

# illusion



Wolfgang Warsch

Jaký podíl barvy skutečně vidíš?

Počet hráčů: 2-5

WVěk: 8+

Herní doba: cca 15 minut

## Hra obsahuje

12 karet se  
šipkami



3 od každé barvy  
– červené, žluté,  
zelené a modré

98 kbarevných  
karet



líc



rub

Informace na rubu barevných karet nám říká, jakým procentem je barva na kartě zastoupena.

**Poznámka:** Procentní hodnoty se vztahují k bílé oblasti karty (šedá hranice není obsažena).

## Myslenka hry

V každém kole určí šipka, **kteřou barvu** budeme hrát. Poté sestavujeme ve směru šipky řadu karet, v níž progresivně roste **zastoupení zvolené barvy** (stejná hodnota je také přijatelná).



Zastoupení zelené barvy musí s přidáním každé další karty narůstat, a to ve směru šipky. Na kartě bezprostředně následující po šipce může být zastoupení zelené

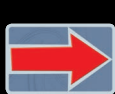
barvy opravdu mizivé. Na další kartě již musí být podíl zelené barvy vyšší. Na třetí kartě je zelená zastoupena opravdu bohatě a na kartě úplně vpravo je zelené skutečně dost. Zatím si vedeme skvěle!

Hráč musí ve svém tahu náležitě posoudit platnost **dosavadní řady jako celku** nebo si dobrat **další kartu z dobíracího balíčku** a vložit ji (pokud možno správně) do sestavované řady.

## Příprava hry

**12 karet se šípkami** zamíchejte a umístěte **lícem dolů** na okraj stolu. Horní karta se šípkou je poté přetočena a umístěna **lícem vzhůru** do středu stolu. **98 barevných karet** je v dalším balíčku také promícháno a umístěno barevnou stranou vzhůru, vedle karet šipek. Horní karta je sundána z balíčku a **lícem vzhůru** rovněž umístěna do středu stolu a to vedle šipky.

**Pozor:** Rub barevné karty (informace o procentním zastoupení barev) nesmí být vidět.

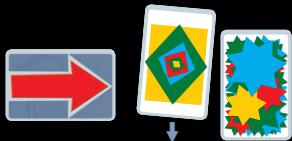


Horní karta šipky (červená) je přetočena a umístěna do středu stolu. Horní karta z balíčku barevných karet je umístěna vedle.

## Průběh hry

Hráči si mezi sebou určí začínajícího hráče. Začínající hráč sejme horní kartu z dobíracího balíčku barevných karet a musí ji umístit vedle již položené barevné karty, a to buď doleva, nebo doprava, vždy ve směru šipky.

**Pozor:** Je velmi důležité, aby nikdo z hráčů neměl možnost vidět informaci o procentním zastoupení barev.



Karel odebere horní barevnou kartu z balíčku a umístí ji vlevo od karty, která již v řadě leží. Tímto Karel určil, že podíl červené bude růst zleva doprava.

Na řadě je další hráč ve směru hodinových ručiček. Musí se rozhodnout, zda **důvěřuje** správnosti pořadí již vyložených karet nebo zda chce **zpochybnit platnost celé řady**.

→ Jestliže hráč **věří**, že celá řada je položena správně, vezme si horní kartu z dobíracího balíčku a vloží ji do založené řady: buď úplně vlevo, nebo úplně vpravo, či mezi dvě již vyložené karty.

**Poznámka:** Není dovoleno dodatečně měnit pořadí dříve umístěných karet.



Katka si dobere další kartu z balíčku barevných karet a umístí ji mezi již odehrané karty.

Na řadě je další hráč. Musí se opět rozhodnout, zda si myslí, že dosavadní karty jsou rozmístěny ve správném pořadí nebo zda zpochybní správnost celé řady. Pokud nikdo nemá o založené řadě pochybnosti, hra pokračuje po směru hodinových ručiček dle výše popsaných pravidel. S každým tahem hráče se v takovém případě řada rozšíří o jednu kartu.



Na řadě jsou Lucka a Anna. Obě do řady přidají po jedné kartě.

→ Pokud hráč, který je na řadě, **nedůvěřuje** správnosti pořadí karet v řadě, musí nahlas a zřetelně oznámit "To není správně". Jakmile tato situace nastane, musí hráči přetočit všechny vyložené karty na rub a ověřit si, zda řada byla či nebyla vyskládána správně. **Řada byla vyskládána správně**, pokud procentní hodnoty zastoupení barvy rostou směrem zleva doprava, ve směru barevné šipky.

**Poznámka:** Pokud mají dvě sousední karty stejnou procentní hodnotu zastoupení barvy, pokládáme také řadu za správně srovanou.



Karel nevěří Anně, že je celá řada správně vyskládána a své pochybnosti řekne nahlas. Hráči otočí všech pět vyložených karet. Je to tak – po 16 % následovala nižší hodnota (11 %) – to je chyba.

→ Má-li hráč **pravdu**, tzn. v řadě byla alespoň jedna chyba (a je úplně jedno, kdo a v kterém momentu jí způsobil), získává hráč, který projevil nedůvěru, kartu s barevnou šipkou.

Karel správně zpochybnil správnost vyložené řady, získává kartu se šipkou jako vítězný bod.

- Pokud hráč nemá pravdu (tzn. pokud celá řada byla sestavena správně), získává kartu se šipkou hráč, který jako poslední vyložil svoji kartu před tím, než následující hráč řadu zpochybnil.

## Pokračování + konec hry

Všechny barevné karty jsou odstraněny ze středu stolu a již nebudou použity. Hraje se další kolo. Příprava dalšího kola probíhá výše popsaným způsobem. Nové kolo zahajuje hráč, který v předchozím kole získal barevnou šipku. Hra končí ve chvíli, kdy některý hráč získá 3 karty se šipkami. Alternativně mohou hráči odehrát všech 12 kol – pak vítězí hráč, který získal nejvíce karet se šipkami.