

# illusion



Wolfgang Warsch

Koľko farieb naozaj vidíte?

Hráči: 2-5 osôb

Vek: od 8 rokov

Trvanie: cca 15 minút

## Obsah

12 kariet so  
šípkou



98 farebných  
kariet



Po 3 karty s červenou, žltou, zelenou a modrou šípkou

Predná strana

Zadná strana

Na zadnej strane každej farebnej karty je uvedené, koľkými percentami je farba na tejto karte zastúpená.

**Upozornenie:** informácia o percentuálnom zastúpení farby sa vzťahuje na potlačenú bielu plochu karty (sivý okraj sa nepočíta).

## Zmysel hry

V každom kole šípka určuje, **akou farbou** sa bude hrať. V smere šípky vzniká rad kariet, pričom **podiel určenej farby** sa musí na každej karte v smere šípky **vždy zvyšovať** (správne je aj rovnaký).



Podiel zelenej farby sa musí od karty ku karte v smere šípky vždy zvyšovať. Hneď

vedľa šípky vidieť len veľmi málo zelenej farby, vedľa je už zelenej farby výrazne viac. Na tretej karte je dosť veľa zelenej farby a celkom vpravo už veľmi veľa. Doteraz je všetko správne!

Keď je hráč na rade, musí buď spochybníť správnosť **kompletného existujúceho riadka** alebo si vziať z kôpky ďalšiu farebnú kartu a priradiť ju zo svojej strany (azda správne) do riadka.

## Príprava na hru

**12 kariet so šípkou** sa zamieša a položí na okraj stola ako **zakrytá kôpka**. Vrchná karta so šípkou sa odkryje a položí **odkrytá** doprostred stola. **98 farebných kariet** sa takisto zamieša a položí sa ako kôpka **farebnou stranou hore** na okraj stola, vedľa kôpky kariet so šípkou. Vrchná farebná karta sa vezme z kôpky a položí sa **otvorená** vedľa šípky do stredu stola.

**Upozornenie:** na zadnú stranu farebných kariet (informáciu o percentuálnom zastúpení farby) sa hráči **nesmú** pozrieť.

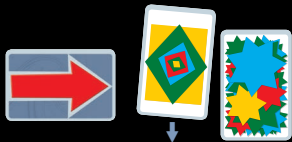


Vrchná karta so šípkou (červenou) sa odkryje a položí do stredu stola. Vedľa nej sa položí vrchná farebná karta z kôpky.

## Priebeh hry

Hráči si vylosujú, kto hru začne. Vylosovaný hráč ve zme vrchnú kartu z kôpky farebných kariet a musí ju položiť v smere šípky vedľa položenej farebnej karty, buď vpravo alebo vľavo od nej.

**Dôležité:** v žiadnom prípade sa nesmie pozrieť na zadnú stranu karty s informáciou o percentuálnom zastúpení danej farby.



Peter si vezme z kôpky vrchnú farebnú kartu a položí ju zľava vedľa už položenej karty. Peter tak tvrdí, že podiel červenej farby sa bude zľava doprava stále zvyšovať.

Teraz je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek a musí sa rozhodnúť, či bude správne usporiadaniu **kompletného** aktuálneho riadka **dôverovať** alebo či správnosť **kompletného** riadka **spochybni**.

→ Ak bude správnosti kompletného riadka dôverovať, vezme z kôpky vrchnú farebnú kartu a priloží ju do aktuálneho riadka, buď celkom doľava, celkom doprava alebo medzi dve karty. Karty sa po priložení novej karty znovu pekne upravia jedna vedľa druhej.

**Upozornenie:** nie je dovolené položené karty dodatočne navzájom vymieňať.



Sára si vezme z kôpky nasledujúcu farebnú kartu a položí ju medzi položené karty.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek a musí sa rozhodnúť, či bude správne usporiadaniu **kompletného** aktuálneho riadka **dôverovať** alebo či správnosť **kompletného** riadka **spochybni**. Ak riadok nespochybni, hra pokračuje v smere hodinových ručičiek ďalej tak, ako je opísané – riadok narastá pri každom hráčovi o jednu kartu.



Martin a Ema sa striedajú a pridávajú do riadka vždy ďalšiu farebnú kartu.

- Keď je hráč na rade a správnosť kompletného riadka **spochybní**, povie nahlas a zreteľne „pochybujem“. V tomto prípade sa všetky aktuálne karty otočia na zadnú stranu a pomocou informácií uvedených na zadných stranách kariet o percentuálnom zastúpení danej farby hráči skontrolujú, či bol riadok správny alebo nie. **Za správny sa riadok považuje vtedy**, keď sa hodnota v percentách informujúca o percentuálnom zastúpení farby šípky zľava doprava stále zvyšuje. **Pozor:** ak majú priamo susediace karty uvedenú rovnako vysokú hodnotu v percentách, považuje sa riadok za správny.



Peter Eme neverí, že je kompletný riadok správny a spochybni ho. Všetkých päť kariet sa otočí. A skutočne, po 16 % nasleduje nižšia hodnota (11 %) – je to chyba.

- Ak hráč riadok **spochybni právom** a v riadku sa teda vyskytla minimálne jedna chyba (bez ohľadu na to, kto túto chybu spôsobil!), dostane pochybujúca osoba ako odmenu kartu so šípkou.

Peter mal pravdu, keď vyslovil pochybnosti a za odmenu dostane kartu s červenou šípkou.

- Ak hráč riadok **spochybní neprávom** (kompletný riadok bol teda správny), kartu so šípkou dostane ten hráč, ktorý pred pochybujúcim hráčom priložil poslednú farebnú kartu.

## Dalsí priebeh hry a jej koniec

Všetky farebné karty sa odstránia zo stredy stola a nebudú už potrebné. Hrať sa bude druhé kolo. Príprava na hru a priebeh ďalšieho kola sú rovnaké, ako je opísané vyššie. Nové kolo začne ten hráč, ktorý predtým dostal kartu so šípkou. Opísaným spôsobom sa hrá toľko kôl, kým niekto nebude mať 3 karty so šípkou – tento hráč je víťaz. Samozrejme, možno hrať aj 12 kôl. V takom prípade víťazí ten hráč, ktorý má najviac kariet so šípkou.