TIP TAP

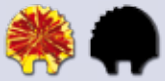
Cieľ hry

Nájdite medzi tvarmi rozloženými na stole rovnaký ako je na karte. Rýchlo ho označte svojím ukazovákom a víťazstvo máte na dosah. Hráč, ktorý ako prvý získa 8 tvarov, sa stáva víťazom hry. Ale pozor, o získané tvary môžete veľmi ľahko prísť...

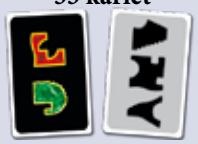
Komponenty a príprava hry (základná hra)

1) Rozložte 45 tvarov na stôl farebnou stranou tak , aby boli na dosah všetkých hráčov. Môžete to urobiť chaoticky alebo pekne vedľa seba do obdĺžnika.

- 45 TipTap tvarov

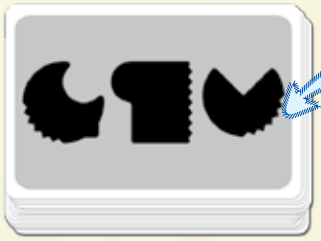


- 1 pravidlá
- 55 kariet



- 45 TipTap rámikov

Určené na iné varianty hry.



2) Zamiešajte všetky karty. Tmavou stranou nadol z nich utvorte balíček.

3) Náhodne vyberte začínajúceho hráča.

Priebeh hry

Tip Tap sa hrá na niekoľko kôl. Na začiatku každého kola si všetci hráči, okrem začínajúceho, dajú obidve ruky pod stôl. Začínajúci hráč otočí vrchnú kartu smerom od seba, takže sa na ňu nemôže pozrieť ako prvý a položí ju na stôl, aby ju všetci dobre videli. (Samozrejme, že to môže urobiť veľmi rýchlo takže jeho nevýhoda nepotrvá dlho.) Nakoniec si aj začínajúci hráč dá obe svoje ruky pod stôl.

Všetci naraz sa snažia nájsť na stole tvar, ktorý je na karte. Ak si hráč myslí, že našiel správny tvar, vytiahne si rýchlo ruku spod stola a označí ukazovákom tvar na stole. Aby hráč daný tvar získal, musí na ňom nechať svoj prst. Žiaden iný hráč už tento tvar označiť nemôže.

Ak hráč zistí, že má ukazovák na nesprávnom tvare, nemôže už prstom pohnúť. Ak sa viacero hráčov naraz pokúsi označiť rovnaký tvar, získa ho ten, kto ho označil ako prvý. Ostatní hráči si musia dať ruku späť pod stôl predtým ako označia ďalší tvar.

Veľmi rýchli a skúsení hráči môžu označiť oboma ukazovákmi dva tvary naraz.

Príklad: Hráči musia nájsť dva tvary. Jeden hráč sa pomýlil a označil nesprávne žltý tvar, ale prst si musí nechať na ňom. Do konca kola môže používať už len jednu ruku.

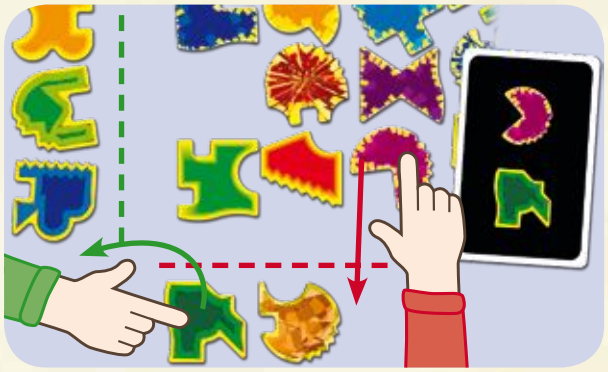
Keď hráči označili všetky tvary alebo žiaden hráč už nemá voľný ukazovák, zoberú si hráči tvary, ktoré správne označili. Položia si ich pred seba a majú ich vyložené, aby boli pre ostatných hráčov viditeľné a na dosah.

Ak je na karte znázornený tvar, ktorý má pred sebou niektorý z hráčov, môže ho iný hráč označiť prstom, ak ho nepredbehne momentálny majiteľ tvaru.

Príklad:

Zelený hráč našiel správny tvar.

Na konci daného kola si tento hráč vezme tvar k sebe a vyloží si ho pred seba na dosah ostatných hráčov.



Príklad:

Zelený hráč zbadal správny tvar v zbierke červeného hráča.

Červený hráč si to nevšimol a označil iný tvar (v strede).

Keď sa rozdajú všetky tvary, hra pokračuje a začínajúcim hráčom sa stáva ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Koniec hry a víťazstvo

Hra končí v kole, v ktorom aspoň jeden z hráčov má pred sebou vyloženú zbierku 8 tvarov. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom tvarov. V prípade remízy sa hráči delia o víťazstvo.

Varianty

Tmavá strana

Zmeny počas prípravy

Tvary sa rozložia na stôl tmavou stranou. Karty sa do balíčka uložia farebnou stranou nahor.

Zmeny počas priebehu hry

Nedochádza k žiadnym zmenám. Hráči musia nájsť tvar bez toho, aby videli farbu.

Rámiky

Zmeny počas prípravy

Namiesto tvarov sú na stole rozložené rámiky farebnou stranou nahor. Karty sú v balíčku tmavou stranou nahor.

Zmeny počas priebehu hry

Nedochádza k žiadnym zmenám. Hráči musia označiť rámiky, do ktorých zapadnú tvary na kartách.

Tmavé rámiky

Zmeny počas prípravy

Tvary sú na stole rozložené tmavou stranou nahor. Karty sú v balíčku farebnou stranou nahor.

Zmeny počas priebehu hry

Nedochádza k žiadnym zmenám. Hráči musia nájsť správne rámiky na tvary bez toho, aby videli farbu.

© Copyright 2017 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES