobováním dobere vrchní kartu z balíčku omezení. Jak napovídá jejich název, vnuče na dobrané kartě najde jisté omezení, které musí během napodobování vzpomínky dodržet (např. použít konkrétní předmět, napodobovat pouze na hřbetu ruky apod.).

Po napodobení první vzpomínky vnuče odhodí kartu omezení a před napodobováním druhé vzpomínky si dobere novou kartu omezení. Pokud je balíček karet omezení prázdný, zamíchejte odhozené karty omezení a utvořte z nich nový balíček lícem dolů.



Použij **pouze** (✓) vyznačené předměty.



Použij **alespoň** (!) tento vyznačený předmět.



Napodobuj **pouze** (✓) na prstech.



Nesmíš (×) napodobovat na prstech.



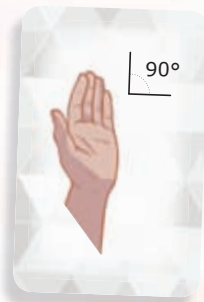
Použij **alespoň** 3 předměty.



Použij **pouze** 1 libovolný předmět.



Napodobuj **pouze** (✓) na hřbetu ruky.



Dědečkova dlaň musí být **svisle**.

- Dědečkův životopis -

Jste-li zvědaví, jak postupoval život pana Leopolda (dědečka, za kterého ve hře hrajete), máte štěstí. Můžete si totiž vzpomínky prohlédnout v chronologickém pořadí a odhalit dědečkův životní příběh. Pokud chcete, vezměte všechny karty vzpomínek a vyskládejte je na stůl v pořadí podle čísel (každá karta má v pravém dolním rohu číslo od 1 do 100). Nyní vidíte celý Leopoldův život, od kolébky až dodnes...

Upravená pravidla pro 2 hráče

Oba hráči hrají společně – tedy kooperativně – a snaží se dosáhnout co nejvyššího počtu bodů.

Během přípravy hry nerozdávejte žádné karty. Jednotlivé kroky tahu proveďte běžným způsobem, s tím rozdílem, že během kroku **3. Matení dědečka**, přidáte k napodobovaným vzpomínkám náhodně 6 falešných vzpomínek z balíčku karet vzpomínek. Díky tomu budete mít 8 karet jako obvykle.

Poznámka: Pokud jste oba zkušení hráči, můžete si hru ztížit a přidat více falešných vzpomínek (dobrat jich z balíčku 8, 10 nebo třeba 12).

Upravená pravidla pro 3 hráče nebo hru bez týmů

Poznámka: Pokud chcete, můžete tato pravidla použít pro hru až 5 hráčů bez týmů. I přesto však doporučujeme, abyste ve vyšším počtu hráčů hráli rozdělení do týmů.

Nehrajete rozdělení do pevných týmů a každý hráč získává body sám za sebe. Během přípravy hry rozdejte každému hráči 6 karet.

V každém tahu se z jednoho hráče stane vnuče a hráč po jeho levici bude dědečkem. Takto utvoří dočasný tým pro daný tah.

1. Dobírání vzpomínku

Vnuče si z **karet v ruce** vybere vzpomínku, kterou napodobí.

2. Napodobení vzpomínku

Tento krok probíhá stejně jako během týmové hry.

3. Matení dědečka

Falešné vzpomínky vybírají pouze hráči, kteří nejsou součástí dočasného týmu. Stejně jako při normální hře doplňte vzpomínky kartami z balíčku tak, aby bylo na stole 8 vzpomínek.

Hra končí, jakmile byl každý hráč dvakrát dědečkem.

Na konci hry si sečtete body a porovnejte je s touto tabulkou výsledků:

- ▲ 0–1: Ajajaj... je tohle opravdu krabice *tvých* vzpomínek?
- ▲ 2–3: Žádná katastrofa, ale možná by ses měl posadit s vnučaty a povyprávět jim o svém životě.
- ▲ 4–5: Docela dobré. I když některé příhody z tvého života zůstávají zapomenuté.
- ▲ 6–7: Výborně! Prožil jsi úžasný život a tvoje rodina to moc dobře ví!
- ▲ 8: Neskutečné! Už nemusíš o svém životě vyprávět, tvoji potomci ho důvěrně znají!

4. Listování albem

Jak dědeček, tak vnuče získají po 1 bodu za každou vzpomínku, kterou dědeček správně vybere. Pokud dědeček vybere falešnou vzpomínku některého protihráče, získá tento protihráč 1 bod.

Jakmile proběhne celé kolo (tedy každý hráč byl jednou dědečkem), začněte druhé kolo, ale tentokrát utvoříte dočasný tým vždy s hráčem po pravici. Díky tomu se v rámci dočasných týmů prostrídáte v rolích dědeček/vnuče.

5. Konec hry

Každý hráč sečte své body a hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem.

Tvůrci

Autor: Timothée Decroix

Ilustrace: Pauline Détrazová, Gaël Lannurien, Sabrina Miramonová, Umeshu Lovers

Vedoucí projektu: Grégory Oliver

Grafický návrh: Benjamin Carayon

Distribuce

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



Slovo autora hry:

Dědečku, věřím, že co nejlépe pečuji o semínka, která jsi do mě zasadil, a že padla na úrodnou půdu, o kterou ses tak staral. Mluvím o humoru, bláhovosti, laskavosti a přívětivosti k ostatním. Tuto hru odkazují řečám našich životů. Spojením napříč generacemi.



Tady je dědeček Leopold v roce 1950.
Dneska vypadá spíš takhle:
(To jsem já za ním na kolotoči!)



Když byl děda Leopold ještě malý, našel dvě životní lásky. Na první lásku narazil krátce po nemoci. Poslali jej tam, aby se zotavil. Ano, jeho láskou je totiž moře! Myslím, že právě tam v sobě objevil dobrodruha.



Druhou lásku potkal, když vesnicí projížděl kočovný cirkus. Padla mu do oka mladá akrobatka a prožili spolu překrásné léto. Tehdy ještě netušil, že se z Mei jednou stane jeho žena!



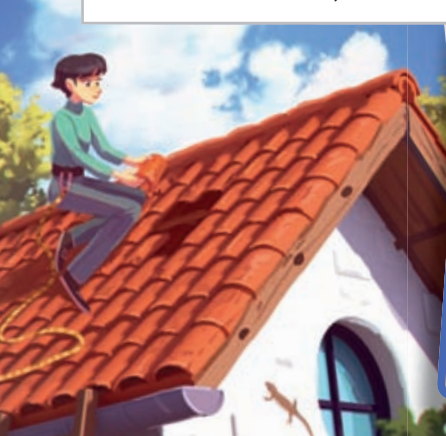
Jakmile byl děda už dost velký na to, aby sám vyrazil do světa, vydal se – jak jinak – na moře. Jenže námořní dobrodružství málem skončilo osklivě...

Na zpáteční cestě úplně náhodou narazil na cirkus a s ním taky na Mei. Byl tak nadšený, že ani na okamžik neváhal a k cirkusu se přidal.



Rybář zachráněn po 35 dnech na otevřené moři. Po příchodu obrovské bouře.

Potom už se všechno seběhlo rychle. Narodila se jim moje maminka Leontýna a usadili se na venkově, kde si opravili malý domek.



Prarodiče byli moc pyšní, že maminka pilně studovala a našla si práci v leteckém průmyslu... ale taky jim bylo hodně líto, že se musela přestěhovat až za oceán.

A tohle jsem já!
Stejně jako máma a děda mám duši dobrodruha!

